

CODEX III - Kurzfassung für die Charaktererschaffung

Charakternamen, Beruf, angestrebte Meisterschaft, Gesinnung

Überlege Dir einen Namen und was Dein Charakter so erlernt hat. Im Normalfall wird er ein **freier Bürger** sein, der Generator bietet aber auch eine Auswahl an höher- oder tiefergestellten sozialen Rängen an (dies ist im Kontakt mit Ehr-bewussten Völkern zu berücksichtigen), hierfür können Generierungs-Punkte (GP) -Kosten anfallen (z.B. Adelsstand) oder zur Verfügung stehen (z.B. Sklave).

Stand ist in jedem Setting relevant, die Auswirkungen des Ansehens (Ehre) nicht zwingend.

STAND	RANG	GP	ALLGEMEIN*	IMPERIUM AUREUM	INIS GLAS, INNES ERIN & ähnliche	ZWERGE	YUAN	ANSEHEN	
			(Sturmland, etc.)	& Provinzen	Dalriada ²		Zeichen		
Verbrecher	0	-var	Spitzbube, Halunke	Scelestus, Malefic	Eucorach	Slaightear	Ausländer	Punkt 1/10 pers.	
Leibeigene	1	-10	Unfreier	Servus* (*verliehen)	Sklave* (*verliehen)	Tràillean	Verbrecher	Kreis 15	
Unterschicht	2	-	Landarbeiter	Labonus auxiliarius	Landarbeiter	Neach-Obrach	Händler	Symbol 30	
	2	-	Diener	Servitor	Diener	Shearbantha	Bedienstete	Symbol 35	
	2	-	Lehrling	Famulus	Fócloch	Preantas	Handwerker	Symbol 40	
	2	-	Pächter	Seldanus	Kleinbauer (Pächter)	Neach-Gabhail	Bauer ohne Land	Symbol 45	
	2	-	Freier	Cives	Freier, Sippenmitglied	Saoranach	Bauer mit Land	Symbol	50
	2	-	Geselle	Opifex	Tréanadh (Geselle)	Céard		Symbol 50	
	2	-	Soldat	Miles	Krieger	laoch	Ashigaru (Soldat)	Symbol 55	
	2	-	Feldweibel	Optio*(*verliehen)	Corporrá*(*verliehen)	Freiceadan	Offiziere	Symbol 60	
	Oberschicht Adel	3	5	Freibauer	Colonus	Mruigfer	Tuathanach	Ronin / Beamter	Symbol im Kreis 70
		3	-	Leutnant	Centurio* (*verliehen)	Ceannáire* (*verliehen)	Leifteanant		Symbol im Kreis 80
3		10	Gutsherr	Dominus	Aire Desso	Uachdaran		Symbol im Kreis 90	
3		-	Anwalt	Advocatus	Dlíodóir / Aigne	Neach-Lagha		Symbol im Kreis 100	
3		-	Bardengeselle	Vatis	Canó	Bard		Symbol im Kreis 100	
3		-	Seher	Augur	Faith (Seher)	Taibshear		Symbol im Kreis 100	
3		-	Arzt	Medicus	Midhach	Léigh		Symbol im Kreis 110	
3		15	Baron	(Liber) Baro	Aire Ardd	Miatháil		Symbol im Kreis 120	
3		-	Schmied	Faber ferrarius	Gobé	Céard		Symbol im Kreis 120	
3		-	Sheriff / Vogt	Praefectus	Aire Échta (ernannt)	Siorram		Symbol im Kreis 120	
Hochadel	4	5	Handwerks-Master (Gildenmeister)	Magister fabricatus	Suad sairsi	Gaisgeach		Symbol im Doppelkreis 210	
	4	5	Hofkleriker	Pastor	Drúid (Hofdruide, Ausbildner)	Easbaig		Symbol im Doppelkreis 230	
	4	5	Richter	Iudex	Brithém (Richter)	Falante-Lagha		Symbol im Doppelkreis 230	
	4	5	Ritter	Praetor* (*verliehen)	Fennid* (*verliehen)	Neach-Ionaid	Samurai, Shugenja	Symbol im Doppelkreis 250	
	4	5	Hauptmann	Tribunus Belli* (*verliehen)	Sgíobáir* (*verliehen)	Ceannard		Symbol im Doppelkreis 250	
	4	20	Graf*	Comes / Princeps Genií*	Aire Tuíshe*	Iárla*	Karo*, Kuni-Karo	Symbol im Doppelkreis 270	
	4	15	Herold, Diplomat	Palatinus	Anruth Bard (Hoher Barde)	Oráidiche	Kaiserlicher Magistrat	Symbol im Doppelkreis 290	
	4	15	Hohepriester	Episcopatus	Anruth Druid (Hoher Druide)	Ard-Easbaig		Symbol im Doppelkreis 310	
	4	25	Markgraf	Dux	Tannaise Righ (Prinz)	Triath		Symbol im Doppelkreis 330	
	Königsadel	5	20	Held* (*verliehen)	Heros* (*verliehen)	Fianna*(*verliehen)	Riochdaire		DoppelSymbol 700
5		30	Fürst (Kleinkönig)**	Princeps / Rex**	Righ Tuaithe**	Riaghladaire**	Daymio**	DoppelSymbol 750	
5		25	Kanzler	Patronus	Ollam Bard (Oberster Barde)	Seansalair		DoppelSymbol 800	

² Dalriada – Setting: hier sind ähnliche, aber eigene Listen (mit anderen Symbolstufen) in Verwendung!

*Herr oder Verwalter einer Sippe / ein Gebiet mit mehreren Dörfern. **Herr über mehrere Sippen, meist mehrere Täler und Berge

Meisterschaft: dies stellt das angestrebte *Lebensziel* des Charakters dar, also als was/wer er mal berühmt werden will. Jede Meisterschaft eröffnet später einmal (ab den im **Bereich** (Abenteurer, Magie und Wissen/Handwerk) investierten GP und einer absolvierten Meister-Prüfung) den Zugriff auf unterschiedlichste Spezialfähigkeiten (sogenannte „Meisterfähigkeiten“).

Abenteurer (benötigt 250 investierte Punkte):

- „Krieger“: A1, A3, A5, A6, A8, A11, A12
- „Schütze“: A2, A3, A7, A8, A10, A11, A12
- „Schurke“: A1, A2, A3, A4, A6, A8, A9, A13

Magie (benötigt 250 investierte Punkte):

- „Magier“: M3, M4, M7, M8, M9
- „Prediger“: M1, M2, M4, M7, M8
- „Priester“: M1, M4, M7, M8, W11, W12
- „Ritualist“: M2, M4, M5, M8, W11
- „Theurg“: M1, M4, M8 und M2, M3, M7

Wissen (benötigt 250 investierte Punkte):

- „Alchemist“: W1, W2, W5, W8
- „Gelehrter“: W3, W9, W11, W12,
- „Handwerker“: W3, W6, W10, W12
- „Heiler“: W4, W5, W7, W8, W11
- „Naturkundler“: A10, W4, W6, W8, W11

KRIEGER BONUS ist für folgende gültig:

Krieger, Schütze, Akademiesoldat, Unterstützungssoldat, Waldläufer

Meisterfähigkeiten: Abenteurer

- A1: Blind kämpfen
- A2: Fallen bauen/entschärfen 4
- A3: Gezielter Schlag
- A4: Hinterhalt 4 (erst ab 200 Punkten wählbar)
- A5: Immunität gegen Betäuben
- A6: Immunität gegen Entwaffnen
- A7: Meisterschütze (erst ab 200 Punkten wählbar)
- A8: Persönliche Waffe (erst ab 200 Punkten wählbar)
- A9: Schlösser öffnen 4
- A10: Spuren legen/lesen 4
- A11: Lebenspunkt 6-7
- A12: Lebenspunkt 7-8
- A13: Panzerstecher (erst ab 200 Punkten wählbar)

Meisterfähigkeiten: Magie

- M1: Glaubensaspekt 4 (erst ab 200 Punkten wählbar)
- M2: Magie binden
- M3: Magischer Spruch 4 (erst ab 200 Punkten wählbar)
- M4: Meditation 4
- M5: Ritualkunde 4
- M6: Zeremonienkunde 4
- M7: Stille Magie
- M8: Konzentration 4
- M9: Machtwort

Gesinnung: ist die Lebenseinstellung eines Charakters. Auf dem moralisch-ethischen Kompass gibt es 2 Achsen, einerseits RECHTSCHAFFEN und CHAOS (Also wie sehr man ein korrekter Bürger oder eher ein Anarchist ist...) sowie GUT und BÖSE (Altruistisch und Hilfsbereit gegenüber Egoistisch und Rücksichtslos). Die Mitte ist Neutral (also nicht zu Extremen neigend).

Attributverteilung, LP feststellen

In Summe ergeben die Attribute 10. Eine 1 ist „Sehr gut“ (wie in der Schule) und darf nur 1x gewählt werden, eine 4 „genügend“, diese Werte fungieren als Multiplikator für die Kosten vieler Fertigkeiten.

Stärke	LP
1	4 LP
2	3 LP
3	3 LP
4	2 LP

Beispiel: die Spielerin einer Kriegerin hat die folgenden Grundwerte gewählt:
 Stärke(S) 1 (sie ist eine starke Kriegerin),
 Geschicklichkeit (G) 2 (geschickt auch) und
 Klugheit (K) 3 (klug genug). Für die
 Essenz (E) bleibt nur mehr die 4 übrig da 1 + 2 + 3 + 4 = 10.
 Da die Kriegerin eine Stärke von 1 hat, fängt sie ihr Heldenleben mit 4 Lebenspunkten an.

Abenteurer & Wissen (300 investierte Punkte)

- „Akademiesoldat“: A3, A4, A8, A11, W7, W11
- „Assassine“: A1, A4, A7, A8, A10, A13, W4, W5,
- „Detektiv“: A1, A3, A5, A8, A9, A10, W4, W9
- „Glücksritter“: A1, A6, A8, A9, A10, A11, A13, W12
- „Unterstützungssoldat“: A5, A6, A8, A11, A13, W6 o. W10
- „Waldläufer“: A3, A7, A8, A10, A11, W4, W8, W11

Abenteurer & Magie (300 investierte Punkte)

- „Arkaner Schütze“: A7, A8, A9, A11, M3, M4, M8
- „Kriegsmagus“: A5, A8, A11, M3, M4, M8, M9
- „Kriegspriester“: A5, A8, A11, A12, M1, M4, M8
- „Kriegsritualist“: A5, A6, A8, A11, A12, M2, M3, M5
- „Tempelritter“: A5, A6, A8, A11, A12, M1, M4, M8
- „Trickbetrüger“: A1, A3, A8, A9, A13, M3, M7, M8

Magie & Wissen (300 investierte Punkte)

- „Gildenmagier“: M3, M5, M7, M9, W3, W11, W12
- „Gildenspezialist“: M3, M4, M6, M8, M9, W(auf 4)
- „Klostergelehrter“: M1, M4, M7, M8, W3, W11, W12
- „Mystischer Handwerker“: M2, M5, W3, W6 o. 10
- „Naturmagier“: M3, M4, M7, W3, W8, W12

Meisterfähigkeiten: Wissen

- W1: Alchemie 4 (erst ab 200 Punkten wählbar)
- W2: Alchemie Rezept 4 (erst ab 200 Punkten wählbar)
- W3: Artefaktkunde 4
- W4: Giftkunde 4
- W5: Giftrezept 4
- W6: Handwerk 4
- W7: Heilkunde 4
- W8: Pflanzenkunde 4
- W9: Rechtskunde 4
- W10: Schmied 4
- W11: Wissen um ... 4
- W12: Einzelfertigkeit-Koryphäe

Der Vermerk „erst ab 200 Punkten wählbar“ bezieht sich auf die Option der 2. Hobby-Meisterfähigkeit und ist erst über erspielte GP (Lifetage, Erfahrung) freizuschalten. (Siehe Langversion)

Nachteile aussuchen

in Summe bis -50 GP (Generierungs-Punkte) ODER 2 stärkere Nachteile. Eine genaue Beschreibung findet sich in der Langfassung.

NACHTEILE

Allergie* 1-3	*Nachteil	bestimmte Substanzen oder Umstände (Silber, Tageslicht, Kohlehydrate...) schädigen
Alter	-25	Es ist keine anstrengende Tätigkeit erlaubt. Es darf keine Metallrüstung getragen werden
Ausgeglichen	-40	Keine Grundeigenschaft hat einen Wert von 1
Berserker	-15	Verletzung: Kampfrausch, keine Freund/Feind-Unterscheidung, kämpft bis -LP
Chaosmagier	-15	Nur für Magieanwender wählbar!
Dunkles Blut (+1 Schaden Silber, Klerikales)	-15	Jede Silber-Waffe im Spiel, jeder klerikale Schadenzauber +1 Effekt; klerikale Heilzauber (außer eigene Unterwelt-Gottheit) haben -1 Effekt und verursachen Schmerz
Ehrenkodex / Eid	*Nachteil	Ehrenkodexes der Ritterlichkeit / Zwerge / Samurai....
Ehrlichkeit 1	-5	Der Held lügt nie, außer wenn dies die einzige Möglichkeit ist sein Leben zu
Ehrlichkeit 2	-15	Der Held lügt nie - selbst in Todesgefahr nicht!
Einäugig	-10	Der Held trägt eine Augenklappe. (Der Spieler sollte diese ab und zu wechseln)
Einhändig (links, sekundär)	-5	Die „linke“ Hand wird bandagiert oder mit einem „Haken“ versehen
Einhändig (rechts, primär)	-10	Die „rechte“ Hand wird bandagiert oder mit einem „Haken“ versehen
Extreme Feigheit	-15	Der Held läuft vor Kämpfen davon. Er geht jeder Gefahr aus dem Weg.
Fanatismus / Treibende Kraft	-10	Der Held glaubt besonders stark an eine Sache. Er tut alles dafür...
Feenblut (+1 Schaden Kalt-Eisen, Klerikales)	-20	Jede <i>Kalteisen</i> -Waffe im Spiel, jeder klerikale Schadenzauber +1 Effekt; klerikale Heilzauber haben -1 Effekt und verursachen Schmerz.
Feindschaft 1-3 *	*Nachteil	gegenüber definierten „großen“ Gruppen (zB. Händler), Rassen (Elfen), Magiewirkern (Kleriker), Geschlecht (Männer) – von unfreundlich, Feindbild bis mörderisch.
Freundschaft 1-3 *	*Nachteil	Versucht alles um zu helfen ...
Geas (Ansehen: -300) [Ehrgesellschaft]	-10	Ein Tabu oder Schwur, jeder Bruch zieht Konsequenz nach sich (Intention=egal)
Geas, leicht (Ansehen-100)	-5	Ein Tabu oder Schwur, jeder Bruch zieht Konsequenz nach sich (Intention=egal)
Geas, lethal (stirbt)	-20	Ein Tabu oder Schwur, jeder Bruch zieht Konsequenz nach sich (Intention=egal)
Geas, stark (Sklave: 1Jahr/100 Ansehen)	-15	Ein Tabu oder Schwur, jeder Bruch zieht Konsequenz nach sich (Intention=egal)
Gutgläubigkeit	-15	Glaubt alles, was nicht offensichtlich falsch ist
Keine persönliche Ehre (nie Dacherl)	-10	gesenktes Ansehen und Ehrhaftigkeit des Helden
Kleptomanie	-5	pro Interessensgebiet (aber nichts Nützliches wie Gold und Silber oder Waffen)
Krankhafter Lügner	-10	Sagt nahezu nie die Wahrheit und liebt es, auf gefährliche Weise andere hereinzulegen
Lahmes Bein	-10	Der Held muss Humpeln
Pazifist	-10	Kämpfe sind zu verhindern, tötet nicht, kämpft nur in Notwehr und fügt nie Schaden zu
Phobie*	*Nachteil	Held hat vor einer bestimmten Sache unüberwindliche Angst
Schwach	-25	Der Held besitzt nur einen Lebenspunkt. Kann nur bei Stärke = 4 gewählt
Sehschwäche 1 (bis 1 Dioptrie)	-5	Nur möglich bei echter Einschränkung - SL entscheidet!
Sehschwäche 2 (bis 2 Dioptrien)	-10	Nur möglich bei echter Einschränkung - SL entscheidet!
Sehschwäche 3 (bis max.3 Dioptrien)	15	Nur möglich bei echter Einschränkung - SL entscheidet!
Sklave	-10	extreme Ehre & Status-Einschränkung, oft freiwillig (Schuldner)
Soziale Nachteile *	*Nachteil	Nachteil, der dem Helden den Umgang mit anderen Spielfiguren erschwert
Stummheit	-20	Der Spieler darf nicht sprechen
Sucht *	*Nachteil	Eine bestimmte simulierte Droge, (sonst keine Vorteile) muss regelmäßig eingenommen werden. Man kann die Droge nur auf Lifes herstellen (lassen), Start jedes Spiel mit 1 Dosis.
Nachteil* 1 – häufig	-10	Alltägliche Begegnung wahrscheinlich (Sonnenlicht, Frischluft, andere Lebewesen)
Nachteil* 1 – manchmal	-5	sollte auf jedem Spiel möglich sein (häufige Berufe, Tiere oder Fremdassen, Mondlicht, Obst)
Nachteil* 1 – selten	-2	Sollte zumindest 1x / Jahr möglich sein (spezieller Mönchsorden, seltener Blumenduft, etc.)
Nachteil* 2 – häufig	-20	
Nachteil* 2 – manchmal	-15	1 = lästig (Ausschlag, Husten, dauerndes Motzen/aneifenden/kritisieren)
Nachteil* 2 – selten	-10	2 = stark (Schaden bei Kontakt / Siechen ohne Behandlung, Streit suchen)
Nachteil* 3 – häufig	-40	(Waffen aus Material = +1 Effekt)
Nachteil* 3 – manchmal	-20	3 = tödlich (Schmerz & 1/2 LP Verlust bei Kontakt, meucheln/Fordern auf Sicht)
Nachteil* 3 – selten	-15	(Waffen aus Material = x3 Effekt)

Für manche (mächtige) Wesenheiten ist ein besonderes Material manchmal die Voraussetzung, um es überhaupt verletzen zu können –
- So könnte auf einem Spiel ein Schattenfürst auftreten, welcher überhaupt nur durch Silberwaffen zu verletzen ist, dafür tödlich allergisch auf Mithril reagiert...

Im Falle von Regenerativen Kräften (wie bei Werwölfen) reicht eine einzige Wunde mit dem verletzenden Material (hier: Silber) um die Regeneration zu unterbinden.

Silber-Allergie Dämonen, Teufel, Gestaltwandler (Werwesen), Schattenkreaturen, Unterwelt-Bewohner, regenerierende Untote, stark korrumpierte / verdorbene Kreaturen, Dunkles Blut*, Regeneration**

Kalteisen-Allergie Engel, Feen, Shide, Elementarwesen, Geister (Körperlose), manche mythische Kreaturen, Zauberbefähige Untote, stark magische / verwunschene Kreaturen, Feen-Blut*

*Nachteil **Vorteil

Vorteile aussuchen

in Summe bis 50 GP (Generierungs-Punkte) ODER 2 stärkere Vorteile. Eine genaue Beschreibung findet sich in der Langfassung.

VORTEILE

Besondere Ausrüstung (s.u)	variabel	Umfasst einen breiten Bereich von Gegenständen
Besondere Rüstung (s.u.)	variabel	Persönliche Panzerung, Familienschild, etc.
Besondere Waffe (s.u.)	variabel	Silber, magisch, Mithril, (un)-heilig.
Cantrip (4x 1.° oder 2x 2°/ Periode) Seite 2	20	Der Held kann einen gewählten Spruch mehrmals pro Periode ohne MP-Kosten
Empathie mit Tieren	5	Fähigkeit, mit Tieren aller Art besser umgehen zu können.
Extremes Glück	15	Die SL kann 1x pro Periode ein Auge zudrücken
Gespür für Magie	10	Der Held fühlt Magie, erkennt aber keine Details oder Richtungen
Immun Zauber 1. Grad (Vermerk S.2)	10	pro einzelhem Spruch (z.B. Schlaf, 1. Stufe = 10 GP)
Immun Zauber 2. Grad (Vermerk S.2)	15	
Immun Zauber 3. Grad (Vermerk S.2)	20	
Immun Zauber 4. Grad (Vermerk S.2)	25	
Immunität Giftwirkung 1	10	bis zur jeweiligen Stufe. Muss aufbauend genommen werden. (z.B. St3 = 60 GP)
Immunität Giftwirkung 2	30	
Immunität Giftwirkung 3	60	
Immunität Giftwirkung 4	100	
Immunität Krankheiten 1	10	bis zur jeweiligen Stufe. Muss aufbauend genommen werden. (z.B. St2 = 30 GP)
Immunität Krankheiten 2	30	
Immunität Krankheiten 3	60	
Immunität Krankheiten 4	100	
Kessel des Überflusses	20	Voller Kessel an magischem Trank brauen, am gleichen Tag zu verbrauchen. 1x / Wesen/Tag
Persönliche Ehre	+100 pro 5	erhöht das Ansehen und Ehrhaftigkeit des Helden
Rang & Status	variabel	Ehrentitel (+ Rechte & Vorteile)
Regeneration (1 LP / Stunde)	40	Nicht kumulativ mit schneller Heilung! Besondere Schwächen / Erbe nötig!
Reichtum (Pro Spiel, 5 / Silber, S.2)	variabel	Fängt jedes Spiel mit mindestens der Menge an Geld an
Schmerzresistenz	20	Held empfindet fast keine Schmerzen. Immun gegen „Schmerz“-Zauber. Kann Gliedmaße auch nach Treffer noch 1x normal einsetzen.
Schnelle Heilung (1/2 Zeiten)	15	Verletzungen des Helden heilen mit doppelter Geschwindigkeit. Nicht kumulativ mit Regeneration!
Sechster Sinn	15	Bei wichtigen Geschehnissen kann der Held eine Vorahnung haben
Starker Glaube	5	Die Macht der „Götter“ beschützt den Gläubigen vor manchen Gefahren, er selbst kann +KP zu Messen beisteuern.
Trickreiche Verstellungskunst	15	berühmte Fähigkeit glaubwürdig ein völlig anderes Gesellschaftsniveau / Kaste darzustellen.
Überstärke	30	Kann nur bei ST1 gewählt werden. KEIN zusätzlicher Schaden - Held ist nur extrem (außergewöhnlich) stark
Ungewöhnlicher Hintergrund	variabel	Voraussetzung für Vorteile und Fähigkeiten die nicht üblich für das Szenario sind
Wille - Eiserner	40	Der Held kann 2x pro Periode Geistesbeeinflussung bis zur 2.Stufe widerstehen und hat Imunität gegen 1 Stufe Geistesbeeinflussung
Wille - Starker	20	Held kann 1x pro Periode einer Geistesbeeinflussung bis zur zweiten Stufe widerstehen.

KRIEGER - BONUS:

Schwert&Dolch >> Kurzschwert

Voraussetzungen: S+G=3 (4 falls ausgeglichen)

Bastard-&Kurz- >> Schwert

Angestrebte Meisterschaft = „Kämpferisch“, also:

Bihänder&Schwert >> Bastard

Krieger, Schütze, Akademiesoldat,

Zweihandaxt&Axt >> Bastardaxt

Unterstützungssoldat, Waldläufer

Artefakte / besondere Ausrüstung (var.)

Besonderer Gegenstand	GP
Silberne Waffe	[10 GP + Basiskosten der Waffe => Dolch 14, Bihänder 25]
Kalteisen Waffe	[20 GP + 2x Basiskosten => Dolch 28, Schwert 40, Bihänder 50] + besonderer Hintergrund (woher bitte???) empfohlen...
Magische Waffe	[30 GP + 3x Basiskosten => Dolch 42, Schwert 60, Bihänder 75] + besonderer Hintergrund (woher bitte???) empfohlen...
Hervorragende Rüstung (+1)	20 GP

Besonderer Gegenstand	Punkte	Besonderer Gegenstand	Punkte
Schriftrolle 1. Stufe	1 GP	Gift/ Trank/ Mixtur 1.Stufe	2 GP
Schriftrolle 2. Stufe	3 GP	Gift/ Trank/ Mixtur 2.Stufe	4 GP
Schriftrolle 3. Stufe	6 GP	Gift/ Trank/ Mixtur 3.Stufe	8 GP

Fertigkeiten auswählen

Es stehen 100 GP (zuzüglich etwaiger Nachteils-GP) zur Verfügung. Es sind 2 Attribute (**Werte**) angegeben, mit deren Durchschnitt (inklusive 1 Kommastelle) die nötigen Generierungspunkte (GP) multipliziert werden – dies ist als Multiplikator (**Mpk.**) angegeben. Bei gestuften Fertigkeiten (1-4) ist immer die Summe des Multiplikators angegeben – Fälschen 3 kostet somit in Summe $x 15$ GP, von 2 auf 3 gesteigert wären das $+6$ (x Werte-Durchschnitt) .

KOSTEN – FERTIGKEITEN

	1.	2.	3.	4.	
[+2x/4x/6x]	3	9	21	39	=3, (+6 / +12 / +18)
	4	12	28	52	=4, (+8 / +16 / +24)
	5	15	35	65	=5, (+10 / +20 / +30)
	6	18	42	78	=6, (+12 / +24 / +36)
[+1x/2x/3x]	3	6	12	21	=3, (+3 / +6 / +9)
	4	8	16	28	=4, (+4 / +8 / +12)
	5	10	20	35	=5, (+5 / +10 / +15)
	6	12	24	42	=6, (+6 / +12 / +18)
Aspekt	20	40	80	140	=20, (+20 / +40 / +60)
[+1/2x/ 1x /1,5x]	4	6	10	16	=4, (+2 / +4 / +6)
	6	9	15	24	=6, (+3 / +6 / +9)
	8	12	20	32	=8, (+4 / +8 / +12)
	10	15	25	40	=10, (+5 / +10 / +15)

Einzel-Talente (keine Stufen)

einfach	4
normal	6
schwer	8
selten	10

ABENTEUER & KAMPFKUNST (A)

	Werte	Mpk.
Beidhändigkeit	GE	8
Blind Kämpfen (Meister)	GE	15
Entfesseln	GE	6
Entwaffnen	GE	10
Fallen bauen & entschärfen 1	GE	6
Fallen bauen & entschärfen 2	GE	9
Fallen bauen & entschärfen 3	GE	15
Fallen bauen & entschärfen 4* (Meister)	GE	24
Fälschen 1	GE	6
Fälschen 2	GE	9
Fälschen 3	GE	15
Fälschen 4* (Meister)	GE	24
Foltern	GE	6
Gezielter Schlag (Meister ²⁰⁰)	GE	10
Hinterhalt 1 (betäuben mit Knauf)	GE	10
Hinterhalt 2 (meucheln m. Kernlos)	GE	15
Hinterhalt 3 (betäuben, waffenlos)	GE	25
Hinterhalt 4* (Meister) meucheln im Kampf	GE	40
Immunität gegen Betäuben (Meister)	ST	20
Immunität gegen Entwaffnen (Meister)	GE	8
Meisterschuss-Armbrust (Meister)	GE	36
Meisterschuss-Bogen (Meister)	GE	32
Meisterwurf-Wurfwafe (Meister)	GE	12
Orientieren	KL	4
Persönliche Wafe (Meister)	ST	GP x2
PERSÖNLICHE EHRE	1	variabel
Rüstung I (Gambesson, Weiches Leder)	ST	4
Rüstung II (Festes Leder, Beschlagen)	ST	6
Rüstung tragen I & II	ST	10
Rüstung tragen I & II & III	ST	20
Rüstung tragen I & III (Gambe+Kette)	ST	14
Rüstung tragen I & IV (Gambe+Platte)	ST	20
Rüstung tragen I bis IV (Alle)	ST	36
Rüstung III (Kette, Schuppe)	ST	10
Rüstung IV (Platte)	ST	16
Schätzen	KL	4
Schild-Technik: Buckler, Tartsche (bis 50cm)	GE	4
Schild-Technik: Großer Schild (bis 110 cm)	GE	10
Schild-Technik: Kleiner Schild (bis 70cm)	GE	6
Schild-Technik: Wallschild (Brustmitte bis Rist)	GE	16
Schlösser öffnen 1	GE	4
Schlösser öffnen 2	GE	8
Schlösser öffnen 3	GE	16
Schlösser öffnen 4* (Meister)	GE	28
Spuren legen / lesen / verwischen 1	KL	6
Spuren legen / lesen / verwischen 2	KL	9
Spuren legen / lesen / verwischen 3	GE	15
Spuren legen/lesen/verwischen 4* (Meister)	GE	24
Taschendiebstahl	GE	10

Zus. Lebenspunkt von 2 auf 3	ST	5
Zus. Lebenspunkt von 3 auf 4	ST	10
Zus. Lebenspunkt von 4 auf 5	ST	20
Zus. Lebenspunkt von 5 auf 6	ST	40
Zus. Lebenspunkt von 6 auf 7 (Meister)	ST	60
Zus. Lebenspunkt von 7 auf 8 (Meister)	ST	80

WAFFENFERTIGKEITEN

Armbrust ^(2 direkt)	GE	18
Axt (bis 85 cm)	GE	7
Bastard-axt (bis 115 cm) ²	GE	11
Bastard-schwert (bis 135 cm) ²	GE	12
Blasrohr (OTP, überträgt Gift/Substanz)	GE	7
Bogen ^(2 direkt)	GE	16
Dolch (bis 55 cm)	GE	4
Kurzschwert (bis 85 cm)	GE	6
Optional - Feuerwafe, 1-Schüssig (Nerf)	GE	16
Optional - Feuerwafe, 2-Schüssig (Nerf)	GE	18
Optional - Feuerwafe, 6-Schüssig (Nerf)	GE	25
Panzerstecher (Meister ²⁰⁰)	GE	10
Schlagwafe beweglich (bis 105 cm)	GE	11
Schlagwafe unbeweglich (bis 85 cm)	GE	9
Schwert (bis 105 cm)	GE	10
Stangenwafe kurz (bis 125 cm) ²	GE	12
Stangenwafe lang (bis 220 cm) ²	GE	16
Wurfwafe (kernlos)	GE	6
Zweihandaxt (bis 150 cm) ²	GE	13
Zweihänder (bis 180 cm) ²	GE	15
Zweihandschlagwafe (bis 135 cm) ²	GE	14

BEREICH MAGIE & GLAUBEN (M)

	Werte	Mpk.
Aspekt 1	ES	20
Aspekt 2	ES	40
Aspekt 3	ES	80
Aspekt 4 (Spezialist/Meister)	ES	140
Bardenkunst	KL	8
Blutmagie	KL	8
Heilige Weihe	ES	20
Konzentration 1	KL	6
Konzentration 2	KL	12
Konzentration 3	KL	24
Konzentration 4* (Meister)	KL	42
Magie binden* (Meister)	KL	16
Magie schreiben (Lesen&Schreiben)	KL	8
Magiethorie	KL	6
Meditation 1	KL	4
Meditation 2	KL	8
Meditation 3	KL	16
Meditation 4* (Meister)	KL	28
Ritualkunde 1	KL	6

Ritualkunde 2	KL	ES	12
Ritualkunde 3	KL	ES	24
Ritualkunde 4* (Meister)	KL	ES	42
Stille Magie f. Zauber Stufe * 1	ES	ES	6
Stille Magie f. Zauber Stufe * 2	ES	ES	12
Stille Magie f. Zauber Stufe * 3	ES	ES	18
Stille Magie f. Zauber Stufe * 4	ES	ES	24
Zauberspruch I	ES	ES	6
Zauberspruch II	ES	ES	12
Zauberspruch III (Spezialist ODER Meister)	ES	ES	18
Zauberspruch IV (Spezialist+Meister)	ES	ES	24
Zauberspruch I-CHAOS	ES	ES	4
Zauberspruch II-CHAOS	ES	ES	8
Zauberspruch III (Spezialist ODER Meister)-CHAOS	ES	ES	12
Zauberspruch IV (Spezialist+Meister)-CHAOS	ES	ES	16
zusätzliche Karmapunkte:	ES	ES	10

BEREICH WISSEN & HANDWERK (W)	Werte	Mpk.	
Alchemie 1	KL	KL	6
Alchemie 2	KL	KL	18
Alchemie 3	KL	KL	42
Alchemie 4*(Meister)	KL	KL	78
Alchemiepunkte:	KL	KL	2
Alchemisches Rezept 1	GE	KL	4
Alchemisches Rezept 2	GE	KL	8
Alchemisches Rezept 3	GE	KL	12
Alchemisches Rezept 4 *(Meister)	GE	KL	16
Artefaktkunde 1	KL	KL	5
Artefaktkunde 2	KL	KL	15
Artefaktkunde 3	KL	KL	35
Artefaktkunde 4 *(Meister)	KL	KL	65
Büchsenmacher (Optional) 1	GE	KL	6
Büchsenmacher (Optional) 2	GE	KL	12
Büchsenmacher (Optional) 3	GE	KL	24
Büchsenmacher (Optional) 4* (Meister)	GE	KL	42
Erste Hilfe	GE	KL	4
Fremde Sprache leicht	KL	KL	4
Fremde Sprache schwer	KL	KL	6
Geschichte (pro Kultur)	KL	KL	4
Gift Rezept I	GE	KL	4
Gift Rezept II	GE	KL	6
Gift Rezept III	GE	KL	10
Gift Rezept IV (Meister)	GE	KL	16
Giftkunde 1	KL	KL	5
Giftkunde 2	KL	KL	10
Giftkunde 3	KL	KL	20
Giftkunde 4 *(Meister)	KL	KL	40
Handwerk 1 (1 Bereich)	GE	GE	6
Handwerk 2 (2 Bereiche)	GE	GE	9
Handwerk 3 (3 Bereiche)	GE	GE	15
Handwerk 4* (Meister) in einem Bereich	GE	GE	24
Handwerks-Bereich: Brauen & Keltern	GE	GE	2
Handwerks-Bereich: Färben & Veredeln	GE	GE	4
Handwerks-Bereich: Holz	GE	GE	6
Handwerks-Bereich: Leder	GE	GE	6
Handwerks-Bereich: Stoffe & Gewebe	GE	GE	4
Heilkunde 1	GE	KL	5
Heilkunde 2	GE	KL	10
Heilkunde 3	GE	KL	20

Heilkunde 4 *(Meister)	GE	KL	35
Heraldik (pro Kultur)	KL	KL	4
Hobby 1:	Var.	Var.	0
Hobby 2:	Var.	Var.	0
Hobby 3:	Var.	Var.	0
Legenden (pro Kultur)	KL	KL	6
Lesen / Schreiben (pro Schrift)	KL	KL	4
Munition (Optional)	GE	KL	2
Munition herstellen (Optional)	GE	KL	10
Pflanzenkunde 2	KL	KL	8
Pflanzenkunde 3	KL	KL	16
Pflanzenkunde 4 *(Meister)	KL	KL	32
Recht & Gesetz: fremde Kultur	KL	KL	4
Rechtskunde 1	KL	KL	6
Rechtskunde 2 angrenzende Kulturen 1)	KL	KL	9
Rechtskunde 3 (fernere Kulturen 1)	KL	KL	15
Rechtskunde 4 *(Meister) in einer Kultur	KL	KL	24
Religionen (pro Kultur)	KL	KL	4
Runen & Symbole (pro Kultur)	KL	KL	4
Rüstung reparieren	GE	ST	4
Schilde, Waffen, Werkzeug flicken	GE	KL	6
Schmiede-Kunst: Roh & Huf	GE	ST	4
Schmiede-Kunst: Rüstungen	GE	ST	8
Schmiede-Kunst: Waffen	GE	ST	8
Schmiede-Kunst: Fein & Werkzeug	GE	KL	6
Schmiede-Kunst: Juwelen & Geschmeide	GE	KL	10
Schmieden 1 (1 Kunst)	GE	ST	8
Schmieden 2 (2 Künste)	GE	ST	12
Schmieden 3 (3 Künste)	GE	ST	20
Schmieden 4*(Meister) in einer Kunst	GE	ST	32
Tierkunde	KL	KL	4
Völkerkunde (pro Volk/Rasse)	KL	KL	4
Wissen Anderswelt	KL	KL	6
Wissen Elementarebenen	KL	KL	4
Wissen Koriphäe* (Meister 2°°)	KL	KL	15
Wissen Lichte Sphären	KL	KL	4
Wissen Schattenreich	KL	KL	6
Wissen um Dämonen 1	KL	KL	3
Wissen um Dämonen 2	KL	KL	6
Wissen um Dämonen 3	KL	KL	12
Wissen um Dämonen 4 *(Meister)	KL	KL	21
Wissen um mythische Kreaturen 1	KL	KL	3
Wissen um mythische Kreaturen 2	KL	KL	6
Wissen um mythische Kreaturen 3	KL	KL	12
Wissen um mythische Kreaturen 4 *(Meister)	KL	KL	21
Wissen um Untote 1	KL	KL	3
Wissen um Untote 2	KL	KL	6
Wissen um Untote 3	KL	KL	12
Wissen um Untote 4 *(Meister)	KL	KL	21
Wissen Unterwelten	KL	KL	8

Regeln für Zauberei am Life

- „spontane“ Magie (Paktierer, Beschwörer,...) Der Zauberspruch eines Spontanmagiers soll mindestens 5 Silben / Stufe enthalten. Es soll deutlich, laut und mit Gesten gesprochen werden. Spontanmagier können keine Magietheorie oder Ritualkunde erlernen, Kurzrituale sind unmöglich.
- „gelernte“ Magie (Gilden-Magier, Hexen...) Der Zauberspruch eines „akademischen“ Magiers soll 8 Silben / Stufe enthalten. Es soll deutlich, laut und mit Gesten gesprochen werden. Die Voraussetzung ist Magietheorie, es sollen Aufzeichnungen bzw. ein Zauberbuch mitgeführt werden.
- „indirekte“ Magie (Barde, Derwisch, Schamane...) nach 30 Sekunden Gesang (oder etwas anderem) setzt die Zaubewirkung ein. Der Zauber kostet nur 1 MP, egal welche Stufe er hat.

Regeln zum Erwerb von Zaubern - und Rezepten

Man muss ein Magiewirker - oder Alchemist sein.

Zauberer benötigen Lesen&Schreiben und Magietheorie.

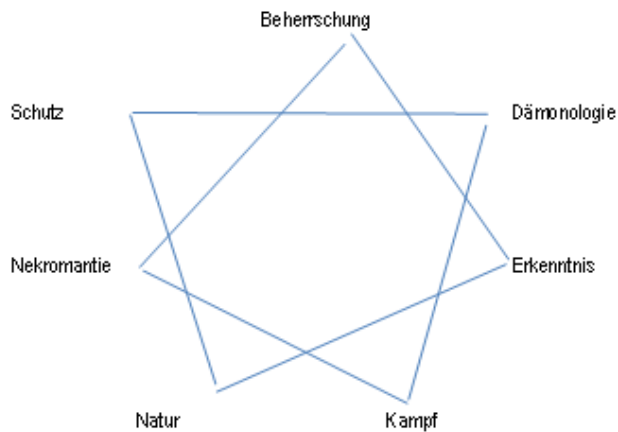
Kleriker eine heilige Weihe - und erhalten ihre Zauber je nach ihren Aspekten (mehr dazu anschliessend)

Barden ihre Bardenkunst.

Alchemisten benötigen Alchemie zumindest auf der entsprechenden Fertigungsstufe (Giftmischer: Giftkunde)

>> Man muss immer mehr oder gleichviel Zauber / Rezepte der niederen Stufe beherrschen. Um 3 Rezepte der 3. Stufe zu erlernen müssen vorher 3 der 1. Und 3 der 2. Stufe erlernt worden sein

>> Man muss die nötige Erfahrung oder Spezialisierung aufweisen - Anfangs sind damit maximal Zauber / Rezepte der 2. Stufe erlernbar (3 für Spezialisten – siehe nächste Seite)



Beherrschung	Erkenntnis	Natur	Schutz
Dämonologie	Kampf	Nekromantie	Beherrschung
Erkenntnis	Natur	Schutz	Dämonologie
Kampf	Nekromantie	Beherrschung	Erkenntnis
Natur	Schutz	Dämonologie	Kampf
Nekromantie	Beherrschung	Erkenntnis	Natur
Schutz	Dämonologie	Kampf	Nekromantie

Spezialist (0 GP, Vorteil)

Ein **SPEZIALIST** wählt bei seiner Charaktergenerierung eine Richtung der Magie und definiert 2 der 3 daraus resultierenden Schulen als seine „Gegenschulen“
Dafür erhält er früher Zugriff auf mächtigere Sprüche – ab wann hängt davon ab, wie intensiv sich der Charakter mit dem **Fertigkeitsbereich Magie** beschäftigt hat (siehe Magie-GP in der Liste)

ALLGEMEIN-MAGIEWIRKER	Magie GP	max. Spruchstufe alle Schulen
Zauberlehrling	Mehr als 0	1
Magiergeselle	40+	1 und 1 Zauber der 2. Stufe
Magier	80+	2
Erzmagier	Meister	3

SPEZIALIST	Magie GP	Max. Stufe (Eigene)	Max. Stufe (Andere)	Max. Stufe (Gegenschule)
Adeptus Minor	Mehr als 0	1	0	0
Adeptus Major	40+	2	1	0
Magister	80+	3	2	0
Erzmagister	Meister	4	2	1 (als 2. Stufe)

BARDENLIEDER

Stufe 1

Anfeuerung
Schlaflied

Stufe 2

Kontergesang
Lockmelodie

Bannlied

Verhetzung
(KREISGESANG*)

Stufe 4

ZAUBERLIED*

ALCHEMISTISCHE MIXTUREN

Stufe 1

Feuerschutzsalbe
Freundschaftstrunk
Schwacher Heiltrank
Kälteschutzsalbe
Lederhautsalbe
Pulver der Friedfertigkeit
Pulver des ruhigen Schlummers
Salbe der Erhaltung
Trank der blinden
Trank der Gutgläubigkeit

Stufe 2

Essenz des reinen Blutes
Heiltrank
Liebestrank
Unsichtbarkeitstrank
Steinhautsalbe
Trank der arkanen Erholung
Trank der Stärke
Trank der Tapferkeit
Trank der tödlichen Ruhe
Trank der verschleierte Erinnerung
Trank des Dritten Auges

Bannpulver

Eisenhautsalbe
Essenz der Immunität
Essenz des reinen Körpers
Geifer des Zerberus
Starker Heiltrank
Rostpulver

Stufe 4

Betäubungspulver
Regenerationssalbe
Trank der Himmlischen Stärkung
Trank des Überheldentums

GIFTE

Stufe 1

Übelwurz
Graukräte
Schielauge
Raspelhal
Schlaftrunk
Triefnase
Darmknöter
Stotterhauch
Goblinrotz
Lähmlymphe

Stufe 2

Brechwurz
Nervenbrand
Sauertränen
Kehlkopf
Traumwasser
Ohr-Korken
Blutmagen
Hasenherz
Zittersamen
Schweißfeuer

Wurmbauch

Krampfbringer
Kapuzengift
Faulhals
Schwarze Ruh
Eiterzinken
Hirnbliß
Bröselkopf
Krötenspeichel
Blutschwärzer

Stufe 4

Beuschelreisser
Flüssigknochen
Altsack
Klugsieche
Donnerschlag
Mutator
Schnittertränen
Faulsäure

Zauber

Allgemeinmagie	Beherrschungsmagie	Dämonologie und Hexerei	Erkenntnis / Illusionen
1. Stufe	1. Stufe	1. Stufe	1. Stufe
Funkengeber	Angst*	Beschwöre dunklen Vertrauten	Aura erkennen
Licht	Befehl*	Besessenheit	Entdecke Magie
Magie übertragen	Befragung* 1	Dämonenhaut	Entdecke Gift
Magischer Bote	Schlaf*	Dämonenkrallen	Erkenne Emotion
Telekinese	Taubheit*	Hexenhaut	Erkenne Pflanze
			Erkenne Illusion
			Verstehe Sprache
			Verberge Lebensaura
2. Stufe	2. Stufe	2. Stufe	2. Stufe
Aura der Dunkelheit	Befragung 2*	Blutopfer	Aura lesen
Heilung 2	Lähmung*	Großes Pech*	Blendung*
Helles Licht	Kommando*	Rufe Schutzherrn	Kleines Orakel
Magieraub	Panik*	Schutz vor Dämonologie	Magische Suche
Tor öffnen	Schutz vor Beeinflussung	Verhextes Abbild	Offenbare Dämonen
	Stummheit*	Vertreibe niederen Dämon*	Offenbare Untote
	Suggestion*	Vettelhaut	Unsichtbarkeit
3. Stufe	3. Stufe	3. Stufe	3. Stufe
Gift neutralisieren	Berserker	Banne niederen Dämon*	Aurawandlung
Mächtige Heilung 3	Blindheit*	Beschwöre niederen Dämon	Analysiere mag. Struktur
Teleport	Liebe	Bösartige Besessenheit	Großes Orakel
Verlangsamen*	Massenpanik*	Binde niederen Dämon	Maskiere Gestalt
Wiederherstellung	Schwachsinn*	Kontrolliere niederen Dämon*	Massenblendung*
	Tiefensuggestion*	Magischer Fluch*	Verständnis
	Vergessen*	Vertreibe höheren Dämonen*	Vernichte Illusion
4. Stufe	4. Stufe	4. Stufe	4. Stufe
Massenteleport	Gesinnungswandel*	Banne höheren Dämon*	Illusionärer Krieger
Verankerung	Massensuggestion*	Beschwöre höheren Dämon	Wahre Analyse
Vollständige Heilung	Queste*	Erzwingt Pakt	Wahrer Blick*
	Totale Unterwerfung	Rufe ultimative Macht	

Kampfmagie	Naturmagie	Nekromantie	Schutz & Gegenmagie
1. Stufe	1. Stufe	1. Stufe	1. Stufe
Erz-Messer/Axt/Spieß	Adlerauge	Instabilität 1*	Atemmaske
Schwacher Feuer/Eisbolzen 1	Astralsicht	Herr der Krankheiten*	Tor verschließen
Fesselung	Geistersprache	Nekromantische Heilung 1*	Lederhaut
Kampfstärke 1	Heilende Hände	Untote heilen 1	Schutzsiegel
Windstoß*	Tiersprache	Schockgriff	Panzerarm
Zerstörung*		Schmerz*	Blickreflexion
2. Stufe	2. Stufe	2. Stufe	2. Stufe
Blitzstrahl 1*	Baumtor	Instabilität 2*	Distanz*
Silber-Messer/Axt/Spieß	Naturgeist rufen	Leichnam beleben	Magie brechen
Feuer/Eisbolzen 2	Naturgeist befehligen	Nekromantische Heilung 2*	Magische Rüstung 1
Kampfstärke 2	Stabilisierung	Untote heilen 2	Kleiner Schutzzauber
Magische Waffe 1	Tabu	Pein*	Schutzaura - Geschosse
Schildbrecher*	Verschmelzen	Scheintod	Steinhaut
Schutz vor Kampfmagie		Schutz vor Nekromantie	
Verwurzelung*		Tote befragen	
Waffe erhitzen*			
3. Stufe	3. Stufe	3. Stufe	3. Stufe
Freipfeil	Astralwandeln	Höllqual*	Eisenhaut
Mächtiger Blitzstrahl 2*	Befehlige Elementar	Meister der Krankheiten*	Großer Schutzzauber
Mächtiger Feuer/Eisbolzen 3	Rufe Elementar	Niedere Untote erschaffen	Mächtige Magische Rüstung 3
Rüstung erhitzen*	Nebelgestalt	Niedere Untote kontrollieren	Schutzkuppel
Wahre Kampfstärke	Tierherrschaft	Mächtiger Schockgriff	Schutzaura - Waffen
	Wergestalt	Untote vernichten*	
	Wirbelsturm	Vampirgriff	
4. Stufe	4. Stufe	4. Stufe	4. Stufe
Gewaltiger Blitzstrahl 4 *	Fluch des Tieres*	Höhere Untote beschwören	Große Schutzkuppel
Gewitterruf*	Geas	Höhere Untote kontrollieren*	Magiebann
Feuerball	Große Wergestalt	Meister der Seuchen*	Magiespiegel
Schnitterwaffe	Kontrolliere Erdboden	Todesgriff	Stahlhaut
Versteinerung*	Wahres Verschmelzen	Zeitkontrolle	Schutzsiegel „Tod“
			Wand der Macht

EINIGE RELIGIONEN & GLAUBENSFORMEN ARIOCHIAS

PANTHEISMUS (Imperium Aureum - das „Goldland“, Provinzen, Torgat'Suul, ...)

Im Imperium Aureum wird grundsätzlich jeder Gott und jede Religion als existent und gültig angesehen. Verehrung ist in der Regel eine persönliche Sache; Goldländer pikieren sich oft persönliche „Schutzgötter“ heraus die sie besonders mögen (- oder fürchten). Staatsfeindliche oder besonders zerstörerische / bössartige Kulte ohne Gewinn für die Gesellschaft werden hingegen sehr wohl verboten und verfolgt – um dies zu bewerten gibt es natürlich eigene Magistrats (= Inquisitions) -Abteilungen des Reiches.

Beispiel - Pantheon VENDOC (Provinz des Imperium Aureum)

Name	Herkunft	Prinzipien	Aspekte
Aurore	Vendoc	Geburt / Fruchtbarkeit / Wohlstand / wirtschaftlicher Erfolg	Fruchtbarkeit, Genuss, Licht, Zivilisation
L'Artiste	Vendoc	Kreativität / Kunst / Kampf / Erschaffen	Ehre, Handwerk, Kunst,
La Sauvage	Vendoc	Natur / Tiere / Wetter / Wildnis	Luft, Natur
Mortis	Vendoc	Tod / Schlaf / Heilung	Leben, Tod
Sybarite	Vendoc	Genuß / Rausch / Sinnesfreude / Liebe	Freude, Genuss,
Asmodeus	Imperium Aureum	Recht/Ehrgeiz/Gesetze/Anwälte	Fremdwelten, Ordnung, Tyrannei,
Bellorum	Imperium Aureum	Schlachten / Söldner / Landsknechte	Krieg, Mord, Zivilisation
Casinora	Imperium Aureum	Glück / Glücksspiel	Gaunerei, Glück, Schönheit,
Dahovar	Imperium Aureum	Unglück / „Fettnäpfe“ / universeller Sündenbock	Hass, Unglück,
Discordia	Imperium Aureum	Zwietracht / Zerstörung & Erneuerung / Veränderung	Chaos, Geheimnis, Lüge,
Innoval	Imperium Aureum	Bildung / Lesen & Schreiben / Wissen	Magie, Wissen, Zivilisation
Janus	Imperium Aureum	Pforten / Schwellen / Entscheidungen	Alter, Wahrheit,
Mirciron	Imperium Aureum	Neugier / Tratschen / Einmischung	Abenteuer, Jugend,
Nocturnis	Imperium Aureum	Täuschung / Diebe / Nacht / Spione / Informationen	Nacht, Gaunerei
Platea	Imperium Aureum	Wege & Straßen / Boten / Reisen	Reise, Wasser,
Valescor	Imperium Aureum	Handwerk / Stärke / Schutz / Feuer	Feuer, Schmiedekunst
PANTHEON	Imperium Aureum	Handel / Expansion / Herrschaft	Gaunerei, Kunst, Tyrannei, Zivilisation

OLIGOTHEISMUS (Dalriada, Eislande, Emirate, Innes Erin, Jadranen, Nordhjem, Orkwâ,...)

Manche Völker besitzen eigene Schutz- und Schirmherren, welche sich (bevorzugt) um ihre Anbeter und ihre Heimat bemühen. Dies sind meistens Gruppen / Familien von Göttern, welche viele Aspekte des Lebens und des Glaubens bestimmen.

Eine Sonderform ist der **DUALISMUS**, in dem in der Regel zwei entgegengesetzte Fraktionen gegeneinander stehen.

Beispiel - Pantheon: NORDHEJM

- AESIR & VANIR Dies sind die Götter Nordhejms und Eislands – und ähneln nicht von ungefähr den alten nordischen Göttern .				
NAME	Titel	auch bekannt als:	Prinzipien:	ASPEKTE - AUSWAHL
ODIN	Allvater	Wodan, Wothan,	Magie, Krieg, Geheimnis	Alter, Fremdwelten, Geheimnis Krieg
°° Ehe: FRIGG	Die Herrin	Frigga, Friga,	Ehefrau, Heimat, Schutz	Erde, Fruchtbarkeit, Leben, Ordnung
> THOR	Der Donnerer	Donar, Taranis	Natur, Wetter, Zufall, Sport	Genuss, Feuer, Luft,
& LOKI (adopt.)	Der Tauscher	Lophtr, Lúki, Nal,	Vater der Monster, Wandler, Betrug	Chaos, Gaunerei, Lüge, Unglück
> HERMODUR	Der Herold	-	Botschaften, Unterhändler, Feilschen	Fremdwelten, Licht
> BRAGI	Der Skalde	-	Barden- & Dichtkunst, Wettstreite, Feste	Genuss, Kunst, Zivilisation
> BALDER	Der Held	Baldur, Baldr	Abenteurer, Mut, Neugier, Schönheit	Abenteuer, Reise, Schönheit
HÖDUR	Der Veteran	Höder, Hödr, Höd	Kriegsversehrte, Rüstige Alte	Alter, Reise,
TYR	Der Gerechte	Teiwaz, Tiwaz,	Recht, Mut, Taktik, Schiedsrichter	Ehre, Krieg, Ordnung
HEIMDALL	Der Wachmann	-	Ermittler, Beschützer, Verantwortung	Licht, Wahrheit
ULLER	Der Waidmann	Ullr, Ul, Wuldor	Forst- & Jagd(-wirtschaft), Wildnisleben, Spiele	Glück, Natur
SIF	Die Kriegerin	-	Walküren, Schildmaiden,	Ehre, Krieg, Tod
FREJA	Die Schäferin	-	Liebe, Frühling	Freude, Luft
NJÖRD	Der Seemann	-	Meere, Herbst, Handwerk	Handwerk, Wasser
SKADI	die Jägerin	-	Berge, Winter	Jugend, Natur, Reise
JORDUN	die Bäuerin	Jörd, Jordis	Land, Sommer	Erde, Licht,
SAGA	Die Weise	-	Wissen, Beratung, Nacht	Nacht, Wahrheit, Wissen
HEL	Die Todesherrin	Hela, Hella	Tod, Neid, Unterwelt	Hass, Krankheit, Tod
Die Nornen	Die Schicksalsweberinnen	-	Schicksal, Ende	Furcht, Wissen, Zerstörung
PANTHEON:	Valhalla wartet	Ragnarök kommt	Existenzkrieg	Krieg, Mord, Schmiedekunst, Zivilisation

MONOTHEISMUS (Sturmland, manche Inselgruppen)

der Glaube an einen Gott oder ein (All-)mächtiges Prinzip, dem das Weltgefüge gehorcht . Oftmals in fanatischer Ausprägung (z.B.: Sturmgottglaube), seltener auch unverständlich oder unausweichlich (Schicksal / Vorsehung) Ganz selten sanft / passiv / überzeugend, alles andere „einbauend“ als Heilige, Schutzherren usw. (z.B.: das Prinzip / Karma)

NAME	Titel	auch bekannt als:	Steht für:	ASPEKTE - AUSWAHL
STURMGOTT	Der Einzige	der Wahre / Eine	Magiefeind, Brachial-Missionare	Ehre, Feuer, Krieg, Tyrannei

PRIESTER & MÖNCHE / NONNEN

PRIESTER haben sich in der Regel klar EINER Gottheit verschrieben, deren Willen und Werk sie auf der Welt vertreten wollen und deren Einfluss es zu mehren gilt. Eine Gottheit kann in der Regel **bis zu 3 Aspekte** gewähren (meistens aus einer größeren Auswahl), welche sowohl die Kraft als auch den Zugriff eines Priesters in Bezug auf Wunder und Riten definiert. Bei geringerer Auswahl kann ein Aspekt mehrfach gewählt werden.

MÖNCHE sind normalerweise PANTHEONSPRIESTER und vertreten mehr den Aspekt der Bewahrung und Erziehung im Namen des Glaubens, oft sind sie nicht in der Lage Wunder zu wirken. Ein Pantheon wird in der Regel über **2 (oft auch gegenläufige) Aspekte** definiert, was Mönche und Nonnen oft in Zwickmühlen bringt. Viele Nonnen studieren daher eher die weltlichen Verknüpfungen des Glaubens oder entwickeln nur mindere Zauberkraft (als Magier generiert, mit Augenmerk auf die Aspekte bei der Spruchauswahl).

PALADINE & GLAUBENSKRIEGER (Fanatiker)

PALADINE haben eine heilige Weihe erhalten und haben sich klar den Aspekten RECHT und GUT (im Sinne der **Ordnung** und **Ehre / Treue**) verschrieben, die es gegen jede Bedrohung zu beschützen gilt. Oft entwickeln sie nur wenige Wunderkräfte abseits der üblichen geringeren Kräfte (Schutzkreis, etc.) Dafür trainieren sie Waffen, Rüstungen und Schilde im Namen ihrer Kirche zu führen. Einem klugen Paladin ist klar, dass es auf Erden nie perfekt laufen wird – das Streben danach die Welt gerecht und ordentlich zu halten ist sein Ziel. In ganz seltenen Fällen wird er auch mal „wegschauen“, wenn eine halb-legale Aktion zu größerem Recht und Gutem führt.

GLAUBENSKRIEGER sind die fanatischen Fußtruppen einer Kirche – sie zeichnen sich oft durch Starken Glauben und Fanatismus ihrer Kirche gegenüber aus. Meistens besitzen sie nicht die nötige Weisheit und Weltsicht um wirklich Priester oder Mönch zu werden, vorkommen kann dies jedoch allemal – wenn sie nicht vorher im Kampf für ihren Glauben gestorben sind...

ASPEKTE

Kleriker und Priester bekommen Ihre Zauber von Ihrer Gottheit / Schirmherr, etc. zur Verfügung gestellt. Spieltechnisch wird dies über den Erwerb von zum Glauben passenden Aspekten reglementiert.

Es können nur Glaubensaspekte gewählt werden, die mit der Gesinnung des Charakters übereinstimmen.

Pro Aspektstufe, die der Charakter generiert hat, erhält er **3 Karmapunkte** und **3 „einfache Wunder“ (Zaubersprüche)**

Pro Aspektbereich können für die Heldin aus den angegebenen Bereichen (Spalte „Magieschule“) **3 einfache Wunder** gewählt werden.

Aspekt	Stufe	
1	1 und 2	Es ist nur EIN Zauber („einfaches Wunder“) der höheren Magiestufe wählbar! Bedeutet, man darf z.B.: 3 Stufe eins Zauber wählen, oder 2 Stufe 1 und EINEN Stufe 2. Die Wahl ist am Charakterbogen zu vermerken. *4. Stufe Zauber stehen erst ab einer Meisterprüfung zur Verfügung
2	2 und 3	
3	3 und 4*	
4* (Meister)	Aus 4*	

Einfache Wunder müssen bei der Charaktergenerierung gewählt werden, bzw. können mit erhaltener Erfahrung erweitert werden.

Das Erbeten von *Einfachen Wundern* dauert mindestens **1 Minute pro Stufe**.

KOSTEN: für Wunder der 1. und 2. Magiestufe 1 KP pro Wunder und für Wunder der 3. und 4. Magiestufe 2 KP.

Der Kleriker kann Wunder aber auch als ein **Stoßgebet** erbitten.

Die Dauer hierfür beträgt 5 Silben pro Stufe des Wunders und kostet x2 KP (= 2/4 KP)

Jeder Kleriker kann folgende **kleine Wunder** tätigen:

Kleine Wunder	Kosten	Anmerkung	Wirkung
Gegenstand weihen	1 KP	hält für 1 Stunde	in Dienst des Glaubens gestellt, „nicht-weltlich“ - z.B: Weihwasser, geweihte Holzpflocke, Hostien, etc.
Schutzkreis gegen* ...	1 KP	hält 15 Minuten	Bereich 3m Radius wird <i>sakrosankt</i> , =„unantastbar“ für eine definierte übernatürliche Bedrohung (s. unten)
Gesinnung erkennen	1 KP	für 1 Wesen	sofortige Kenntnis (aber kann magisch gefälscht sein, z.B. über Aura verändernde Zauber)

(Gesinnung)*: *auswählen!*- Böse-, Gute-, Recht-, oder Chaos- Externare (nicht von dieser Welt), **alle Besessenen**

(Element)*: *auswählen!*- Feuer, Wasser, Erde oder Luft - Elementarwesen

Untote*: *Alle Arten* – inklusive Geister, Skelette, Ghule, Zombies...auch **von Untoten Bezauberte** („Renfields“)!

Verdorbene*: *Alle Arten* – inklusive Mutanten, Dunkles Blut, aktiv verwandelte (Wer-)Wesen, Korruptierte / Paktierer

Feenwesen*: *Alle Arten* – inklusive Naturgeister, Feen, Feen-Blut, manche Fabelwesen, Verwunschene

Das Wirken kleiner Wunder dauert 1 Minute und sollte in Form eines „Gebets“ ausgeführt werden.

Ein **Stoßgebet** - „Im Namen meines Gottes (Name)“... ist viel schneller, aber teuer: **x2 KP Kosten**

Glaubensaspekt	Verhaltenskodex	Gesinnung	Magische	Schulen	Typisch für Gottheit:
Abenteuer	Sei neugierig. Lehne kein Abenteuer ab. Finde Neues, probiere aus.	Alle	Erkenntnis	Kampf	Mirciron, Balder
Alter/ Vorsicht	Nur keine Eile, nichts übersürzen. Bewahre Würde, zeig Weisheit. Entscheide.	Alle	Erkenntnis	Nekromantie	Janus, Hödur, Odin
Chaos	Sei unvorhersehbar-und originell. Schaffe Neues, zerstöre Altes, rühr um	Chaotisch	Kampf	Leben	Discordia, Loki
Dunkelheit / Nacht (Mond)	Meide helles Licht und Farben. Erfreue dich an Konstellationen, Astrologie, Zyklen. Gewähre jenen Schutz, die ihn im Dunkel suchen.	Alle	Allgemein	Erkenntnis	Nocturnis, Saga
Ehre / Treue	Halte Wort. Treu über den Tod hinaus. Ehre den Gegner, Gefällene & Ahnen	Rechtschaffen	Kampf	Schutz	Bellorum, L'Artiste, Sif, Tyr, Sturmgott
Erde	Sei ruhig und beständig. Lass den Feind an Dir zerschellen. Ehre die Schätze der Erde und die Völker darunter. Bewahre die Ruhe des Landes, Biete Schutz.	Rechtschaffen	Nekromantie	Schutz	Frigg,
Feuer	Folge Deinen Emotionen, hilf anderen mit ihren. Hege die Flamme & Herd, sei stets aktiv, lösche kein Feuer ohne Dank. Bekämpfe Kälte & Düsternis	Jede Extreme	Kampf	Leben	Valescor, Thor, Sturmgott
Fremdwellen	Suche & Bewahre Kontakte nach anderswo. Erhalte Übergänge wo möglich. Sei ein Botschafter für und gegenüber den Besuchern, vermittele wenn nötig.	Keine Gute	Dämonologie	Schutz	Asmodeus, Odin, Hermodur
Freude / Liebe	Verbreite gute Laune und lebe sie selbst. Ehre die Liebe in ihren vielen Spielarten, wecke die Liebe an allen Dingen. Lass dich faszinieren, Freu dich.	Gut	Beherrschung	Leben	Sybarite, Freja
Fruchtbarkeit	Unterstütze den Kreislauf. Lass keinen Samen, keine Knospe verkommen. Ehre jene, die Leben hervorbringen können. Segne jene, die es wollen.	Alle	Allgemein	Leben	Aurore, Frigg
Furcht	Lehre andere den Respekt vor dem Grauen. Sei ein Botschafter der kommenden Schrecken. Unterstütze sinistere Prophezeiungen. Sähe Furcht, ernte Panik.	Keine Gute	Beherrschung	Nekromantie	Die Nomen
Gaumenfreude / Genuss	Hilf bei der Vorbereitung, genieße mit allen Sinnen, Preise das Programm, hilf beim Aufräumen.	Alle	Allgemein	Kampf	Sybarité, Thor, Bragi
Gauerei	Kleine Scherze tun niemandem weh. Betrüge die Reichen zu Gunsten anderer. Achte darauf, dass Dein Betrug nicht direkt verletzt, nutze Intellekt vor Gewalt.	Alle	Allgemein	Beherrschung	Nocturnis, Casinora, Loki
Geheimnis	Ergünde Geheimnisse und Rätsel. Gib sie selbst nie ohne Grund preis. Verschwöre Dich mit Wissenden, reglementiere die Weitergabe (Bilde Logen)	Keine Gute	Dämonologie	Erkenntnis	Discordia, Odin
Glück	Vertraue dem Glück. Lehne kein Spiel ab. Geh Risiken ein. Hilf den Unglücklichen.	Keine Böse	Beherrschung	Schutz	Casinora, Ullr
Hass	Sie verdienen alle das Verderben. Nütze Lug, Trug und Fallen. Kein Mitleid, keine Hilfe (außer: Vertrauen erschleichen). Plane groß, nimm wen Du erwischst.	Neutral- oder chaotisch-Böse	Dämonologie	Nekromantie	Dahovar, Hel
Jugend / Tatendrang	Lebe mit jugendlichem Übermut. Erst handeln, dann denken. Spontane Tanzanfälle oder Raufereien bereichern jede Situation...	Alle	Kampf	Leben	Mirciron, Skadi
Krankheit	Genieß die Schmerzen und Visionen. Lass an der süßen Pein und Euphorie teilhaben. Verbreite die Geschenke von Faulnis und Fieber. Hege die Kranken.	Keine Gute	Leben	Nekromantie	Hel, (Dämonenprinzen)
Krieg	Diplomatie eröffnet. Gewalt ist eine Lösung. Gezogene Waffen müssen Blut vergießen. Taktik & Strategie entscheiden die Schlacht, Zweikampf das Können.	Keine Gute	Dämonologie	Kampf	Bellorum, Odin, Sif, Tyr, Sturmgott
Handwerk	Schaffe mit Bedacht. Ein gelungenes Werk ist in sich selbst Lohn. Verkaufe Dich nicht unter Wert. Wahre Deine Kunst, aber gib sie bereitwillig an Lehrlinge.	Alle	Allgemein	Schutz	L'Artiste, Njörd
Kunst	Jede ernsthafte Darbietung ist einen Applaus wert. Ohne Intention keine Aussage. Worte und Werke sollen überdauern. Unterstütze Schaffensprozesse	Keine Rechtschaffene	Allgemein	Erkenntnis	L'Artiste, Bragi,
Leben / Heilung	Bewahre Leben und Preise Geburten. Unterstütze jene, die ein Überleben fördern, oder es verteidigen. Behandle keine Mörder, denn sie verdienen es nicht	Alle	Leben	Schutz	Mortis, Frigg,
Licht / Tag (Sonne)	Das Licht bringt Leben. Enthülle Verborgenes Böse. Beleuchte immer alles von 2 Seiten. Meide Schatten. Trage immer eine Lichtquelle bei dir. Carpe Diem..	Keine Böse	Allgemein	Leben	Aurore; Heimdall, Hermodur, Jordun
Luft	Bleib an keinem Ort wo die Luft steht. Immer ein Fenster oder Türe offen lassen. Handle schnell-denke schneller. Las dich vom Wind oder Gerüchen leiten	Chaotisch	Allgemein	Dämonologie	La Sauvage, Thor, Freja
Lüge / Verschleierung	Vermeide die Wahrheit, aber intelligent. Hilf jenen, die etwas zu verbergen haben. Leite Ermittler in die Irre. Vermeide es, Dein wahres selbst zu zeigen.	Keine Gute	Beherrschung	Erkenntnis	Discordia, Loki
MAGIE	Ehre die Zauberkunst in allen Spielarten. Bewahre magische Orte und Phänomen. Nutze Magie mit Intelligenz & Sinn. Bewahre sie vor Dilletanten.	Alle	Eine Beliebige	-	Innoval, Odin
Mord / Folter	Der Moment des Sterbens ist heilig. Die Widmung des Todes – eine Messe. Auch der Moment der Aufgabe, des Brechens einer Person ist eine Hymne.	Böse	Allgemein	Nekromantie	Bellorum, (Dämonenprinzen)
Natur	Lebe mit, in und von der Natur den Kreislauf des Jahres. Hege und Pflege ihre Gaben, denn sie sind nicht selbstverständlich. Misstrauere Zivilisation und Technik.	Alle	Leben	Schutz	La Sauvage, Ullr, Skadi
Ordnung	Lebe nach Recht und Gesetz, Sitten und Moral. Hilf die bestehende Ordnung zu schützen. Bekämpfe Chaos und Anarchie	Rechtschaffen	Erkenntnis	Schutz	Asmodeus, Frigg, Tyr
Reise	Reise und berichte. Erhalte die Traditionen von Gastrecht- und Pflicht. Übermittle Nachrichten. Sei ein Gast, den man gerne wieder sieht.	Alle	Erkenntnis	Schutz	Platea, Balder, Hödur, Skadi
Schmiedekunst	Schaffe mit Bedacht. Ein gelungenes Werk ist in sich selbst Lohn. Verkaufe Dich nicht unter Wert. Wahre Deine Kunst, aber gib sie an Lehrlinge bereitwillig	Alle	Allgemein	Schutz	Valescor
Schönheit	Preise Schönes, fördere jene die Schönes schaffen. Lass keine mutwillige Zerstörung oder Verunstaltung zu. Schönheit liegt im Auge des Betrachters.	Alle	Beherrschung	Erkenntnis	Casinora, Balder
Tod	Ehre die Toten und ihr Vermächtnis. Hilf ihnen Ruhe zu geben, bewahre ihre Grabsstätten. Hilf jenen die zu sterben bereit sind zu gehen.	Alle	Leben	Nekromantie	Mortis, Sif, Hel
Tyrannie	Zieh Macht an dich wo möglich. Kontrolliere oder beeinflusse Alles zu deinen Gunsten. Scheue dich nicht vor Gewalt, um zu herrschen.	Keine Gute	Beherrschung	Kampf	Asmodeus, Sturmgott
Unglück	Gönne kein Glück, lass keine glückliche Stimmung bestehen. Sabotiere und verkehre jene Dinge oder Personen, die Glück genießen oder gewähren.	Keine Gute	Beherrschung	Dämonologie	Dahovar, Loki
Wahrheit	Lüge niemals. Diene der Wahrheit, hilf immer sie zu finden oder aufzudecken, wenn sie durch Lug und Trug verschleiert wird. Verbreite Wahrheiten	Alle	Beherrschung	Erkenntnis	Janus, Heimdall, Saga
Wasser	Folge den Strömungen, denke fließend. Sei stark durch Nachgiebigkeit, denn spröde wird, wer kalt und hart ist. Ahnde Verschwendung oder Verunreinigung.	Jede Neutrale	Beherrschung	Leben	Platea, Njörd
Wissen	Sammle und bewahre für die Nachwelt. Erschließe die Welten mit dem Geist und finde Worte, sie zu erklären. Wissen ist Macht, sei wachsam wer sie einsetzt	Jede Neutrale	Dämonologie	Erkenntnis	Innoval, Saga, die Nomen
Zerstörung	Sei der Vorbote des Untergangs. Preise das Ende, denn dann werden die Welten wieder frei sein. Störe jene die an Dingen festhalten, zerstöre Altes.	Jede Böse	Dämonologie	Nekromantie	Fenris, die Nomen, (Dämonenprinzen)
Zivilisation	Verbessere die Techniken der Vorfahren. Schaffe Neues mit Geist und Hand. Verbessere das Miteinander, sei ein Vorbild. Nutze Technik und Fortschritt.	Alle	Beherrschung	Schutz.	Aurore, Bragi, Bellorum, Innoval

STARTAUSRÜSTUNG

Für jede erworbene Fertigkeit kannst Du Dir die entsprechende Ausrüstung mitnehmen – schön ist natürlich eine passende Geschichte (besonders, wenn Du als Bauer mit Kettenhemd herumrennst...). Denke als Handwerker auch daran, Werkzeug mitzuführen. Des Weiteren sind passende Fetische, Zaubertensilien (auch Bücher mit Sprüchen- oder Rezepten, Gebetssammlungen) natürlich wichtig. Ansonsten hat Dein Charakter bei Generierung 1 Silber in bar – auch das musst Du selbst mitbringen.

Erhalt von Generierungspunkten

Jeder angefangene Kalendertag gilt normalerweise als ein Livetag (LT)- Freitag bis Sonntag ergibt daher 3 LT. **Pro Livetag erhält die Spielfigur 5 GP.** Dies gilt nur, wenn das Spiel auch ein Risiko für den Charakter darstellt! Die SL kann zusätzliche Livetage vergeben (z.B. für tolles Rollenspiel, extrem gefährliches Live...) **TAVERNEN und ähnliche gesellige Abende werden in der Regel NICHT gewertet!** Beim Einreichen des Charakters für ein Spiel sollte – neben den Attributen, Fertigkeiten und Zaubern immer vermerkt sein:

- auf welchen Lives der Charakter bereits war und
- wie viele Livetage bzw. Zusatzpunkte er dort erworben hat.
- Sollte der Charakter **magische Gegenstände** (dazu zählen auch Tränke!) erworben haben, kann die Spielleitung dafür **Bestätigungen** verlangen.

Sicherheitsbestimmungen

- Gekämpft wird ausschließlich mit gepolsterten Waffen.
- Treffer werden auch bei Berührung gezählt, es ist daher nicht notwendig – und auch nicht erwünscht! - besonders fest zuzuschlagen.
- "Repetierschläge" sind nicht zulässig und gelten, im besten Fall, als ein Treffer.
- Schläge auf Hals, Kopf, oder in die Weichteile sind verboten! Situation klären (Time-Out und der Treffende senkt sofort seine Waffen!). **Selbstverständlich werden solche Treffer nicht gezählt.**

Rüstungsschutz (RS)

Rüstung fängt Schaden auf, bevor man verwundet wird. Wird ein Held getroffen, reduziert die Rüstung den Treffer abhängig von ihrer Rüstungsstärke. Dabei wird die Rüstung beschädigt (RS wird um TP weniger).

Sobald die Rüstung weniger RS als der Treffer hat, gilt sie als durchgeschlagen und eventuell verbleibende TP erzielen Wunden (Schaden).

Rüstung schützt normalerweise in Höhe der doppelten Fertigkeits-Stufe.

Verlust von Lebenspunkten (LP)

Wird ein Held getroffen, verliert er abhängig von der Art des Treffers Lebenspunkte (LP). Zu unterscheiden ist zwischen:

- „normalem Schaden“ - physischer Schaden, vor dem Rüstung schützt (auch: Treffer, Trefferpunkte, etc.)
- „direktem Schaden“ - wirkt auf den Körper – Rüstung schützt nicht - durch Pfeile, Bolzen, Magie, Gifte... (auch: minus X LP)

Zone	Auswirkung
Kopf / Hals / Weichteile	Verboten! Situation ist zu klären!
Gliedmaßen	LP abziehen - <i>Gliedmaße schmerzt (humpeln, Hängen lassen), noch einsetzbar. Figuren mit hoher LP Zahl (5+) & Schmerzresistenz können das 1x ausgleichen.</i>
Torso	LP abziehen
Hände	Keine – LP nicht abziehen (<i>und vielleicht erklärend „Fingertreffer“ ansagen</i>)

Unterschiedliche Waffen haben unterschiedliche Auswirkungen – wobei aus Gründen der Spielbarkeit folgende Regelungen gelten:

Treffer durch...	Auswirkung	z.B. (siehe S.41)
Einhandwaffe, Wurfwaffe	1 TP – zuerst von Rüstung, dann von LP abziehen	Schwert, Axt
Zweihandwaffe	2 TP – zuerst von Rüstung, dann von LP abziehen	Bihänder, Speer
Schusswaffe	2 Direkt – also direkt von den LP abziehen	Armbrust, Bogen
*Feuerwaffe (Nerf)	1 TP + <i>Niederschlagend: Ziel „stürzt“ wegen Wucht zu Boden</i>	Pistole, Muskete
Blasrohr	0 TP + Waffentaugliches Gift, ungerüstete Stelle ist zu treffen	-

*OPTIONAL – nur wenn von SL auf ihrem Spiel zugelassen. **Überstärke** = immun gegen Niederschlagend

0 LP - Sterben

Die LP können nie unter 0 sinken*. Ein Held mit 0 LP bricht zusammen und ist **wehrlos** (*außer: Berserker).

Folgende Dinge können noch getan werden:

- Mit ersticker Stimme stöhnen, schwächlich winken.

Mit „**starkem** oder **eisernen Willen**“ darf man außerdem:

- Einen Trank trinken oder ein Einmal-Artefakt („Knick“) anwenden, *das man bereits in der Hand hatte!*
- kriechen (2-3m, falls man vorher außer Sicht lag)

Helden mit dem Vorteil „**Schmerzresistenz**“

- können agieren – auch herumstolpern, schreien oder „Erste Hilfe“ auf sich selbst anwenden; sie werden auch nicht bewusstlos.

Wenn keine „Erste Hilfe“ auf den Charakter angewandt wird, wird der Charakter nach zwei Minuten (bis 120 zählen) bewusstlos und stirbt nach weiteren 10 Minuten (bis 600 zählen).