



SYSTEMREFERENZDOKUMENT (SRD)

Warrior, Rogue & Mage



Ein regelleichtes Fantasy-Rollenspiel

Original von Michael Wolf



Warrior, Rogue & Mage Systemreferenzdokument © 2015–2026 Michael Wolf. Dieses SRD ist unter der Creative Commons Attribution 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>) lizenziert. Es basiert auf Warrior, Rogue & Mage (<http://www.stargazergames.eu/>), erstellt von Michael Wolf.

Inhaltsverzeichnis

1	Was ist Warrior, Rogue & Mage?.....	2
2	Charaktere.....	2
3	Regelmechaniken.....	4
4	Kampf.....	5
5	Magie.....	6
6	Ausrüstung.....	10
7	Spielleiten.....	13
8	Anhang 1: Fertigkeiten & Talente.....	15
9	Anhang 2: Optionale Regeln.....	17
10	Anhang 3: Bestiarium.....	20
11	Anhang 4: Zusammenfassung der Charaktererschaffung.....	26

1 Was ist Warrior, Rogue & Mage?

WR&M ist ein einfaches, leichtgewichtiges Rollenspiel, das es einer Gruppe von Spielern und einem Spielleiter (SL) ermöglicht, epische Abenteuer in einer Fantasiewelt voller Konflikte, Monster und wundersamer Magie zu erleben. Obwohl WR&M die drei archetypischen Rollen klassischer Rollenspiele in seinem Titel trägt, verwendet es keine Klassen. Spieler können ihre Charaktere frei nach ihren Vorstellungen erschaffen, ohne sie in das enge Korsett von Charakterklassen pressen zu müssen. Warrior (Krieger), Rogue (Schurke) und Mage (Magier) sind tatsächlich die grundlegenden Attribute der Charaktere, die ihre Fähigkeiten im Kampf, in der Heimlichkeit und in akademischen Belangen messen.

Dieses Buch setzt voraus, dass du mit Pen-&-Paper-Rollenspielen vertraut bist. Wenn du keine Ahnung hast, wie ein Pen-&-Paper-Rollenspiel funktionieren soll, frag deine Geek-Freunde; die wissen das bestimmt.

2 Charaktere

Jeder Spieler muss einen Charakter erschaffen, um spielen zu können. Der Spielercharakter ist seine oder ihre Repräsentation in der Spielwelt. Die vom Spielleiter gespielten Charaktere werden Nichtspielercharaktere oder NSCs genannt. Alle Charaktere in WR&M werden durch ihre drei Grundattribute, Fertigkeiten, Talente und verschiedene andere Werte beschrieben, die in diesem Kapitel im Detail erklärt werden.

2.1 Attribute

WR&M verwendet drei grundlegende Attribute, um einen Charakter zu beschreiben: Krieger (Warrior), Schurke (Rogue) und Magier (Mage). Jedes Attribut hat normalerweise einen Wert von 0 bis 6, aber Monster und erfahrene Charaktere können höhere Werte haben. Wenn ein Attribut den Wert 0 hat,

kannst du keine damit verbundenen Fertigkeiten nutzen. Und im Falle des Magier-Attributs kannst du nicht einmal den einfachsten Zauber wirken.

- **Krieger:** Ein Charakter mit einem hohen Wert in Krieger ist der geborene Kämpfer: stark, zäh, furchtlos. Charakteren mit einem niedrigen Wert in diesem Attribut fehlen diese Fähigkeiten.
- **Schurke:** Jemand mit einem hohen Schurken-Attribut ist schlagfertig, heimlich und schnell mit den Füßen und dem Verstand.
- **Magier:** Ein hoch bewertetes Magier-Attribut ist ein Zeichen von Intelligenz, Willensstärke und geistiger Disziplin.

Jeder Spielercharakter beginnt mit 10 Attributspunkten, die frei auf die drei Attribute verteilt werden können. Kein Attribut darf zu Beginn jedoch höher als 6 sein. Während hochspezialisierte Charaktere möglich sind, funktioniert ein ausgewogener Charakter mit ein paar Punkten in jedem Attribut für neue Spieler wahrscheinlich am besten.

2.2 Fertigkeiten (Skills)

Jeder Charakter wird durch einige Fertigkeiten weiter detailliert. Fertigkeiten sind Fähigkeiten, die ein Charakter im Laufe der Jahre erlernt hat, wie Reiten oder Diebeskunst. Fertigkeiten werden jedoch nicht in Stufen unterteilt wie Attribute. Entweder hat man eine Fertigkeit gelernt oder nicht. Jeder Charakter beginnt mit drei Fertigkeiten nach Wahl des Spielers. Bitte beachte, dass du eine Fertigkeit nicht wählen kannst, wenn das dazugehörige Attribut auf Stufe 0 ist!

2.3 Talente

Talente verleihen Spielercharakteren besondere Fähigkeiten, die sie von einfachen Bürgern abheben. Du musst nicht würfeln, um Talente einzusetzen. Sobald ein Charakter ein neues Talent erworben hat, erhält er Zugang zu einer besonderen Fähigkeit. Einige Talente können mehrmals gewählt werden. Jeder Charakter beginnt mit einem Talent.

2.4 Trefferpunkte (TP), Schicksal und Mana

- **Trefferpunkte (TP)** sind ein Maß dafür, wie viele Treffer ein Charakter einstecken kann, bevor er zu Boden geht. Ein Charakter mit 0 TP gilt als tot oder sterbend. Jeder Charakter beginnt mit Trefferpunkten in Höhe von 6 plus seinem Krieger-Attribut.
- **Schicksal** kann genutzt werden, um in bestimmten Situationen das eigene Leben zu retten oder dem SL etwas erzählerische Kontrolle abzunehmen. Jeder Charakter beginnt mit Schicksal in Höhe seines Schurken-Attributs (mindestens jedoch 1 Schicksal, auch wenn der Schurken-Wert 0 ist).
- **Mana** ist die rohe magische Energie, die von Magiern genutzt wird, um Zauber zu wirken. Charaktere können keine Magie anwenden, wenn ihr Mana erschöpft ist. Jeder Charakter beginnt mit Mana in Höhe seines doppelten Magier-Attributs.

2.5 Rüstung und Verteidigung

Jeder Charakter hat einen Verteidigungswert (Verteidigung), der 4 plus der halben Summe seiner Krieger- und Schurken-Attribute (abgerundet) entspricht. Getragene Rüstungen und Schilde gewähren einen Bonus auf die Verteidigung, erhöhen aber die Manakosten von Zaubern um ihren Rüstungsmalus (RM).

Trefferpunkte = 6 + Krieger
Schicksal = Schurke (mindestens 1)
Mana = 2 × Magier
Verteidigung = 4 + (Krieger + Schurke) ÷ 2, abgerundet

3 Regelmechaniken

3.1 Grundlegende Handlungsauflösung

Jedes Mal, wenn ein Charakter eine Handlung ausführen möchte, die scheitern könnte, kann der SL den Spieler bitten, zu würfeln, um den Ausgang dieser Handlung zu bestimmen. Die grundlegende Handlungsauflösung ist die Attributprobe. Der SL wählt das passende Attribut und entscheidet, wie schwierig die anstehende Aufgabe ist. Dann würfelt der Spieler einen sechsseitigen Würfel (auch W6 genannt) und addiert den Wert des relevanten Attributs zum Würfelergebnis. Wenn der Charakter über Fertigkeiten verfügt, die in dieser Situation helfen könnten, darf er 2 zu seinem Ergebnis addieren. Das Endergebnis wird dann mit dem vom SL festgelegten Schwierigkeitsgrad (SG) verglichen. Ist das Ergebnis gleich oder höher, war die Handlung erfolgreich. Wenn nicht, ist die Handlung fehlgeschlagen.

Probe = W6 + Attribut (+ 2 bei passender Fertigkeit) ≥ Schwierigkeitsgrad (SG)

Optional: Wenn ein Charakter mehr als eine Fertigkeit beherrscht, die in einer bestimmten Situation genutzt werden könnte, kann der SL dem Spieler erlauben, weitere 2 Punkte zum Ergebnis zu addieren.

3.2 Explodierender Würfel

Immer wenn ein Spieler eine 6 würfelt, kann der Würfel „explodieren“. Das bedeutet, der Spieler darf noch einmal würfeln und das zweite Ergebnis addieren. Wenn das zweite Ergebnis wieder eine 6 ist, würfelt man erneut. Nur Schadenswürfe und Attributproben, bei denen der Charakter eine passende Fertigkeit besitzt, unterliegen dieser Regel.

3.3 Automatischer Erfolg

Wenn das Risiko eines Scheiterns extrem gering ist, oder die Aufgabe für die Geschichte nur von untergeordneter Bedeutung ist und der Charakter die entsprechende Fertigkeit besitzt, kann der SL entscheiden, dass kein Wurf erforderlich ist.

3.4 Unabhängige Probe

Wenn die anstehende Aufgabe nicht aktiv behindert wird, muss der Spieler einen vom SL festgelegten Schwierigkeitsgrad übertreffen.

Schwierigkeit	SG
Einfach	5
Routine	7
Herausfordernd	9

Schwierigkeit	SG
Schwer	11
Extrem	13

3.5 Vergleichende Probe

Wenn zwei Charaktere in direktem Wettbewerb stehen, wird die vergleichende Probe verwendet. Der SG des aktiven Charakters wird durch einen Wurf des passiven Charakters bestimmt.

Beispiel: Ein Dieb möchte unbemerkt an einer Wache vorbeischieben. Die Wache würfelt einen W6 und addiert ihr Magier-Attribut sowie den +2 Bonus, falls sie die Fertigkeit Aufmerksamkeit (Awareness) besitzt. Dieses Ergebnis ist dann der SG für die Attributprobe des Diebes.

Optional: Anstatt zu würfeln, kannst du einfach 3 zum relevanten Attribut (und dem Fertigungsbonus) addieren, um den SG zu erhalten.

3.6 Situationsbedingte Modifikatoren

Es gibt Umstände, die Aufgaben schwerer oder leichter machen als gewöhnlich: Das Fehlen von Werkzeugen macht es schwerer, etwas herzustellen; eine meisterhaft gefertigte Waffe gewährt einen Bonus auf einen Angriff; oder schlechte Lichtverhältnisse erleichtern das Verstecken in den Schatten. Der SL kann beliebige situationsbedingte Modifikatoren zu jedem SG addieren, wenn es angebracht ist.

3.7 Schicksal nutzen

Ein Charakter kann einen seiner Schicksalspunkte ausgeben, um Folgendes zu tun (Zustimmung des SL erforderlich):

- Einen Angriff ignorieren, der den Charakter getötet hätte.
- Ein kleines Detail in der Spielwelt ändern. Zum Beispiel: Dein Charakter kennt den NSC, den ihr gerade getroffen habt. Oder es gibt in der Stadt, die ihr gerade betreten habt, ein Geschäft mit der Ausrüstung, die ihr benötigt.
- Einen einzelnen Würfelwurf neu würfeln oder +2 auf eine einzelne Probe addieren.

Schicksal regeneriert sich nicht automatisch, daher sind die Spieler gut beraten, ihr Schicksal nicht zu verschwenden. SLs sollen Spielern Schicksal für heldenhafte Taten, gutes Rollenspiel und das Erreichen bestimmter Ziele gewähren.

4 Kampf

4.1 Initiative

Wann immer es zu einem Kampf kommt, handeln Spielercharaktere und Nichtspielercharaktere abwechselnd in Runden. Zu Beginn des Kampfes wird die Reihenfolge bestimmt, in der die beiden Konfliktparteien handeln. Dies nennt man Initiative. In den meisten Fällen diktiert der gesunde Menschenverstand die Initiative. Bei Unsicherheit würfelt jede Seite einen W6. Die Seite mit dem höheren Ergebnis handelt zuerst.

Optional: Ein Charakter mit der Fertigkeit Aufmerksamkeit kann +2 auf den Initiativwurf addieren.

4.2 Kampfhandlungen

Kampfhandlungen sind recht kurz, daher können Charaktere nur wenige Handlungen ausführen. Eine kurze Strecke laufen, eine Waffe ziehen, einen Feind angreifen oder einen Zauber wirken sind angemessene Handlungen, die in einer Runde ausgeführt werden können.

4.3 Angriffswurf

Wenn ein Charakter versucht, einen anderen Charakter im Nah- oder Fernkampf zu treffen, muss sein Spieler würfeln, um zu bestimmen, ob er getroffen hat. Angriffswürfe funktionieren wie jede andere Attributprobe, aber der SG ist immer der Verteidigungswert des Ziels zuzüglich anwendbarer Modifikatoren. Angriffswürfe unterliegen der Regel für „explodierende Würfel“, wenn der Charakter die entsprechende Fertigkeit besitzt. Jeder zusätzliche Erfolg (alle vollen Punkte über dem Zielwert) nach dem ersten addiert +1 auf den verursachten Schaden. Für magische Angriffe siehe das Kapitel Magie.

Beispiel: Ein Dieb möchte einen Wächter mit einem Dolch hinterrücks erstechen. Die Fertigungsliste legt fest, dass bei Verwendung eines Dolches das Schurken-Attribut greift. Der Dieb besitzt diese Fertigkeit, also darf er den +2 Modifikator zu seinem Angriffswurf addieren.

4.4 Schaden und Heilung

Nachdem ein Treffer erzielt wurde, ermittelst du den verursachten Schaden. Der Schaden wird durch die verwendete Waffe bestimmt (siehe Waffenliste). Bitte beachte, dass Schadenswürfe immer der Regel für „explodierende Würfel“ unterliegen. Die Trefferpunkte des Opfers werden um eine Anzahl von Punkten reduziert, die dem verursachten Schaden entspricht. Sinken die Trefferpunkte auf 0, ist der Charakter tot oder sterbend. Die TP eines Charakters können nie unter 0 fallen.

Optional: Charaktere, die auf unter die Hälfte ihrer maximalen Trefferpunkte reduziert wurden, gelten als schwer verwundet und erhalten einen Malus von -3 auf alle Proben.

Ein Charakter heilt pro Tag der Rast Trefferpunkte in Höhe seines höchsten Attributs. Während dieser Zeit sind nur leichte Aktivitäten erlaubt. Nimmt ein Charakter an einem Kampf, einer Verfolgungsjagd oder einer ähnlichen Aktivität teil, darf er an diesem Tag nur einen einzigen Trefferpunkt heilen. Charaktere mit der Fertigkeit Kräuterkunde (Herbalism) können ihre Fähigkeiten nutzen, um die Heilung zu beschleunigen. Wenn man von einem solchen Charakter behandelt wird, erhält man +2 TP pro Tag der Rast.

5 Magie

5.1 Magie nutzen

Charaktere mit einem Magier-Attribut von 1 oder höher haben Zugang zu Zaubern. Zauber können gefunden oder gekauft werden. Diese Zauber müssen zunächst in das persönliche Zauberbuch eines Charakters übertragen werden, bevor sie genutzt werden können. Um einen Zauber aus dem Buch zu wirken, muss der Charakter eine Probe gegen den SG des Zaubers ablegen. Ist dies erfolgreich, wird sein Manapool um den für den Zauber angegebenen Betrag reduziert.

5.2 Magischer Fokus

Ein Charakter, der sich auf Magie konzentrieren möchte, besitzt normalerweise einen magischen Fokus. Dies kann ein Stab, ein Handschuh, ein Ring oder ein ähnlicher Ausrüstungsgegenstand sein. Magische

Fokusse werden verwendet, um Zauber zu speichern, die der Magienutzer später wirken kann, ohne Mana aus seinem persönlichen Pool ausgeben zu müssen. Magische Fokusse müssen mit Mana aufgeladen werden, bevor sie verwendet werden können, und dieser Manapool wird dann genutzt, um daraus gewirkte Zauber anzutreiben. Solange er mit Energie versorgt wird, gewährt er außerdem einen Thaumaturgie-Bonus in Höhe seiner Stufe. Ein Fokus kann 10 Mana pro Stufe des Gegenstands fassen. Das Aufladen des Fokus ist jedoch teuer. Für jedes im Fokus gespeicherte Mana muss der Zaubерnde zwei Mana aus seinem persönlichen Pool ausgeben. Fokusse können in mehreren Sitzungen aufgeladen werden.

Ein Charakter kann nur Zauber, die er kennt, in einem magischen Fokus speichern. Der gespeicherte Zauber verbleibt im Fokus, bis er ersetzt wird. Ein magischer Fokus kann Zauber bis zu seiner Stufe speichern. Ein Fokus der Stufe 3 kann einen Zauber des 3. Kreises speichern, aber er kann auch genutzt werden, um einen Zauber des 2. Kreises und einen des 1. Kreises oder drei Zauber des 1. Kreises zu speichern.

5.3 Manaregeneration

Ein Charakter erhält nach einer guten Nachtruhe seinen vollen Manapool zurück und erhält durch eine Stunde Meditation Mana in Höhe seines Magier-Attributs. Magische Tränke können ebenfalls Mana regenerieren.

5.4 Zauber wirken

Um Zauber wirken zu können, benötigt ein Charakter mindestens Magierstufe 1. Die Fertigkeit Thaumaturgie ist hilfreich, aber nicht zwingend erforderlich, besonders wenn der Charakter nur ein paar einfache Zauber nutzen möchte. Die Reichweite aller Zauber ist die Sichtlinie, sofern die Zauberbeschreibung nichts anderes besagt.

Zauber sind in vier Kreise unterteilt. Zauber des 1. Kreises sind die einfachsten und am wenigsten mächtigen, während Zauber des 4. Kreises deutlich mächtiger sind und mehr Können zum Wirken erfordern.

Kreis	Manakosten	SG
1. Kreis	1	5
2. Kreis	2	7
3. Kreis	4	9
4. Kreis	8	13

Ein Zaubерer, der eine Rüstung trägt, muss den Rüstungsmalus (RM) der getragenen Rüstung zu den Manakosten addieren.

5.5 Mana verbrennen

Ein Zaubерwirker kann sich entscheiden, zusätzliches Mana zu verbrennen, um die Effekte eines Zaubers zu verbessern. Jede Stufe der Manaverbrennung kostet die Hälfte der anfänglichen Manakosten und erhöht den SG des Zaubers um eins. Die Auswirkungen der Manaverbrennung sind bei jeder Zauberbeschreibung aufgeführt. Bitte beachte, dass du für das Verbrennen von Mana stets Mana aus deinem persönlichen Pool verwenden musst, auch wenn du einen Zauber aus einem Fokus wirkst.

5.6 Zauber aufrechterhalten

Normalerweise haben alle Zauber eine bestimmte Dauer oder verursachen einen sofortigen Effekt. Aber es kann Fälle geben, in denen ein Zauberer einen Zauber über längere Zeiträume aufrechterhalten möchte. Ob ein Zauber aufrechterhalten werden kann, steht in der Zauberbeschreibung. Um einen Zauber über längere Zeit aufrechtzuerhalten, muss sich der Zaubernde konzentrieren, was alle seine Handlungen mit einem Malus von -1 bestraft. Die Manakosten für die Aufrechterhaltung des Zaubers sind bei der Zauberbeschreibung aufgeführt.

5.7 Variante: Krieger, Schurke & Gelehrter

Magie ist in WR&M sehr allgegenwärtig. Jeder mit einem Magier-Attributswert von 1 oder höher kann zaubern. Wenn du eine Kampagne mit weniger Magie (Low-Magic) leiten möchtest, kannst du folgende Änderungen vornehmen:

- Das Attribut Magier wird durch das Attribut Gelehrter ersetzt. Alle Fertigkeiten, die bisher Magier verwendeten, nutzen nun das Attribut Gelehrter.
- Um Zauber zu wirken, muss ein Charakter ein neues Talent namens „Zauberwirker“ erwerben, das Zugang zu Zaubern des 1. Kreises gewährt. Alles andere funktioniert wie gehabt. Wenn der Charakter aufsteigt, kann er das Talent „Fortgeschrittener Zauberwirker“ erwerben, das ihm Zugang zu den restlichen Zauberkreisen verschafft.

5.8 Zauberliste

1. KREIS

Frostbrand (Frostburn). Berührungsangriff, der 1W6-2 Schaden verursacht. Jede Stufe Manaverbrennung erhöht den Schaden um +1.

Heilende Hand (Healing Hand). Heilt 1W6 TP. Der Zauberer muss die Person berühren, die er heilen möchte. Jede Stufe Manaverbrennung heilt einen zusätzlichen Trefferpunkt.

Magisches Licht (Magic Light). Der Zauberer erschafft ein magisches Licht an der Spitze seines Stabes oder einer anderen Waffe, das einen Radius von 10 Metern wie eine Fackel ausleuchtet.

Manaverbrennung kann genutzt werden, um einen oder mehrere der folgenden Effekte hinzuzufügen:

- **Lichtkugel:** Der Zauberer formt das Licht zu einer Kugel, die er mit seinen Gedanken steuern kann.
- **Farbiges Licht**
- **Lichtstrahl:** Das Licht leuchtet als enger Strahl 15 Meter weit.
- **Blitz:** Der Effekt dauert nur eine Runde, blendet aber jeden, der ungeschützt in den Blitz schaut, für 1W6 Runden.

Das Licht leuchtet für 1 Stunde oder bis es vom Zauberer aufgelöst wird. Es kann für 1 zusätzliches Mana pro Stunde aufrechterhalten werden.

Magie spüren (Sense Magic). Der Zauberer kann Magie in einem Umkreis von 3 Metern spüren. Jede Stufe Manaverbrennung fügt dem Radius einen weiteren Meter hinzu.

Telekinese (Telekinesis). Der Zauberer kann einen Gegenstand von bis zu 1 kg aus der Ferne bewegen. Jede Manaverbrennung fügt ein weiteres Kilogramm Gewicht hinzu. Telekinese hält 1 Minute an und kann für 1 zusätzliches Mana pro Minute aufrechterhalten werden.

2. KREIS

Nahrung und Wasser erschaffen (Create Food and Water). Der Zauber erschafft eine Tagesration Nahrung und Wasser für eine Person.

Heilendes Licht (Healing Light). Heilt 1W6 TP. Jede Stufe Manaverbrennung heilt zwei zusätzliche Trefferpunkte.

Identifizieren (Identify). Erlaubt es dem Zauberer, eine magische Eigenschaft eines Gegenstandes zu identifizieren. Jede Stufe Manaverbrennung identifiziert eine weitere Eigenschaft.

Levitation (Levitation). Der Zauberer kann bis zu 3 Minuten langsam auf- und abschweben. Der Zauberer kann für 1 Mana pro zusätzlicher Minute aufrechterhalten werden. Bitte beachte, dass dieser Zauber keinen horizontalen Antrieb bietet, der Zauberer aber andere Mittel nutzen kann, um sich horizontal zu bewegen.

Blitzschlag (Lightning Bolt). Fernkampfangriff, der 1W6+2 Schaden verursacht (+2 pro Stufe Manaverbrennung).

Magische Rüstung (Magic Armor). Eine magische Blase um den Zauberer absorbiert jeden Schaden, bis ihre TP aufgebraucht sind oder sie aufgelöst wird. Die Blase hat 4 Trefferpunkte und jede Stufe Manaverbrennung fügt 4 weitere hinzu. Überschüssiger Schaden wird nicht übertragen.

3. KREIS

Kettenblitz (Chain Lightning). Wie Blitzschlag, kann aber auch mehrere Feinde angreifen, solange diese maximal 5 Meter voneinander entfernt sind. Der Schaden kann durch Manaverbrennung erhöht werden. Die maximale Anzahl betroffener Ziele ist 3.

Auf Luft gehen (Walk on Air). Der Zauberer kann für bis zu 3 Minuten auf Luft gehen, als wäre sie fester Boden. Kann für 1 Mana pro zusätzlicher Minute aufrechterhalten werden.

Feuerblitz (Firebolt). Dieser Geschosszauber verursacht 3W6 Schaden in einem Radius von drei Metern. Manaverbrennung kann den Schaden um +2 oder den Radius um 2 Meter erhöhen.

Waffe verzaubern (Enchant Weapon). Der Zauberer legt eine temporäre Verzauberung auf eine Waffe, die ihrem Träger +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe gewährt. Hält für eine Kampfbegegnung an. Manaverbrennung kann genutzt werden, um +1 auf Angriffs- und Schadensboni zu addieren.

Stasis (Stasis). Berührungsangriff, der das Ziel in Stasis versetzt. Für das Ziel steht die Zeit still, es kann sich nicht bewegen, nicht angreifen oder angegriffen werden. Dauert eine Anzahl von Stunden entsprechend der erzielten Erfolge.

4. KREIS

Erdelementar beschwören (Summon Earth Elemental). Beschwört ein Erdelementar unter der Kontrolle des Zauberers. Das Elementar wird zerstört, wenn seine TP aufgebraucht sind oder es vom Zauberer aufgelöst wird.

Magischer Schritt (Magic Step). Der Zauberer kann sich bis zu 10 Meter in jede Richtung teleportieren. Jede Manaverbrennung fügt 10 Meter Distanz hinzu. Es ist keine Sichtlinie erforderlich, aber der Zauberer muss ein klares Bild des Zielortes im Kopf haben.

Mondtor nutzen (Use Moongate). Der Zauberer kann an besonderen Orten Mondtore öffnen, die sofortiges Reisen über weite Strecken ermöglichen. Sie schließen sich nach 2 Minuten, können nicht offen gehalten werden und nur einmal alle 6 Stunden geöffnet werden.

Ins Leben zurückholen (Return to Life). Der Zauberer kann einen gefallenen Charakter wiederbeleben, solange der Körper noch intakt und warm ist. Bei Erfolg erhält der Charakter außerdem 2 TP zurück. Manaverbrennung erhöht die Heilung um 2 Trefferpunkte.

Phantomross beschwören (Summon Phantom Steed). Der Zauberer ruft ein Phantomross, das für 24 Stunden als Reittier dienen kann. Es braucht keine Ruhe und kann auf dem Wasser laufen. Dieser Zauber kann nicht aufrechterhalten werden, das Ross muss neu beschworen werden.

6 Ausrüstung

Jeder Charakter beginnt mit 250 Silberstücken (SS), um Ausrüstung zu kaufen. Jeder Charakter kann jede Waffe führen. Zauberwirkende Charaktere dürfen Rüstungen tragen, aber der Rüstungsmalus (RM) der getragenen Rüstung erhöht die Manakosten jedes gewirkten Zaubers.

6.1 Waffen

Waffe	Fertigkeit	Schaden	Kosten (SS)
Axt	Äxte	1W6	5
Bogen	Bögen	1W6	4
Armbrust	Bögen	1W6+3	8
Dolch	Dolche	1W6-2	2
Drachenpistole	Feuerwaffen	1W6+4	18
Drachengewehr	Feuerwaffen	2W6	25
Hellebarde	Äxte	1W6	7
Langbogen	Bögen	1W6+2	8
Streitkolben	Stumpfe Waffen	1W6	5
Speer	Wurfwaffen / Speere	1W6	3
Stab	Stumpfe Waffen	1W6	2
Schwert	Schwerter	1W6	5
Wurfstern	Wurfwaffen	1W6-2	2
Zweihandwaffe	*	2W6	10
Kriegshammer	Stumpfe Waffen	1W6	5

Bogen. Maximale Reichweite 80 Meter. Der SG für Ziele über 40 Meter ist um 4 erhöht. 10 Pfeile kosten 2 SS.

Armbrust. Das Nachladen kostet eine Runde. 10 Bolzen kosten 2 SS.

Dolch. Kann geworfen (Wurfwaffen, max. 20 Meter) oder im Nahkampf (Dolche) benutzt werden.

Drachenpistole. Maximale Reichweite 20 Meter. Der SG für Ziele über 10 Meter ist um 4 erhöht. Nachladen kostet eine Runde. 10 Schuss kosten 4 SS.

Drachengewehr. Maximale Reichweite 40 Meter. Der SG für Ziele über 20 Meter ist um 4 erhöht. Nachladen kostet eine Runde. 10 Schuss kosten 4 SS.

Hellebarde. Hat eine Reichweite von 2 Metern.

Langbogen. Maximale Reichweite 120 Meter. Der SG für Ziele über 60 Meter ist um 4 erhöht. 10 Pfeile kosten 2 SS.

Speer. Maximale Reichweite 20 Meter. Kann auch im Nahkampf benutzt werden (Fertigkeit Speere).

Wurfstern (Shuriken). Maximale Reichweite 20 Meter.

Zweihandwaffe. Schwerter, Äxte, Streitkolben und Kriegshämmer existieren in größeren, zweihändigen Versionen. Die entsprechende Fertigkeit wird verwendet.

6.2 Rüstung

Rüstung	Verteidigung	RM	Kosten (SS)
Kleidung	0	0	3
Gepolsterter Stoff	1	0	8
Leder	2	1	15
Schuppenpanzer	3	2	23
Lamellenrüstung	4	3	35
Kettenhemd	5	4	70
Leichter Plattenpanzer	6	5	90
Schwerer Plattenpanzer	7	5	120
Golemrüstung	8	*	*
Kleiner Schild	+1	+2	5
Großer Schild	+2	+4	12
Turmschild	+3	+6	15

Die obigen Werte gelten für vollständige Rüstungssets.

Leichter und schwerer Plattenpanzer. Plattenpanzer muss an den Träger angepasst werden. Schlecht sitzende Plattenrüstungen reduzieren alle Würfe um 2.

Golemrüstung. Eine klobige Rüstung aus einer vergangenen Ära. Unglaublich zäh und gewährt einen Bonus von 1W6 auf allen Waffenschaden. Zaubern ist mit dieser Rüstung unmöglich. Es gibt Gerüchte über besondere Golemrüstungen, die nicht nur das Zaubern erlauben, sondern selbst ein magischer Fokus sind. Golemrüstung ist nicht im Handel erhältlich.

6.3 Allgemeine Ausrüstung

Gegenstand	SS	Gegenstand	SS
Abenteurer-Ausrüstung	5	Fass Wein	9
Rucksack	4	Esel oder Maultier	25
Laterne	5	Packpferd	30
Dietrich	2	Reitpferd	75
Spitzhacke	3	Schlachtross	150
Stange (3 Meter)	1	Ochsenkarren	7
Seil (10 Meter)	2	Zauberbuch	20
Satteltaschen, Sattel & Zaumzeug	8	Zauberschriftrolle (1. Kreis)	25
Fackel	1	Zauberschriftrolle (2. Kreis)	50
Normale Kleidung	3	Zauberschriftrolle (3. Kreis)	75
Reisekleidung	5	Zauberschriftrolle (4. Kreis)	100
Edle Kleidung	12	Magischer Fokus (1. Kreis)	35
Rationen (für 1 Woche)	7	Magischer Fokus (2. Kreis)	70
Eiserne Rationen (für 1 Woche)	14	Magischer Fokus (3. Kreis)	140
Fass Bier	6	Magischer Fokus (4. Kreis)	250

Abenteurer-Ausrüstung. Enthält Feuerstein und Zunder, eine Wasserflasche, eine Decke, eine Schlafkrolle und ein kleines Zelt.

Eiserne Rationen. Diese Rationen verderben nicht so schnell.

Laterne. Laternen erzeugen helleres Licht als Fackeln und lassen sich nicht so leicht ausblasen.

Magischer Fokus. Ein magischer Fokus kann viele Formen annehmen (Handschuh, Amulett, Zauberstab usw.). Näheres zu magischen Fokussen siehe Abschnitt 5.2.

Fackel. Eine brennende oder unangezündete Fackel kann als improvisierte Waffe verwendet werden (Fertigkeit Stumpfe Waffen). Schaden ist 1W6–2 unangezündet und 1W6–1 angezündet. Brennbare Feinde können in Brand gesetzt werden.

6.4 Magische Gegenstände

Runenklinge (Runeblade). Dieses mit Runen bedeckte Schwert ignoriert jede Rüstung. Angriffswürfe mit dieser Waffe werden gegen die Basis-Verteidigung gemacht.

Heiliges Schwert (Holy Sword). Diese goldgeheftete, silbrige Klinge ist der Fluch der Untoten und verursacht 2W6 Schaden gegen Skelette, Zombies, Vampire und ihresgleichen.

Kriegsmagierrüstung (Warmage Armor). Dieser Plattenpanzer aus der Zeit des Imperiums nutzt besondere Verzauberungen, damit Zauberwirker ihn ohne Malus tragen können. Seine Werte entsprechen einem normalen Plattenpanzer, aber sein RM ist 0.

Verzauberte Rüstung (Enchanted Armor). Die häufigste Art verzauberter Rüstungen: Diese Rüstungen und Schilde sind ungewöhnlich haltbar und lassen den Fluss arkaner Energien besser zu. Verzauberte Rüstungen und Schilde erhalten einen Verteidigungsbonus von +1 und reduzieren ihren Rüstungsmalus um 1. Würfle mit 1W6 die Art aus (1–4: Rüstung, 5–6: Schild), dann mit einem weiteren 1W6 die tatsächliche Rüstung oder den Schild:

1W6	Rüstung	Schild
1	Leder	Kleiner Schild
2	Schuppenpanzer	Kleiner Schild
3	Lamellenrüstung	Großer Schild
4	Kettenhemd	Großer Schild
5	Leichter Plattenpanzer	Großer Schild
6	Schwerer Plattenpanzer	Turmschild

Heiltrank (Healing Potion). Dieses Fläschchen enthält eine rote, sprudelnde Flüssigkeit, die beim Trinken 1W6 TP heilt.

Manatrank (Mana Potion). Dieses Fläschchen enthält einen blauen, sprudelnden Trank, der beim Trinken 1W6 Manapunkte wiederherstellt.

Handschuhe der titanischen Stärke (Gauntlets of Titanic Strength). Diese großen Handschuhe verursachen 2W6 Schaden bei waffenlosen Angriffen.

Gefiederter Umhang (Feathered Cloak). Dieser Umhang ist vollständig mit Rabenfedern bedeckt, die jeden Fall verlangsamen, sodass der Träger keinen Fallschaden erleidet.

Wandelstab (Changestave). Dieser schlichte Stab aus Weißholz kann sich auf Befehl ausdehnen oder zusammenziehen: Er schrumpft so, dass er in eine Handfläche passt, oder wächst bis auf 10 Meter Länge oder jede Länge dazwischen. Das macht ihn äußerst vielseitig; er lässt sich leicht verbergen, im Kampf als Schlagstock oder Stab nutzen, als Wanderstab verwenden, um Flöße und Boote durch flaches Wasser zu staken oder um Lücken zu überbrücken, die kürzer sind als seine volle Länge. Im Kampf hat der Wandelstab dieselben Werte wie der Stab.

7 Spielleiten

Nur für den SL: Der folgende Abschnitt ist nur für den Spielleiter (SL) gedacht.

7.1 Warrior, Rogue & Mage leiten

WR&M lässt bei den Regeln viel Raum für Interpretationen. Nicht alles, was man sich vorstellen kann, ist durch Regeln abgedeckt, und in vielen Fällen spielt die Entscheidung des SL (SL-Fiat) eine große Rolle. Das teilt es mit vielen frühen Rollenspielen, die heute „Old School“ genannt werden. Aber genau dieser Aspekt macht das Spiel zu einem perfekten Werkzeugkasten für Spieler und SLs gleichermaßen. Wenn dir etwas fehlt, das du für deine Kampagne brauchst, füge es einfach hinzu. Wenn dich etwas stört, ändere es oder streiche es komplett. Die Möglichkeiten sind endlos, und die Regelleichtigkeit des Spiels erlaubt es dir, das Spiel zu deinem eigenen zu machen, ohne befürchten zu müssen, das ganze Spiel zu zerstören.

STARTE LANGSAM, WERDE DANN EPISCH

Gerade wenn du WR&M noch nie geleitet hast, solltest du langsam beginnen. Wirf deine Spieler nicht sofort in ein episches Abenteuer, sondern verschaffe dir zuerst ein Gefühl für die Regeln und die Tödlichkeit des Kampfes. Nichts ist für deine Spieler frustrierender, als in der ersten Sitzung einem Total Party Kill gegenüberzustehen.

Aber sobald du dich mit dem Spiel wohler fühlst, solltest du einen Gang hochschalten. WR&M soll epische Fantasy sein. Das im Buch enthaltene Setting deutet mächtige Artefakte, verlorene Technologien und zerstörte Städte an. Das ist wahrscheinlich das, was die Spieler erwarten, wenn sie sich an den Spieltisch setzen, also sollte der SL liefern.

SL-ENTSCHEIDUNGEN STATT REGELN

In den meisten Fällen ist es viel schneller und besser für den Spielfluss, wenn der SL bei Regeldiskussionen eine Entscheidung trifft. Nichts zerstört die Stimmung eines Spiels mehr als eine lange Diskussion über Regeln und die Auslegung dessen, was im Buch steht. Um das zu vermeiden, hat der SL in solchen Fällen immer das letzte Wort. Wenn dich die Angelegenheit nach dem Spiel noch beschäftigt, schlag sie einfach nach und bilde dir deine Meinung. Aber während des Spiels solltest du einfach etwas entscheiden, statt ein Aufheben darum zu machen.

MACH ES ZU DEINEM EIGENEN

Ich kann es nicht oft genug betonen: Mach WR&M zu deinem eigenen. SLs und Spieler sind eingeladen, eigene Ideen einzubringen. Füge neue Länder hinzu, erschaffe neue Monster, ändere die Regeln, schreibe eigene Zauber. Was immer dir gefällt, tu es. In die Entstehung des Spiels ist viel Kreativität eingeflossen, aber sie sollte dort definitiv nicht enden! Dieses Buch enthält mehrere optionale Regeln, die du nutzen kannst, aber du kannst natürlich auch eigene Hausregeln hinzufügen. Und wenn du glaubst, dass dem Spiel etwas Wichtiges oder einfach sehr Cooles fehlt, lass es uns wissen!

STIMMUNG MIT MUSIK

Wenn es darum geht, Stimmung zu erzeugen, geht nichts über epische Musik im Hintergrund. Manche bevorzugen Film- und Computerspiel-Soundtracks, andere Heavy-Metal-Klänge. Wichtig ist, dass du und deine Spieler euch mit der Musik wohlfühlen und dass sie die Stimmung des Spiels verstärkt. Musik aus einem Horrorfilm im Hintergrund zu spielen ist eine großartige Möglichkeit, die Immersion zu verbessern, wenn du ein Horror-Abenteuer leitest.

7.2 Charakterfortschritt

Charaktere in WR&M haben keine Stufen und müssen keine Erfahrungspunkte sammeln, um ihre Fähigkeiten zu verbessern. Der SL entscheidet, wann er die Charaktere für bereit hält, aufzusteigen. Meist geschieht das am Ende eines erfolgreichen Abenteuers. Wenn du die Charaktere schneller aufsteigen lassen möchtest, kannst du ihnen nach jeder Sitzung einen Aufstieg erlauben. Immer wenn der SL einen Aufstieg erlaubt, dürfen die Spieler Folgendes tun:

- Ein Attribut um 1 erhöhen.
- 1W6 zu TP oder Mana hinzufügen.
- Eine zusätzliche Fertigkeit erlernen.
- Ein Talent erlernen.

Hinweis: Talente sollten schwerer zu bekommen sein als eine zusätzliche Fertigkeit oder TP. Der SL sollte den Spielercharakter auf eine Nebenquest schicken, um einen Lehrmeister zu finden, Zutritt zu einer besonderen Gruppe zu erlangen oder ein uraltes Ritual zu erlernen, das das Talent freischaltet.

Optional: Der SL kann den Spielern erlauben, beim Aufstieg 3 Punkte TP oder Mana zu addieren, anstatt zu würfeln.

7.3 Gefahren außerhalb des Kampfes

Abseits des Kampfes gibt es viele Möglichkeiten, wie ein Charakter Schaden nehmen kann. Die folgende Tabelle listet einige mögliche Gefahren auf.

Gefahr	Schaden
Sturz	1W6 Schaden pro 3 Meter Fallhöhe
Ersticken / Ertrinken	1W6 Schaden pro Runde
Schwaches Gift	1W3 Anfangsschaden, 1 Schaden pro Runde bis zu einer erfolgreichen Krieger-Probe gegen SG 7
Tödliches Gift	1W6 Anfangsschaden, 2 Schaden pro Runde bis zu einer erfolgreichen Krieger-Probe gegen SG 11
Feuer	1W6 Schaden pro Runde, in der man den Flammen ausgesetzt ist

8 Anhang 1: Fertigkeiten & Talente

8.1 Fertigkeitenliste

Die folgende Tabelle listet alle verfügbaren Fertigkeiten für WR&M auf. Natürlich steht es SLs frei, bei Bedarf weitere Fertigkeiten hinzuzufügen.

Fertigkeit	Attribut	Beschreibung
Athletik	Krieger	Schwimmen, Laufen, Springen.
Äxte	Krieger	Umgang mit Äxten und Stangenwaffen.
Stumpfe Waffen	Krieger	Hämmer, Streitkolben, Stäbe.
Reiten	Krieger	Reiten auf Pferden und gewöhnlichen Reittieren.
Speere	Krieger	Umgang mit Speeren und Lanzen.
Schwerter	Krieger	Alle Arten von Schwertern (inklusive zweihändige).
Waffenlos	Krieger	Training im unbewaffneten Nahkampf.
Akrobatik	Schurke	Tanzen, Klettern, Balancieren, Abrollen.
Bögen	Schurke	Bögen und Armbrüste.
Dolche	Schurke	Dolche und Messer.
Feuerwaffen	Schurke	Umgang mit exotischen Feuerwaffen.
Diebeskunst	Schurke	Schlösser knacken, Taschendiebstahl.
Wurf Waffen	Schurke	Beherrschung von Wurf Waffen wie Wurfsternen.
Alchemie	Magier	Herstellung von Tränken und Salben.
Aufmerksamkeit	Magier	Wahrnehmung der Umgebung und Wachsamkeit.
Kräuterkunde	Magier	Wissen über Pflanzen und ihre medizinische Nutzung. Kann genutzt werden, um schwer verwundete Charaktere zu heilen.
Hermetik	Magier	Erfahren im Umgang mit arkanen Zaubern und Ritualen.
Wissen	Magier	Allgemeinwissen.
Thaumaturgie	Magier	Geschick im Umgang mit göttlichen/magischen Zaubern.

8.2 Talentliste

Die folgende Liste enthält alle für Charaktere in WR&M verfügbaren Talente. SLs können bei Bedarf weitere hinzufügen.

Gepanzerter Zauberer (Armored Caster). Reduziert den Rüstungsmalus um 2. Kann mehrfach gewählt werden.

Blutmagier (Blood Mage). Erlaubt es, Trefferpunkte statt Mana beim Zaubern auszugeben.

Streiter / Champion (Champion). Wähle eine Sache oder Gottheit. Du erhältst +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Feinde dieser Sache.

Kanalisiere (Channeller). Addiere deinen Magier-Attributswert einmal pro Kampf auf den Schaden eines magischen Angriffs.

Handwerker (Craftsman). Ausgebildet in einem Handwerk (Schmied, Zimmermann etc.). Kann mehrfach gewählt werden.

Beidhändigkeit (Dual-wielding). Du kannst ohne Abzüge eine Waffe in der Schildhand führen. Gewährt keinen zusätzlichen Angriff.

Vertrauter (Familiar). Du hast ein kleines Tier (Katze, Falke) als Begleiter, das einfache Tricks ausführen kann.

Gefolgsmann (Henchman). Dir folgt ein Diener, der deine Ausrüstung und Schätze trägt.

Jäger (Hunter). Trainierter Jäger. Kann eine vierköpfige Gruppe problemlos in der Wildnis ernähren.

Führerschaft (Leadership). Ein talentierter Anführer, der Truppen befehligen kann.

Glückspilz (Lucky Devil). Du darfst jeden Wurf einmal pro Szene oder Kampf wiederholen.

Wuchtiger Angriff (Massive Attack). Addiere deinen Krieger-Wert einmal pro Kampf auf den Schaden eines Nahkampfangriffs.

Präziser Schuss (Precise Shot). Addiere deinen Schurken-Wert einmal pro Kampf auf den Schaden eines Fernkampfangriffs.

Seemann (Sailor). Trainiert in der Seefahrt. Keine Abzüge beim Kämpfen auf einem Schiff.

Sechster Sinn (Sixth Sense). Vor einem Hinterhalt darfst du würfeln (4+): Du bist nicht überrascht und darfst zuerst handeln.

Zäh wie Leder (Tough as Nails). Jeder erlittene Schaden wird um 2 reduziert.

9 Anhang 2: Optionale Regeln

9.1 Nicht-menschliche Spielercharaktere

Ein häufiger Topos des Fantasy-Rollenspiel-Genres sind nicht-menschliche Spielercharaktere, vor allem Elfen, Zwerge, Halblinge und Gnome. Manche Spiele erlauben es den Spielern sogar, ein Mitglied der bestialischeren Völker wie Orks, Goblins oder noch fantastischerer Kreaturen zu spielen. Auch wenn es im hier vorgestellten Kampagnensetting keine Elfen, Zwerge, Gnome und Halblinge gibt, können sie in anderen Fantasy-Settings durchaus geeignete Spieleroptionen sein.

SPIELERVÖLKER

Zu Beginn der Charaktererschaffung wählt der Spieler das Volk seines Charakters. Er kann aus der folgenden Liste wählen, oder der SL kann auf Wunsch weitere Völker erschaffen.

Elf. Elfen sehen meist aus wie schlanke, schöne Menschen mit leicht verlängerten Gliedmaßen und spitzen Ohren. Sie haben weniger Körperbehaarung als Menschen. Elfen haben ein außergewöhnliches Talent für Magie. Sie leben viel länger als Menschen, reifen aber etwa genauso schnell.

Volkstalente: *Außergewöhnliches Attribut (Magier), Sechster Sinn*, Schwächlich*

Zwerg. Zwerge sind kleiner und gedrungener als Menschen. Männliche Zwerge tragen meist dichte, lange Bärte. Für ihre geringe Körpergröße sind Zwerge sehr stark und zäh und für ihre Kampfkraft bekannt. Zwerge leben länger als Menschen, aber nicht so lange wie Elfen.

Volkstalente: *Außergewöhnliches Attribut (Krieger), Handwerker* (Handwerk nach Wahl des Spielers), Kein Talent für Magie*

Halbling. Halblinge sind noch kleiner als Zwerge und werden manchmal sogar für Menschenkinder gehalten. Meist führen sie ein friedliches Leben fernab der geschäftigen Städte der Menschen. Doch wenn ein Mitglied dieses Volkes auf Abenteuer auszieht, zeigt sich sein außergewöhnliches Talent für Diebeskunst.

Volkstalente: *Außergewöhnliches Attribut (Schurke), Jäger*, Schwächlich*

Echsenmensch (Lizardman). Echsenmenschen sind eine intelligente Spezies, die sich aus Echsen entwickelt hat. Anders als ihre Vorfahren sind sie nicht mehr kaltblütig, bevorzugen aber weiterhin heiße und trockene Gegenden. Sie ähneln einer humanoiden Echse mit Schuppen statt Haut, die zugleich als Rüstung dienen. Echsenmenschen sind für ihren Mangel an starken Gefühlen und ihre scharfe Logik bekannt.

Volkstalente: *Natürliche Rüstung (Verteidigung 2), Zäh wie Leder*, Ausgestoßener*

Goblin. Goblins sind die kleinsten der Grünhaut-Völker. Sie haben grüne Haut, sehr lange spitze Ohren und sind etwa einen Meter groß. Sie haben hohe Stimmen und ein Maul voller rasiermesserscharfer Zähne. Goblins scheinen ein Händchen für das Bergen von Altmetall und das Tüfteln zu haben.

Volkstalente: *Tüftler, Glückspilz*, Schwächlich*

Ork. Orks sind etwas größer als Menschen, grünhäutig und außergewöhnlich stark. Sie können wilde Krieger sein, haben aber einen ausgeprägten Ehrbegriff. Auf kleinere Völker wie Goblins und Halblinge blicken sie meist herab. Ork-Abenteurer sind ein seltener Anblick, doch oft werden sie von einem ihrer zahmen schwarzen Wölfe begleitet.

Volkstalente: *Berserker, Außergewöhnliches Attribut (Krieger), Ausgestoßener*

* Details siehe Abschnitt 8.2.

9.2 Volkstalente

Ein Angehöriger eines nicht-menschlichen Volkes erhält eine Anzahl von Volkstalenten, die ihn von gewöhnlichen Menschen abheben. Einige dieser Talente sind tatsächlich Nachteile, die die Vorteile bestimmter Völker ausgleichen sollen. SLs sind eingeladen, eigene Volkstalente zu erfinden. Die hier aufgeführten Talente dienen als Inspirationsquelle. Mit Zustimmung des SL können Spieler anderer Völker einige dieser Talente ebenfalls wählen.

Berserker. Dieses Talent erlaubt es einem Charakter, im Kampf in Raserei zu verfallen. Das addiert +2 auf das Krieger-Attribut und auf den gesamten verursachten Schaden. Zeitweise ignoriert der Berserker alle Schadenseffekte. Der erlittene Schaden muss dennoch notiert werden, da er wirksam wird, sobald die Raserei endet. Das Magier-Attribut sinkt für die Dauer dieses Effekts auf 0 und Zaubern ist unmöglich. Der Charakter darf nur seinen nächsten Feind angreifen und nur im Nahkampf kämpfen. Wenn alle Feinde am Boden liegen, muss der Berserker eine unmodifizierte Einfache (5) Magier-Probe ablegen. Gelingt die Probe, endet der Effekt und der Charakter bricht bewusstlos zusammen. Hat er genug Schaden genommen, um auf 0 oder weniger TP zu sinken, ist er tot oder sterbend. Hat er noch 1 oder mehr TP, ist er für 2W6 Minuten bewusstlos, bevor er mit Kopfschmerzen erwacht. Misslingt der Wurf, muss er den nächsten Verbündeten angreifen.

Außergewöhnliches Attribut. Dieses Talent erlaubt es dem Spieler, bei einer Probe mit dem betreffenden Attribut zwei sechseitige Würfel statt einem zu werfen. Das höchste Ergebnis zählt.

Natürliche Rüstung. Natürliche Rüstung besteht meist aus Schuppen oder dickem Fell, das den Charakter vor Schaden schützt. Die durch natürliche Rüstung gewährte Verteidigung wirkt, solange keine andere Rüstung getragen wird.

Kein Talent für Magie. Ein Charakter mit diesem Talent hat Schwierigkeiten, die Konzepte der Magie zu erfassen, oder besitzt eine natürliche Resistenz gegen das Kanalisieren von Mana. Bei einer Zauberprobe wirft der Charakter zwei W6 und nimmt das niedrigste Ergebnis. Zusätzlich werden die Manakosten verdoppelt.

Tüftler. Ein Charakter mit diesem Talent hat ein Händchen für alles Technische. Er erhält +2 auf alle Proben zum Reparieren, Zerlegen oder Benutzen technischer Ausrüstung wie mechanische Fallen, Feuerwaffen, Kriegsgolems, Uhrwerke usw.

Schwächlich. Ein Charakter mit diesem Talent ist schwächer als der gewöhnliche Mensch. Er beginnt das Spiel mit 3 + Krieger-Attribut TP und erhält beim Stufenaufstieg nur 1W6–2 Trefferpunkte (mindestens jedoch 1 TP).

Ausgestoßener. Ein Charakter mit diesem Volkstalent gilt in den meisten Gesellschaften als Ausgestoßener. Jede Probe im Zusammenhang mit sozialer Interaktion mit einem Angehörigen eines anderen Volkes wird um –3 modifiziert.

9.3 Beidhändigkeit und Mehrfachangriffe

Das Talent Beidhändigkeit erlaubt es Charakteren bereits, zwei Waffen gleichzeitig zu führen, gewährt aber keine zusätzlichen Angriffe. Mit Zustimmung des SL dürfen Spieler außerdem in einer Runde mit beiden Waffen angreifen, wenn sie das Talent Doppelangriff (Double Attack) erwerben, das Beidhändigkeit als Voraussetzung hat. Mit Doppelangriff erhält der Charakter einen zusätzlichen Angriff mit seiner Nebenhandwaffe. Beachte, dass beide Waffen vom selben Typ sein müssen, um dieses Manöver zu nutzen. Zwei Nahkampfwaffen oder zwei Fernkampfwaffen sind in Ordnung (zum Beispiel Drachepistolen), eine Fernkampf- und eine Nahkampfwaffe können auf diese Weise nicht verwendet werden. Beachte außerdem, dass man keine zwei Zweihandwaffen gleichzeitig führen kann.

9.4 Kampf zu Pferd / auf Fahrzeugen

Berittener Kampf und Fahrzeugkampf werden im Wesentlichen wie der Kampf zwischen Charakteren gehandhabt. Der Hauptunterschied sind Manöverproben. Vom Pferderücken oder aus einem schnell

fahrenden Fahrzeug wie einer Pferdekutsche zu kämpfen kann eine komplizierte und gefährliche Angelegenheit sein.

MANÖVER

Immer wenn ein Charakter auf einem Pferd oder einem fahrenden Fahrzeug ein Manöver ausführen möchte, muss er eine Manöverprobe ablegen. Reitet er ein Pferd (oder ein ähnliches Reittier), legt er jedes Mal, wenn er ein Manöver ausführen möchte, eine Reiten-Probe gegen einen vom SL festgelegten SG ab. Das bloße Bewegen in gerader Linie gilt nicht als Manöver, solange der Reiter oder Fahrer nicht kämpft. Hier einige Beispiele für gängige SG:

Manöver	SG
Schritt (Pferd)	–
Trab (Pferd)	5
Galopp (Pferd)	9
Enge Wende	7
Plötzliches Anhalten	9
Hindernis überspringen	7

Ist die Manöverprobe erfolgreich, kann der Charakter Kampfhandlungen wie Angriffe, das Nachladen seiner Waffe oder Ähnliches ausführen. Misslingt die Probe jedoch, kann der Charakter vom Pferd stürzen oder verunglücken. War das ausgeführte Manöver das Reiten oder Fahren in gerader Linie, muss der Charakter sofort die Geschwindigkeit verringern.

9.5 Ritualmagie

Besonders Zauber der höheren Kreise liegen außerhalb der Reichweite der meisten Zauberwirker. Zum einen sind die SG recht hoch, und die Manakosten selbst können für Anfänger-Magier ein Problem darstellen. Doch mit Zustimmung des SL können Zauberwirker sich entscheiden, Ritualmagie auszuführen.

Der Hauptunterschied zwischen Ritualmagie und normaler Zauber magie ist, dass sie sehr viel Zeit in Anspruch nimmt. Die folgende Tabelle nennt die Mindestzauberzeiten für Ritualmagie. Natürlich ergibt es normalerweise keinen Sinn, Ritualmagie für Kampfzauber wie Feuerblitz zu nutzen. Die Manakosten des Zaubers bleiben gleich und Zauberverstärkung kann genutzt werden, aber der Schwierigkeitsgrad des Zauberns sinkt um 1, wenn das Ritual in der Mindestzeit durchgeführt wird. Nimmt man sich die doppelte Zeit, sinkt der SG um 2 und so weiter.

Kreis	Minstdauer	Max. Teilnehmer
1. Kreis	1 Min.	3
2. Kreis	5 Min.	6
3. Kreis	15 Min.	9
4. Kreis	1 Std.	12

Wenn mehr als eine Person das Ritual durchführt, können sie ihr Mana bündeln. Haben ein oder mehrere Teilnehmer das Talent Blutmagier, können sie damit auch die TP beliebiger Teilnehmer in Mana umwandeln. Dies geschieht oft in Form ritueller Opfer, bei denen ein Blutmagier ein Ritual durchführt und einen der (oft unfreiwilligen) Teilnehmer tötet, um sein Mana in den Zauber freizusetzen. Das auf diese Weise gewonnene Mana wird verdoppelt.

10 Anhang 3: Bestiarium

In diesem Bestiarium findest du Durchschnittswerte für verschiedene Nichtspielercharaktere und gewöhnliche Kreaturen. Bitte beachte, dass die angegebene Verteidigung stets die ungerüstete Verteidigung ist. Boni durch Rüstungen oder Schilde stehen in Klammern.

Optional: Wenn du nicht-menschliche NSCs brauchst, etwa einen orkischen Banditen oder eine elfische Magierin, füge einfach die in Abschnitt 9.2 aufgeführten Volkstalente hinzu.

10.1 Gewöhnliche NSCs

Magierlehrling (Apprentice Mage)

Attribute: Krieger 2 • Schurke 3 • Magier 5

TP: 8 • **Mana:** 10 • **Verteidigung:** 6

Fertigkeiten: Alchemie, Stumpfe Waffen, Thaumaturgie

Talente: Vertrauter (Rabe)

Zauber: Frostbrand, Heilende Hand

Ausstattung: Magierrobe, Stab, Beutel mit 2W6 Silberstücken

Bandit

Attribute: Krieger 5 • Schurke 3 • Magier 2

TP: 11 • **Mana:** 4 • **Verteidigung:** 10 (+2 Lederrüstung)

Fertigkeiten: Äxte, Bögen, Reiten

Talente: keine

Ausstattung: Lederkleidung, breitkrempiger Hut, Axt, Armbrust mit 10 Bolzen

Bürger / Bauer (Commoner)

Attribute: Krieger 2 • Schurke 2 • Magier 1

TP: 8 • **Mana:** 2 • **Verteidigung:** 6

Fertigkeiten: keine

Talente: keine

Ausstattung: Einfache Kleidung, Messer, Beutel mit 1 Silberstück

Halsabschneider (Cutthroat)

Attribute: Krieger 3 • Schurke 5 • Magier 2

TP: 9 • **Mana:** 4 • **Verteidigung:** 10

Fertigkeiten: Dolche, Diebeskunst, Wurfaffen

Talente: Beidhändigkeit

Ausstattung: Dunkle Kleidung, Kapuzenumhang, Dolch, 1W6 Wurfsterne

Magiergeselle (Journeyman Mage)

Attribute: Krieger 3 • Schurke 3 • Magier 5

TP: 12 • **Mana:** 10 • **Verteidigung:** 6

Fertigkeiten: Alchemie, Stumpfe Waffen, Wissen, Thaumaturgie

Talente: Vertrauter (Rabe), Kanalisierer

Zauber: Frostbrand, Heilende Hand, Blitzschlag

Ausstattung: Magierrobe, Stab, Beutel mit 2W6 Silberstücken

Ritter (Knight)

Attribute: Krieger 6 • Schurke 2 • Magier 3

TP: 16 • **Mana:** 6 • **Verteidigung:** 10 (+6 leichter Plattenpanzer, +1 kleiner Schild)

Fertigkeiten: Wissen, Stangenwaffen, Reiten, Schwerter

Talente: Führerschaft, Gefolgsmann

Ausstattung: Leichter Plattenpanzer, Schwert, kleiner Schild, Schlachtross

Priester (Priest)

Attribute: Krieger 3 • Schurke 3 • Magier 5

TP: 12 • **Mana:** 10 • **Verteidigung:** 6

Fertigkeiten: Aufmerksamkeit, Stumpfe Waffen, Wissen

Talente: Streiter (Imperial Glaube), Gefolgsmann

Zauber: Heilende Hand, Nahrung und Wasser erschaffen

Ausstattung: Priesterrobe, Stab, heiliges Symbol

Soldat (Soldier)

Attribute: Krieger 5 • Schurke 3 • Magier 2

TP: 10 • **Mana:** 4 • **Verteidigung:** 10 (+3 Schuppenpanzer, +2 großer Schild)

Fertigkeiten: Athletik, Feuerwaffen, Schwerter

Talente: keine

Ausstattung: Schuppenpanzer, großer Schild, Schwert, Drachengewehr mit 20 Schuss

Stadtwache (Town Guard)

Attribute: Krieger 5 • Schurke 3 • Magier 2

TP: 11 • **Mana:** 4 • **Verteidigung:** 10 (+3 Schuppenpanzer)

Fertigkeiten: Bögen, Stangenwaffen, Schwerter

Talente: keine

Ausstattung: Schuppenpanzer, Hellebarde, Schwert, Armbrust mit 10 Bolzen, Handschellen

10.2 Tiere

Tiere haben etwas andere Werteblocke als Menschen. Statt Fertigkeiten, Talenten und Ausstattung sind die verschiedenen Angriffe des Tieres aufgeführt. Tiere können mit allen ihren natürlichen Angriffen

angreifen, sofern nicht anders angegeben. In manchen Fällen gilt die Regel für explodierende Würfel beim Schaden nicht.

Bär

Attribute: Krieger 8 • Schurke 4 • Magier 0

TP: 20 • **Mana:** 0 • **Verteidigung:** 10 (+2 dickes Fell)

Angriffe: 2× Pranken (nutzt Krieger-Attribut) 1W6+4 Schaden; Biss (nutzt Krieger-Attribut) 2W6

Greifvogel (Bird of Prey)

Attribute: Krieger 2 • Schurke 6 • Magier 0

TP: 4 • **Mana:** 0 • **Verteidigung:** 9 (+3 im Flug)

Angriffe: Schnabel¹ (nutzt Schurke-Attribut) 1W6/2 Schaden

Anmerkung: Diese Werte können auch für Raben und andere Vögel vergleichbarer Größe verwendet werden

Katze, groß

Attribute: Krieger 4 • Schurke 8 • Magier 0

TP: 12 • **Mana:** 0 • **Verteidigung:** 8

Angriffe: 2× Krallen (nutzt Schurke-Attribut) 1W6+2 Schaden; Biss (nutzt Krieger-Attribut) 1W6+3

Katze, klein

Attribute: Krieger 2 • Schurke 8 • Magier 0

TP: 5 • **Mana:** 0 • **Verteidigung:** 8

Angriffe: 2× Krallen¹ (nutzt Schurke-Attribut) 1W6/2 Schaden

Hund

Attribute: Krieger 4 • Schurke 2 • Magier 0

TP: 6 • **Mana:** 0 • **Verteidigung:** 7

Angriffe: Biss¹ (nutzt Krieger-Attribut) 1W6 Schaden

Anmerkung: Kann für kleine Völker als Reittier abgerichtet werden

Feuerkäfer

Attribute: Krieger 4 • Schurke 4 • Magier 0

TP: 8 • **Mana:** 0 • **Verteidigung:** 8 (+3 Chitinpanzer)

Angriffe: Feuerspray (nutzt Schurke-Attribut) 1W6 Schaden, Reichweite 10 Meter

Riesenkäfer

Attribute: Krieger 4 • Schurke 4 • Magier 0

TP: 14 • **Mana:** 0 • **Verteidigung:** 8 (+3 Chitinpanzer)

Angriffe: Biss 1W6+2 Schaden

Rieseneigel**Attribute:** Krieger 3 • Schurke 6 • Magier 0**TP:** 15 • **Mana:** 0 • **Verteidigung:** 8**Angriffe:** Giftiger Biss (nutzt Schurke-Attribut) 1W6–2 Schaden (schwaches Gift)**Riesenratte****Attribute:** Krieger 4 • Schurke 2 • Magier 0**TP:** 12 • **Mana:** 0 • **Verteidigung:** 7**Angriffe:** Biss (nutzt Krieger-Attribut) 1W6 Schaden**Riesenspinne****Attribute:** Krieger 6 • Schurke 6 • Magier 0**TP:** 24 • **Mana:** 0 • **Verteidigung:** 8 (+4 Chitinpanzer)**Angriffe:** Giftiger Biss (nutzt Schurke-Attribut) 1W6+2 Schaden (schwaches Gift)**Anmerkung:** Kann für kleine Völker als Reittier abgerichtet werden**Pferd** (Horse)**Attribute:** Krieger 5 • Schurke 5 • Magier 0**TP:** 12 • **Mana:** 0 • **Verteidigung:** 9**Angriffe:** Biss¹ (nutzt Krieger-Attribut) 1W6 Schaden**Anmerkung:** Schlachtrösser haben 1W6+4 zusätzliche Trefferpunkte und einen Niedertrampeln-Angriff (nutzt Krieger-Attribut), der 2W6 Schaden verursacht**Giftschlange** (Venomous Snake)**Attribute:** Krieger 2 • Schurke 6 • Magier 0**TP:** 6 • **Mana:** 0 • **Verteidigung:** 8**Angriffe:** Giftiger Biss¹ (nutzt Schurke-Attribut) 1W6/2 Schaden + Gift (schwach oder tödlich, siehe Abschnitt 7.3)**Wolf****Attribute:** Krieger 4 • Schurke 4 • Magier 0**TP:** 8 • **Mana:** 0 • **Verteidigung:** 8**Angriffe:** Biss (nutzt Krieger-Attribut) 1W6 Schaden**Warg** (Worg)**Attribute:** Krieger 6 • Schurke 6 • Magier 0**TP:** 25 • **Mana:** 0 • **Verteidigung:** 10 (+2 dickes Fell)**Angriffe:** Biss (nutzt Krieger-Attribut) 1W6+3 Schaden**Anmerkung:** Kann als Reittier abgerichtet werden¹ Die Regel für explodierende Würfel gilt nicht.

10.3 Magische Kreaturen und Untote

Lindwurm / Drache (Drake)

Attribute: Krieger 8 • Schurke 6 • Magier 2

TP: 35 • **Mana:** 4 • **Verteidigung:** 11 (+4 Schuppen)

Angriffe: Biss (nutzt Krieger-Attribut) 1W6+3 Schaden; 2× Krallen (nutzt Krieger-Attribut) 1W6+2 Schaden

Anmerkung: Kann als Reittier abgerichtet werden

Feuerdrache (Fire Drake)

Attribute: Krieger 8 • Schurke 6 • Magier 2

TP: 38 • **Mana:** 4 • **Verteidigung:** 11 (+4 Schuppen)

Angriffe: Biss (nutzt Krieger-Attribut) 1W6+1 Schaden; 2× Krallen (nutzt Krieger-Attribut) 1W6 Schaden; Flammenatem (nutzt Schurke-Attribut) 2W6

Anmerkung: Kann als Reittier abgerichtet werden

Erdelementar (Earth Elemental)

Attribute: Krieger 10 • Schurke 2 • Magier 0

TP: 40 • **Mana:** 0 • **Verteidigung:** 10

Angriffe: 2× Steinf Faust (nutzt Krieger-Attribut) 2W6+2

Kriegsgolem (War Golem)

Attribute: Krieger 10 • Schurke 0 • Magier 3

TP: 20 • **Mana:** 0 • **Verteidigung:** 9 (+5 Panzerplatten)

Angriffe: Stahlfaust (nutzt Krieger-Attribut) 2W6, oder kann normale Waffen benutzen

Anmerkung: Der Kriegsgolem beherrscht alle Waffenfertigkeiten, die er für die Waffen braucht, mit denen er ausgerüstet ist

Arbeitsgolem (Work Golem)

Attribute: Krieger 10 • Schurke 0 • Magier 2

TP: 20 • **Mana:** 0 • **Verteidigung:** 9 (+2 leichte Panzerplatten)

Angriffe: Stahlfaust (nutzt Krieger-Attribut) 2W6

Skelett (Skeleton)

Attribute: Krieger 3 • Schurke 3 • Magier 0

TP: 9 • **Mana:** 0 • **Verteidigung:** 7 (+1 verrostete Rüstung)

Skelettkrieger: Verrostete Rüstung, zerbrochener Schild, Schwert

Skelettbogenschütze: Verrostete Rüstung, Bogen mit 10 Pfeilen

Anmerkung: Skelette ignorieren den halben Schaden von allen Waffen außer stumpfen Waffen und Äxten

Zombie

Attribute: Krieger 6 • Schurke 0 • Magier 0

TP: 12 • **Mana:** 0 • **Verteidigung:** 7

11 Anhang 4: Zusammenfassung der Charaktererschaffung

1. Verteile 10 Attributspunkte auf Krieger, Schurke und Magier (kein Wert höher als 6).
2. Wähle drei Fertigkeiten.
3. Wähle ein Talent.
4. (Optional) Wähle ein nicht-menschliches Volk und notiere die Volkstalente.
5. Berechne TP, Schicksal, Mana und Verteidigung (siehe Kasten unten).
6. Kaufe Startausrüstung für 250 SS.
7. Fülle deinen Charakterbogen aus.

Trefferpunkte = $6 + \text{Krieger}$

Schicksal = Schurke (mindestens 1)

Mana = $2 \times \text{Magier}$

Verteidigung = $4 + (\text{Krieger} + \text{Schurke}) \div 2$, abgerundet