



# *Destiny Gear*

**Spielhandbuch**

Verfasst von Firemaster640

# Inhaltsverzeichnis

1. Grundlegende Informationen.....	5
1.1 Attribute.....	6
1.2 Fertigkeiten.....	7
2. Charaktererstellung.....	9
2.1 Völker.....	9
2.2 Klassen.....	18
2.3 Hintergründe.....	23
2.4 Letzter Schliff.....	47
3. Das Spiel spielen .....	48
3.1 Manöver.....	48
3.2 Kampf .....	50
3.3 Rasten und Ruhen.....	53
3.4 Level aufsteigen.....	54
3.5 Charaktertod.....	55
4. Gegenstände.....	55
4.1 Abenteurerbedarf.....	56
4.2 Instrumente und Unterhaltungswerkzeug .....	58
4.3 Tränke und Gifte.....	59
4.4 Magische Schriftrollen.....	60
4.5 Waffen .....	61
4.6 Rüstungen .....	62
4.7 Werkmaterialien und eigene Ausrüstung herstellen .....	63
4.8 Veredelung der Ausrüstung.....	67



## 1. Grundlegende Informationen

Destiny Gear ist ein Pen & Paper System, das den Spielern eine hohe Freiheit in der Charakterentwicklung lässt. Sei es ein magischer Schurke, ein Krieger der nicht mit dem Schwert umgehen kann oder ein Allrounder. Wie in vielen Rollenspielen hat jede Figur Lebenspunkte und Magiepunkte.

Die Lebenspunkte zeigen das maximale Leben der Figur auf, wobei die Magiepunkte die magische Energie beschreibt. Hierzu kommen noch die Attribute und Fertigkeiten, die die Übung mit den verschiedenen Aufgaben beschreiben – hierzu in einem späteren Kapitel mehr. Abschließend haben die Charakter verschiedene Talente, die sie sich durch Levelaufstiege, ihre Vergangenheit oder auch in einer Geschichte erwerben.

Um ein Abenteuer zu erleben wird nicht nur ein Charakter benötigt sondern auch einige Würfel. Diese Würfel wird ebenfalls mehrmals auf dem Charakterbogen eingetragen, die Schreibweise hierfür ist folgende:

<Anzahl der Würfel> W <Seitenzahl des Würfels>

Es wird empfohlen jeden Würfel, der benötigt wird zwei mal zu besitzen, denn man wirft immer mit zwei gleichzeitig. Die benötigten Seitenzahlen der Würfel sind die: Vierseitigen, Sechseitigen, Achtseitigen, Zehneitigen und den Zwölfseitigen. In der Schreibweise des Spieles würde dies nun so heißen: 2W4, 2W6, 2W8, 2W12.

Ist alles vorhanden, steht nun nichts mehr einem Abenteuer im Wege. Somit wird zuerst ein Charakterbogen ausgefüllt, dieser kann auf der folgenden Homepage heruntergeladen werden:

<https://firemaster640.wixsite.com/home>

Auf dieser Internetseite befinden sich, außer dem Charakterbogen, noch weitere Werke von Destiny Gear, wie zum Beispiel: Das Talente Almach, Das Zauberbuch,... In diesen Werken werden die Talente, Zauber, weitere Völker und vielem mehr erklärt. Ebenfalls befinden sich dort vorgefertigte Kreaturen zum Kämpfen bereit.

## 1.1 Attribute

In Destiny Gear gibt es sechs verschiedene Attribute die einen Charakter beschreiben. Diese sind Stärke, Geschick, Kondition, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Wie auch bei den Fertigkeiten beschreibt ein höherer Wert die bessere Beherrschung des Attributs. Mögliche Beispiele für deren Einsatzmöglichkeiten sind in der nächstfolgenden Tabelle abgebildet.

Stärke	Die Stärke beschreibt die körperliche Kraft, sowie allen Aufgaben die Muskeln abverlangen. Dem zuschlagen einer Waffe, das Bedrohen einer anderen Figur oder dem gewinnen von Erzen.
Geschick	Geschick ist die Gewandtheit eines Charakters. Diese wird benötigt für die Ausweichchance für bestimmte Rüstungen und bei der Zugreihenfolge. Ebenfalls skalieren bestimmte Waffen – wie zum Beispiel Bögen auf diesem Wert. Das Geschick wird ebenfalls für bestimmte Aufgaben verwendet, wie dem Häuten von Tieren, dem Klettern an einer Felswand oder auch dem anschleichen an Gegnern.
Kondition	Die Kondition ist die Körperliche Ausdauer eines Charakters. Mit diesem Wert erhöht sich ebenfalls das maximale Leben einer Figur. Es wird jedoch auch benötigt für Gewaltmärsche oder dem widerstehen von Giften.
Intelligenz	Die Intelligenz beschreibt das Verständnis von Zusammenhängen und dem wirken von Arkanen Zaubern.
Weisheit	Weisheit erhöht, wie Kondition das Leben, die maximale Magiepunkte. Es beschreibt jedoch auch das Einfühlen von Situationen oder dem Bergen von Wissen aus Büchern.
Charisma	Der Charisma ist der Umgang mit Worten sowie das wirken von Glaubens Zaubern. Charisma kann somit bei dem Umgang mit Tieren von Nöten sein oder auch in einem Gespräch mit einer anderen Figur.

## 1.2 Fertigkeiten

Die Fertigkeiten in Destiny Gear ist die zweite Säule bei allen Handlungen in der Welt. Diese konkretisieren eine Probe (siehe Manöver). Es gibt somit 12 verschiedene Fertigkeiten die durch die Attribute auf 72 verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten einsetzbar werden. In der nächstfolgenden Tabelle werden nun Beispiele sowie eine kurze Erklärung dieser Fertigkeiten gegeben.

Athletik	Athletik beschreibt die Körperbeherrschung eines Charakters. Diese kann zum Beispiel mit Geschick kombiniert werden um zu klettern oder mit Charisma um Kunststücke aufzuführen.
Kommunikation	Die Kommunikation bezeichnet die Fähigkeit mit anderen in Kontakt zu treten. Kommunikation mit Stärke kann das Bedrohen eines Charakters sein oder mit Weisheit das herausfinden ob der Charakter ehrlich ist.
Natur	Bei der Natur sind alle natürlichen und tierische Gegebenheiten gemeint. Mit Charisma kann dies ein Umgang mit einem Tier sein oder mit Intelligenz das Lesen von hinterlassenen Spuren.
Glaube	Der Glaube ist einmal das Wissen über die Religion und ist einer der beiden magischen Kampfwerte. Religion und Intelligenz kann das Wissen über Religiöse Relikte sein oder mit Charisma eine Predigt.
Arkane Kunde	Arkane Kunde ist das Verständnis über magische Objekte oder Situationen, außerdem ist dies der zweite magische Kampfwert. Arkane Kunde zusammen mit Geschick kann das zeichnen von magischen Zirkeln sein und mit Weisheit das verspüren von magischer Aura.
Bergung	Bergung beschreibt das gewinnen von Ressourcen. Diese können zum Beispiel mit Geschick kombiniert werden um die Haut eines Tieres abzuziehen oder mit Stärke um Erze abzubauen.

Heilkunst	Die Heilkunst ist die Fähigkeit mit Verletzungen und Wunden umzugehen. In Kombination mit Weisheit kann dies bedeuten, Verletzungen in ihrer Bedrohlichkeit einzuschätzen. Mit Geschick kann mit Heilkunst auch das anlegen von Verbänden gemeint sein. Wenige Zauber greifen ebenfalls auf diesen Wert zurück.
Wissen	Das Wissen ist die Fähigkeit die mit einem Attribut am stärksten differenziert wird. Dies bedeutet mit Stärke kann dies das Wissen über das Schmieden sein, mit Kondition über Kriegskunst oder mit Intelligenz über die Vergangenheit beziehungsweise der Geschichte.
Heimlichkeit	Heimlichkeit wird immer dann verwendet, wenn etwas im Verborgenen ausgeführt werden soll. Zusammen mit Geschick kann dies somit das Schleichen sein. Hinzu kommt das Heimlichkeit auch eine Art von Verschlagenheit bedeutet und verwendet werden kann zusammen mit Charisma um mit jemanden zu Feilschen.
Nahkampf	Der Nahkampf ist wie der Name schon ausdrückt eines der beiden Kampf Fertigkeiten. Abseits von Kämpfen ist dies auch das Wissen über Kampffähigkeiten, somit kann dies mit Intelligenz kombiniert werden um Kampftechniken zu verstehen oder mit Stärke Hindernisse zu zerschlagen.
Fernkampf	Ebenfalls wie der Nahkampf drückt der Name die Fertigkeit genau aus. Es wird auch in Kämpfen benötigt und kann auch mit Attributen frei kombiniert werden. Somit mit Weisheit, um Gegner in der Ferne zu erspähen oder mit Charisma bei einem Gespräch über Fernkampfaffen.
Wahrnehmung	Wahrnehmung ist eine sehr spezielle Fertigkeit, diese beschreibt was der Charakter wirklich wahrnimmt und wird somit vorwiegend mit Weisheit kombiniert. Mit zum Beispiel Intelligenz kombiniert kann hierbei auch gemeint sein, das suchen nach bestimmten Objekten.

In Kämpfen werden die Kampffähigkeiten verwendet um die Wahrscheinlichkeit eines Treffers zu überprüfen und haben für gewöhnlich keinen Einfluss auf den Schaden. Mehr dazu unter dem Kapitel „Das Spiel spielen“.

## 2. Charaktererstellung

Um einen Charakter zu erstellen wird zuerst ein Charakterbogen benötigt, auf diesen werden alle Werte und das Inventar eines Charakters notiert. Optional können noch mit einem Beiblatt (oder der Rückseite) eine Vorgeschichte notiert werden. Es beginnt jedoch zuerst mit der Auswahl eines Volkes, einer Klasse und eines Hintergrundes, anschließend wird der letzte Schliff gegeben. Bei diesem letzten Schliff werden die Werte ausgerechnet, die Würfel eingetragen und das Inventar gefüllt.

Tipp: Tragt neben des Volks, Klasse, Hintergrund in Klammer die Lebensgewinnung folgend ein: (Leben/ Magie) Somit muss man nicht stets nachschlagen bei einem Levelaufstieg wie diese waren.

### 2.1 Völker

Es gibt acht Völker in der Welt von Destiny Gear. Jedes dieser Völker haben ihre eigenen Eigenarten in Form von Talenten und unterschiedliche Werte. In den nächstfolgenden Seiten widme ich jede dieser Völker eine eigene Seite.

# Menschen

Das Volk der Menschen ist das vielfältigste Volk von allen und haben sich durch ihre hohe Anpassung an meisten Popularisiert. Sie sammeln sich meist in Städten zusammen und haben ein eigenes Königreichsystem, beidene oftmais andere Völker weniger angesehen sind. Einige Menschen sind jedoch auch offen für die Fremden Völker.

Nicht nur in der Politik sind die Menschen organisiert, sondern auch in der Religion. Sie haben ihre eigenen Göttergeschichten die die Wunder der Welt erklären.

Menschen sind visuell meist schlank, es gibt jedoch auch einige von jenen die durch Völlerei eine stämmige Figur haben. Sie sind etwa 1,8 m groß und sind somit eine duchschnittliche Größe gesegnet.

Grundwerte		Bonus Talente			
Leben	+2	Vielfältig			
Magie	+2	Anpassbar			
Attribute		Fertigkeiten			
Stärke	+10	Athletik	+0	Heilkunst	+0
Geschick	+10	Kommunikation	+0	Wissen	+0
Kondition	+10	Natur	+0	Heimlichkeit	+0
Intelligenz	+10	Glaube	+0	Nahkampf	+0
Weisheit	+10	Arkane Kunde	+0	Fernkampf	+0
Charisma	+10	Bergung	+0	Wahrnehmung	+0

## Elfen

Die Elfen sind ein stolzes Volk das lieber für sich bleibt. Sie haben ihren Lebenssinn im Einklang mit der Natur gefunden, sei es an den Küsten, in Wäldern oder bei Orten mit hoher Magischer Dichte. Oftmals kann man die Elfen auch schon optisch unterscheiden wo sie gelebt haben. Im Sprachgebrauch nennt man diese Formen auch Seeelfen, Waldelfen, Hochelfen und auch andere Begrifflichkeiten. Sie werden aber auch beschimpfend oftmals Spitzohren genannt.

Die Elfen leben meist in Zirkeln zusammen und respektieren jedes Leben gleich, seien es Tiere, andere Völker oder Pflanzen. Somit sind die Elfen sehr umgänglich.

Optisch sind Elfen etwas größer – etwa 2 m groß und sehr schlank. Durch ihre spitzzulaufenden Ohren und ihren weichen Gesichtszügen sind sie meist schwer mit ihrem Alter einzuschätzen. Hinzu kommt ebenfalls, dass Elfen sehr lange leben.

Grundwerte	
Leben	+1
Magie	+3
Attribute	
Stärke	+6
Geschick	+12
Kondition	+8
Intelligenz	+11
Weisheit	+15
Charisma	+13

Bonus Talente			
Meditation			
Einklang der Natur			
Fertigkeiten			
Athletik	+0	Heilkunst	+2
Kommunikation	+2	Wissen	+0
Natur	+5	Heimlichkeit	+0
Glaube	+0	Nahkampf	+0
Arkane Kunde	+0	Fernkampf	+3
Bergung	+2	Wahrnehmung	+6

## Zwerge

Zwerge leben zurückgezogen in Gebirgen und bevorzugen es unter der Erde zu leben. In ihren Klans halten sie einen starken zusammenhalt und würden für diesen auch sterben. Ihnen ist jedoch stets wichtig im Einklang mit Mutter Erde zu leben und danken der Erde für ihren Reichtum. Das Erz das die Zwerge schürfen verarbeiten sie stets zu verschiedenen Materialien. Sie haben den Glauben, umso besser ihre hergestellten Gegenstände sind, desto besser danken sie der Erde.

Die Zwerge sind von kleiner größe – etwa 1,2m groß und haben eine stämmige Statur, die durch ihre große Zähigkeit zu verdanken ist. Die Männlichen Zwerge haben einen starken Bartwuchs und sind auf diesen sehr Stolz, denn das ist ihr Zeichen dafür, dass die Erde sie nun für Bereit hält in den Stollen zu arbeiten. Es ist eine Schande für die Zwerge, wenn der Bart gekürzt oder gar abgeschnitten wird.

Grundwerte	
Leben	+4
Magie	+0
Attribute	
Stärke	+14
Geschick	+9
Kondition	+15
Intelligenz	+12
Weisheit	+8
Charisma	+7

Bonus Talente			
Klein			
Dunkelsicht			
Fertigkeiten			
Athletik	+3	Heilkunst	+0
Kommunikation	+0	Wissen	+2
Natur	+2	Heimlichkeit	+0
Glaube	+0	Nahkampf	+5
Arkane Kunde	+0	Fernkampf	+0
Bergung	+6	Wahrnehmung	+3

## Halblinge

Halblinge leben in ihren Großfamilien zusammengeschlossen in Dörfern. Ihre Familiengrößen erreichen bis zu 30 Köpfe mit mehreren Generationen. Ihnen sind die Familienbande sehr wichtig, vor allem haben sie die Ansicht, dass zusammen mehr erreicht werden kann. Wenn Halblinge auf Reisen gehen werden sie für ihre Geselligkeit hoch geschätzt.

Trotz ihrer geringen Größe – bis zu 1 Meter groß, sind sie im Kampf tapfere Streiter. Sie nutzen den Größenunterschied oftmals zu ihrem Vorteil aus und attackieren ihre Gegner leicht an schwer zu erreichbaren Stellen. Ihre oftmals Schlanke Statur hilft ihnen oftmals hierfür sehr. Aber nicht nur in Kämpfen sind die Halblinge geübt sondern haben auch eine angeborene Begabung für die Arkane Magie, mit der sie oftmals einen aussichtslosen Kampf gewitzt in eine andere Richtung lenken.

### Grundwerte

Leben	+2
Magie	+2

### Attribute

Stärke	+6
Geschick	+14
Kondition	+7
Intelligenz	+12
Weisheit	+11
Charisma	+15

### Bonus Talente

Klein

Gewandt

### Fertigkeiten

Athletik	+4	Heilkunst	+0
Kommunikation	+6	Wissen	+0
Natur	+0	Heimlichkeit	+1
Glaube	+0	Nahkampf	+3
Arkane Kunde	+3	Fernkampf	+3
Bergung	+0	Wahrnehmung	+0

## Gnome

Die Gnome sind geschickte Magier und Handelsleute und trauen selbst anderen Gnomen nicht über den Weg. Ihr Vertrauen gilt einzig und allein ihrem eigenen Können, entschließen sie sich jedoch für eine Beziehung ist diese mit einem innigen Vertrauen geprägt.

Die Gnome kontrollieren die meisten Handelsruten in den Ländern und werden gerne überall gesehen, für ihre qualitativen Waren. Sie verstehen sich jedoch nicht nur im Handel sondern auch in der Pfandleihe, die geringer angesehen wird als den regelten Handel. Gnome die sich mit Magie beschäftigen werden oftmals mächtige Zauberwirker mit einem großen Spektrum an Zaubern, die ungewöhnlich stark sind.

Gnome sind klein – bis zu 1 Meter groß und haben spitze Ohren. Ein stämmiger Körperbau ist meist durch ihren opulenten Lebensstil gegeben.

### Grundwerte

Leben	+0
Magie	+4

### Attribute

Stärke	+7
Geschick	+11
Kondition	+8
Intelligenz	+15
Weisheit	+11
Charisma	+13

### Bonus Talente

Klein

Magiebegabung

### Fertigkeiten

Athletik	+0	Heilkunst	+2
Kommunikation	+6	Wissen	+4
Natur	+0	Heimlichkeit	+0
Glaube	+0	Nahkampf	+0
Arkane Kunde	+5	Fernkampf	+1
Bergung	+0	Wahrnehmung	+2

## Fischmenschen

Fischmenschen leben an und im Wasser. Die Fischmenschen die sich entschlossen haben in Meeren oder Seen zu leben verbringen ihre Tage zusammen mit den anderen Bewohnern der Tiefe. Die am Land lebenden ziehen sich meist von größeren Städten und Dörfern zurück und bleiben unter ihres gleichen. Fischmenschen sind in den meisten Orten als unvollständige Kreaturen angesehen und werden auch oftmals als Monster gejagt, obwohl sie eher friedfertig sind.

Fischmenschen sind etwa 1,8 Meter groß und von breiter, muskulöser Statur. Sie haben eng anliegende kleine Ohren und Schwimmflossen zwischen den Füßen und den Zehen. Neben diese äußeren Faktoren können sie ebenfalls durch ihre bläuliche Haut leicht erkannt werden.

Grundwerte	
Leben	+3
Magie	+1
Attribute	
Stärke	+15
Geschick	+11
Kondition	+13
Intelligenz	+7
Weisheit	+14
Charisma	+5

Bonus Talente			
Amphibisch			
Dunkelsicht			
Fertigkeiten			
Athletik	+6	Heilkunst	+2
Kommunikation	+0	Wissen	+0
Natur	+4	Heimlichkeit	+3
Glaube	+0	Nahkampf	+0
Arkane Kunde	+0	Fernkampf	+0
Bergung	+1	Wahrnehmung	+4

## Dämonenblüter

Es heißt, dass die Dämonenblüter auf der Tiefe der Höllen stammen um Unheil über das Land zu bringen. Die äußerst Magiebegabten Dämonenblüter leben meist unter kleinen Zusammenschlüssen von gleichgesinnten. Die Dämonenblüter haben farbig stechende Augen die an eine Schlange erinnern und Hörner. Somit nährt sich weiter der Glaube, dass die Dämonenblüter aus der Hölle stammen.

Sie sehen sich selbst nicht als Dämonen an und bevorzugen die Zurückgezogenheit mit dem Training ihrer magischen Künste.

Grundwerte	
Leben	+0
Magie	+4
Attribute	
Stärke	+7
Geschick	+10
Kondition	+7
Intelligenz	+15
Weisheit	+14
Charisma	+12

Bonus Talente			
Dunkelsicht			
Meditation			
Fertigkeiten			
Athletik	+0	Heilkunst	+2
Kommunikation	+0	Wissen	+6
Natur	+2	Heimlichkeit	+0
Glaube	+3	Nahkampf	+0
Arkane Kunde	+3	Fernkampf	+0
Bergung	+0	Wahrnehmung	+3

## Orks

Orks leben in geschlossenen Stämmen und lassen in diese auch keine Fremden hinein. Ihnen ist der Klan heilig und dieser darf niemals bedroht werden. Obwohl die Orks diese Ansicht haben sind sie in Kriegen sehr gefragt als brutale Kämpfer, durch ihre hohe körperlichen Fähigkeiten.

Sind Orks nicht in einem Krieg involviert sind sie meist auf der Jagd oder trainieren ihre Kampfkünste, die sie bereits in jungen Jahren anfangen zu studieren.

Die Orks sind von großer Gestalt – etwa 2,2 Meter groß, mit einer hohen Muskelmasse, die meist ihre Kontrahenten allein mit ihrer Statur einschüchtern.

Grundwerte	
Leben	+4
Magie	+0
Attribute	
Stärke	+15
Geschick	+13
Kondition	+14
Intelligenz	+6
Weisheit	+9
Charisma	+8

Bonus Talente			
Groß			
Brutal			
Fertigkeiten			
Athletik	+0	Heilkunst	+1
Kommunikation	+0	Wissen	+0
Natur	+3	Heimlichkeit	+0
Glaube	+0	Nahkampf	+6
Arkane Kunde	+0	Fernkampf	+4
Bergung	+4	Wahrnehmung	+2

## 2.2 Klassen

Die Klasse beschreibt den Ausbildungsbereich eines Charakters, dieser kann magisch (Magier oder Gläubiger) oder kämpferisch (Krieger oder Schurke) sein.

Eine Klasse gibt dem Charakter den Zugang zu bestimmten Hintergründen und Talenten, siehe hierfür auch im Talentmach. In den nächstfolgenden Seiten wird nun die vier Klassen vorgestellt und näher auf sie eingegangen.

## Magier

Magier wurden von ihrer Jugend aus in Akademien in den Arkanen Künsten gelehrt. Es sind meist wissbegierige Charaktere die sich für den Weg eines Magiers entschieden haben.

Durch ihre Studien haben sie ein breites Wissen erlangt über viele Themen der Welt und werden in der Gesellschaft hoch geschätzt, oft bekleiden sie Aufgaben wie Berater oder Vorsteher. Sie werden in ihrer Ausbildungszeit nicht nur in der Magie geschult, sondern auch im Kampf. Sie verwenden hierbei vorwiegend ihre Zauber sind jedoch ohne diese nicht schutzlos. Sie bevorzugen hierbei jedoch Wuchtwaffen.

Grundwerte	
Leben	+1
Magie	+7
Attribute	
Stärke	+0
Geschick	+0
Kondition	+0
Intelligenz	+10
Weisheit	+8
Charisma	+7

Fertigkeiten			
Athletik	+7	Heilkunst	+12
Kommunikation	+14	Wissen	+15
Natur	+13	Heimlichkeit	+8
Glaube	+6	Nahkampf	+12
Arkane Kunde	+15	Fernkampf	+12
Bergung	+7	Wahrnehmung	+14

## Gläubiger

Die Gläubiger werden in ihrer Jugend, meist aus armen Verhältnissen heraus zu Kirchen geschickt um ihnen das Leben abzusichern. Die Ausbildung eines Gläubigers ist hart. Stundenlanges Beten täglich, die Lehren über die Heilung und der Natur, sowie ein genauer Verhaltenskodex prägt die Ausbildung. Nicht wenige Charakter sterben innerhalb dieser Zeit, sei es durch jugendlichen Leichtsinn mit Kräutern oder durch die Bestrafungen bei dem Verfehlen des Kodex.

Ausgebildete Gläubige sind jedoch überall begehrt als Mediziner oder Lehrer. Durch ihre wortgewandtheit werden sie auch oft als Diplomaten gesendet. In vielen Gläubigen bleibt jedoch die Angst zurück in Armut zu verfallen und gründen somit oftmals keine Familien.

### Grundwerte

Leben	+2
-------	----

Magie	+6
-------	----

### Attribute

Stärke	+0
--------	----

Geschick	+0
----------	----

Kondition	+6
-----------	----

Intelligenz	+9
-------------	----

Weisheit	+0
----------	----

Charisma	+10
----------	-----

### Fertigkeiten

Athletik	+8	Heilkunst	+14
----------	----	-----------	-----

Kommunikation	+14	Wissen	+12
---------------	-----	--------	-----

Natur	+14	Heimlichkeit	+9
-------	-----	--------------	----

Glaube	+15	Nahkampf	+7
--------	-----	----------	----

Arkane Kunde	+11	Fernkampf	+7
--------------	-----	-----------	----

Bergung	+11	Wahrnehmung	+13
---------	-----	-------------	-----

## Krieger

Krieger werden mit jungen Alter bereits in eine Elitäre Ausbildung geschickt. Dort lernen sie alles in den Bereichen Krieg und Überleben. Diese Ausbildung ist grausam, die jungen Krieger werden des Nachts aus ihren Betten entführt um ihre Prüfungen abzulegen und anschließend in der Wildniss ausgesetzt. Während diesen Prüfungen kommt es nicht selten vor, dass die jungen Opfer das Ziel von Raubtieren werden oder durch die Witterung um das Leben kommen.

Ausgebildete Krieger werden oft direkt als Wachen oder Soldaten rekrutiert und werden in der Gesellschaft als aufrichtige Freunde und Helfer gesehen.

Grundwerte	
Leben	+8
Magie	+0
Attribute	
Stärke	+10
Geschick	+6
Kondition	+9
Intelligenz	+0
Weisheit	+0
Charisma	+0

Fertigkeiten			
Athletik	+14	Heilkunst	+13
Kommunikation	+9	Wissen	+7
Natur	+12	Heimlichkeit	+12
Glaube	+8	Nahkampf	+15
Arkane Kunde	+5	Fernkampf	+14
Bergung	+13	Wahrnehmung	+11

## Schurke

Schurken sind im Umgang mit der Alchemie und im Kampf geschult worden, ihre Schulen gehören zu den am strengsten geheimgehaltenen Orten in den Königreichen. Sie sind Meister im Unerkannt bleiben und wirken auf die Gesellschaft als nicht existent. In geheimen Vollziehen sie oft Aufträge von Königen oder Syndikaten, die von dem Meucheln der Zielobjekte bis hin zu dem Beschatten gehen.

In ihrer Ausbildungszeit besteht eine eiserne Regel: Unerkannt bleiben. Wenn diese Regel gebrochen wird, besteht stets die gleiche Strafe. Die Liquidation. Wie viele Schurken es wirklich gibt ist unbekannt, jedoch wird ihre Zahl als äußerst gering geschätzt mit einer hoher Dunkelziffer von Flüchtigen. Flüchtige Schurken verdienen oftmals ihren Unterhalt mit Raubzügen und Scharmützeln.

### Grundwerte

Leben +6

Magie +2

### Attribute

Stärke +0

Geschick +10

Kondition +0

Intelligenz +7

Weisheit +8

Charisma +0

### Fertigkeiten

Athletik +15 Heilkunst +7

Kommunikation +9 Wissen +8

Natur +13 Heimlichkeit +15

Glaube +6 Nahkampf +13

Arkane Kunde +10 Fernkampf +13

Bergung +12 Wahrnehmung +14

## 2.3 Hintergründe

Ein Hintergrund beschreibt das Leben das ein Charakter vor seinen Aufbruch in sein Abenteuer gelebt hat.

Der Hintergrund ergänzt den Charakterbogen mit der Startwaffe, Rüstung und füllt das Inventar und die Geldbörse auf. Neben diesen physischen Inhalten fügt ein Hintergrund auch ein Talent hinzu und erhöht einige Werte ein wenig.

In den nun folgenden Seiten, werden diese Hintergründe nun vorgestellt.

# Assasine

Erfordert die Klasse: Schurke.

Assasinen sind Mörder die für ihre Auftragsgeber im geheimen ihre Zielobjekte vernichten. Oft nehmen sie hierfür Gifte, die sie auf verschiedenen Weisen in das Subjekt bringen. Sei es eine vergiftete Mahlzeit oder durch ihre Waffen.

## Waffe

Dolch

Dolch

## Rüstung

Lederrüstung

## Gold

W8 x 500

## Attribute

Stärke +0

Geschick +7

Kondition +0

Intelligenz +3

Weisheit +0

Charisma +0

## Inventar

2x Rattengift

Bestiengift

Gegengift

Seil

2x Proviant

## Bonus Talent

Verkleidung

## Fertigkeiten

Athletik +0 Heilkunst +0

Kommunikation +5 Wissen +0

Natur +0 Heimlichkeit +7

Glaube +0 Nahkampf +3

Arkane Kunde +0 Fernkampf +0

Bergung +0 Wahrnehmung +0

# Barbar

Erfordert die Klasse: Krieger

Barbaren sind brutale Schläger, die sich darauf konzentrieren ihre Gegner zu vernichten, koste es was es wolle. Oft leben die Barbaren in der Wildnis um sich selbst herauszufordern und in einem Kampf zu sterben. Barbaren glauben, wenn sie im Kampf sterben werden sie im nächsten Leben noch stärker sein.

## Waffe

Kriegsaxt

## Rüstung

Kettenhemd

## Gold

W4 x 800

## Attribute

Stärke	+6
Geschick	+0
Kondition	+4
Intelligenz	+0
Weisheit	+0
Charisma	+0

## Inventar

2x Proviant

Feuerstein und Zunder

Wasserschlauch

2x Verbandszeug

Kleiner Heiltrank

## Bonus Talent

Berserker

## Fertigkeiten

Athletik	+0	Heilkunst	+0
Kommunikation	+0	Wissen	+0
Natur	+4	Heimlichkeit	+0
Glaube	+0	Nahkampf	+7
Arkane Kunde	+0	Fernkampf	+0
Bergung	+4	Wahrnehmung	+0

## Barde

Barden sind Wundersleute, die von Dorf zu Dorf ziehen und die Bevölkerung belustigen. Oft haben sie hierraus eine große Informationsquelle über die Belange der Welt und können Frühzeitig reagieren.

### Waffe

Rapier

### Rüstung

Lederrüstung

### Gold

W6 x 600

### Attribute

Stärke	+0
Geschick	+2
Kondition	+0
Intelligenz	+0
Weisheit	+0
Charisma	+8

### Inventar

1 Instrument nach Wahl

Proviant

2x Verbandszeug

Schreibwerkzeug

5x Pergament

### Bonus Talent

Wandersmann

### Fertigkeiten

Athletik	+0	Heilkunst	+0
Kommunikation	+5	Wissen	+8
Natur	+0	Heimlichkeit	+0
Glaube	+0	Nahkampf	+0
Arkane Kunde	+0	Fernkampf	+0
Bergung	+0	Wahrnehmung	+3

# Dorfvorsteher

Erfordert die Klasse: Magier

Dorfvorsteher sind Anführer von Dörfern, sie entscheiden als Oberhaupt für ein Dorf oder koordinieren die Demokratie in ihrem Dorf, welche Form des Vorstehers ein Charakter sein will obliegt ihm. Die Dorfbewohner fragen häufig ihre Vorsteher über Lebensfragen und Rate.

## Waffe

Zauberstab

## Rüstung

Robe

## Gold

W10 x 200

## Attribute

Stärke	+0
Geschick	+0
Kondition	+0
Intelligenz	+0
Weisheit	+4
Charisma	+6

## Inventar

Schreibwerkzeug

10x Pergament

Kreide

2x Verbandszeug

## Bonus Talent

Einflussnahme

## Fertigkeiten

Athletik	+0	Heilkunst	+0
Kommunikation	+6	Wissen	+6
Natur	+0	Heimlichkeit	+0
Glaube	+0	Nahkampf	+0
Arkane Kunde	+4	Fernkampf	+0
Bergung	+0	Wahrnehmung	+0

# Druide

Erfordert das Volk: Elf

Druiden sind Elfen die sich von ihren Zirkeln losgesagt haben um alleine im Einklang der Natur zu leben. Durch die lange Zeit in der Natur sehen viele Tiere sie als ihresgleichen an. Es heißt, dass Druiden selbst mit den Tieren sprechen können.

## Waffe

Dolch

## Rüstung

Robe

## Gold

W6 x 200

## Attribute

Stärke	+0
Geschick	+0
Kondition	+0
Intelligenz	+3
Weisheit	+0
Charisma	+7

## Inventar

3x Proviant

Wasserschlauch

Feuerstein und Zunder

2x Kleiner Heiltrank

## Bonus Talent

Tiersprache

## Fertigkeiten

Athletik	+0	Heilkunst	+0
Kommunikation	+5	Wissen	+0
Natur	+7	Heimlichkeit	+0
Glaube	+0	Nahkampf	+0
Arkane Kunde	+0	Fernkampf	+0
Bergung	+4	Wahrnehmung	+0

## Einsiedler

Einsiedler leben zurückgezogen von ihresgleichen in der Wildnis, ernähren sich von dem was die Natur ihnen zu Verfügung stellt und genießen die Zurückgezogenheit.

### Waffe

Kurzbogen

### Rüstung

Lederrüstung

### Gold

W6 x 200

### Attribute

Stärke	+0
Geschick	+7
Kondition	+3
Intelligenz	+0
Weisheit	+0
Charisma	+0

### Inventar

Wasserschlauch

Köcher

20x Pfeile

2x Fackel

Seil

### Bonus Talent

Fülle der Natur

### Fertigkeiten

Athletik	+0	Heilkunst	+0
Kommunikation	+0	Wissen	+0
Natur	+3	Heimlichkeit	+0
Glaube	+0	Nahkampf	+0
Arkane Kunde	+0	Fernkampf	+0
Bergung	+8	Wahrnehmung	+4

# Flüchtling

Erfordert die Klasse: Schurke

Flüchtlinge sind Ausbrecher aus der Ausbildung eines Schurken. Sie haben gelernt auch in den Wiedrigsten Situationen unentdeckt zu bleiben und somit nicht aufzufallen.

## Waffe

Kurzsword

## Rüstung

Lederrüstung

## Gold

W4 x 400

## Attribute

Stärke	+0
Geschick	+6
Kondition	+0
Intelligenz	+0
Weisheit	+0
Charisma	+4

## Inventar

Diebeswerkzeug

Feuerstein und Zunder

2x Proviant

Wasserschlauch

Verbandszeug

## Bonus Talent

Verkleidung

## Fertigkeiten

Athletik	+3	Heilkunst	+0
Kommunikation	+0	Wissen	+0
Natur	+0	Heimlichkeit	+6
Glaube	+0	Nahkampf	+0
Arkane Kunde	+0	Fernkampf	+0
Bergung	+0	Wahrnehmung	+6

# Handwerker

Erfordert das Volk: Zwerg

Die zwergischen Handwerker sind die beliebtesten Ansprechpartner, wenn es um die Restauration oder dem Erwerb von Ausrüstung geht. Es heißt ein Handwerker kann jede Waffe und jede Rüstung verbessern.

## Waffe

Kriegshammer

## Rüstung

Kettenhemd

## Gold

W6 x 300

## Attribute

Stärke	+5
Geschick	+0
Kondition	+0
Intelligenz	+0
Weisheit	+0
Charisma	+5

## Inventar

Feuerstein und Zunder

Kreide

3x Proviant

Wasserschlauch

Seil

## Bonus Talent

Verbesserung

## Fertigkeiten

Athletik	+0	Heilkunst	+0
Kommunikation	+3	Wissen	+6
Natur	+0	Heimlichkeit	+0
Glaube	+0	Nahkampf	+0
Arkane Kunde	+0	Fernkampf	+0
Bergung	+7	Wahrnehmung	+0

# Händler

Erfordert das Volk: Gnom

Gnomische Händler gelten als gewitzte Handelspartner, die die meisten Kunden erfolgreich einiges Gold mehr abknüpfen.

## Waffe

Kurzsword

## Rüstung

Lederrüstung

## Gold

W10 x 300

## Attribute

Stärke	+0
Geschick	+0
Kondition	+0
Intelligenz	+3
Weisheit	+0
Charisma	+7

## Inventar

4x Proviant

Wasserschlauch

5x Pergament

Schreibwerkzeug

2x Kleine Heilränke

## Bonus Talent

Zweizünftig

## Fertigkeiten

Athletik	+0	Heilkunst	+0
Kommunikation	+10	Wissen	+5
Natur	+0	Heimlichkeit	+0
Glaube	+0	Nahkampf	+0
Arkane Kunde	+0	Fernkampf	+0
Bergung	+0	Wahrnehmung	+0

# Höfling

Erfordert die Klasse: Magier

Höflinge sind Angehörige des Hofes eines Königs. Sie werden als Berater, Hofmagier oder als Botschafter eingesetzt. Egal welche Position ein Magier am Hof bekleidet, er genießt ein hohes Ansehen.

## Waffe

Zepter

## Rüstung

Robe

## Gold

W10 x 200

## Attribute

Stärke	+0
Geschick	+0
Kondition	+0
Intelligenz	+6
Weisheit	+4
Charisma	+0

## Inventar

Schreibwerkzeug

10x Pergament

2x Verbandszeug

2x Kleiner Heiltrank

## Bonus Talent

Aristokratie

## Fertigkeiten

Athletik	+0	Heilkunst	+0
Kommunikation	+6	Wissen	+4
Natur	+0	Heimlichkeit	+0
Glaube	+0	Nahkampf	+0
Arkane Kunde	+5	Fernkampf	+0
Bergung	+0	Wahrnehmung	+0

# Jäger

Jäger leben meist am Rand ihrer Dörfer oder an Waldrändern und verdienen ihr täglich Brot mit der Jagd. Sie sind Meister im Lesen der Natur.

## Waffe

Langbogen

## Rüstung

Lederrüstung

## Gold

W6 x 300

## Attribute

Stärke	+0
Geschick	+7
Kondition	+3
Intelligenz	+0
Weisheit	+0
Charisma	+0

## Inventar

Köcher

20x Pfeile

2x Proviant

Wasserschlauch

Feuerstein und Zunder

## Bonus Talent

Fährten lesen

## Fertigkeiten

Athletik	+0	Heilkunst	+0
Kommunikation	+0	Wissen	+0
Natur	+5	Heimlichkeit	+6
Glaube	+0	Nahkampf	+0
Arkane Kunde	+0	Fernkampf	+0
Bergung	+4	Wahrnehmung	+0

## Krimineller

Die Kriminellen leben in Zusammenschlüssen weit auserhalb von Siedlungen und überfallen Reisende. Nur selten traut sich ein Krimineller in eine Stadt oder einem Dorf um Geschäfte zu vollziehen.

### Waffe

Kurzsword

### Rüstung

Lederrüstung

### Gold

W4 x 500

### Attribute

Stärke	+0
Geschick	+6
Kondition	+0
Intelligenz	+4
Weisheit	+0
Charisma	+0

### Inventar

2x Rattengift

Wasserschlauch

2x Proviant

Seil

Kletterwerkzeug

### Bonus Talent

Verkleidung

### Fertigkeiten

Athletik	+3	Heilkunst	+0
Kommunikation	+0	Wissen	+0
Natur	+0	Heimlichkeit	+7
Glaube	+0	Nahkampf	+5
Arkane Kunde	+0	Fernkampf	+0
Bergung	+0	Wahrnehmung	+0

# Lehrer

Erfordert die Klasse: Gläubiger

Lehrer sind eine treibende Kraft in der Gesellschaft und bilden die nächste Generation aus. Unabhängig ihrer Klassen werden Lehrer oftmals auch Klassenübergreifend engagiert um vielversprechende Schüler besonders zu fordern.

## Waffe

Florett

## Rüstung

Lederrüstung

## Gold

W8 x 200

## Attribute

Stärke	+0
Geschick	+6
Kondition	+0
Intelligenz	+0
Weisheit	+4
Charisma	+0

## Inventar

2x Proviant

Kreide

5x Pergament

Schreibwerkzeug

Verbandszeug

## Bonus Talent

Belesen

## Fertigkeiten

Athletik	+0	Heilkunst	+0
Kommunikation	+4	Wissen	+8
Natur	+0	Heimlichkeit	+0
Glaube	+0	Nahkampf	+0
Arkane Kunde	+0	Fernkampf	+0
Bergung	+0	Wahrnehmung	+3

## Mönch

Mönche leben meist zurückgezogen in Klöstern oder sind auf Pilgerschaft. Sie haben den Waffen abgesagt trainieren aber ihren Geist und ihren Körper.

### Waffe

-

### Rüstung

Robe

### Gold

W10 x 200

### Attribute

Stärke	+5
Geschick	+0
Kondition	+0
Intelligenz	+0
Weisheit	+5
Charisma	+0

### Inventar

Wasserschlauch

2x Proviant

5x Pergament

Schreibwerkzeug

Kleiner Heiltrank

### Bonus Talent

Glaubenshiebe

### Fertigkeiten

Athletik	+0	Heilkunst	+3
Kommunikation	+0	Wissen	+0
Natur	+0	Heimlichkeit	+0
Glaube	+6	Nahkampf	+6
Arkane Kunde	+0	Fernkampf	+0
Bergung	+0	Wahrnehmung	+0

# Mediziner

Erfordert die Klasse: Gläubiger

Mediziner haben sich dem Heilen allerlei Krankheiten verschrieben und somit überall aufzufinden. Ihr großen Repetitor an Möglichkeiten der Heilung gehen weit auseinander, sei es eine Heilung durch den Glauben oder durch Medikamente, die sie meist selbst herstellen.

## Waffe

Florett

## Rüstung

Robe

## Gold

W6 x 400

## Attribute

Stärke	+0
Geschick	+0
Kondition	+0
Intelligenz	+4
Weisheit	+0
Charisma	+6

## Inventar

2x Kleiner Heiltrank

Gegengift

2x Verbandszeug

3x Pergament

Schreibwerkzeug

## Bonus Talent

Heilkünste

## Fertigkeiten

Athletik	+0	Heilkunst	+8
Kommunikation	+0	Wissen	+0
Natur	+4	Heimlichkeit	+0
Glaube	+3	Nahkampf	+0
Arkane Kunde	+0	Fernkampf	+0
Bergung	+0	Wahrnehmung	+0

# Priester

Erfordert die Klasse: Gläubiger

Priester sind direkt nach ihrer Ausbildung im Kloster geblieben und leben dort ihr Leben. Manche Priester unterrichten weiter Gläubige und weitere gehen in die Meditation um ihren Glauben weiter zu festigen.

## Waffe

Zepter

## Rüstung

Robe

## Gold

W10 x 200

## Attribute

Stärke	+0
Geschick	+0
Kondition	+0
Intelligenz	+5
Weisheit	+5
Charisma	+0

## Inventar

2x Proviant

Verbandszeug

5x Pergament

2x Fackel

Wasserschlauch

## Bonus Talent

Gebet

## Fertigkeiten

Athletik	+0	Heilkunst	+0
Kommunikation	+4	Wissen	+4
Natur	+0	Heimlichkeit	+0
Glaube	+7	Nahkampf	+0
Arkane Kunde	+0	Fernkampf	+0
Bergung	+0	Wahrnehmung	+0

# Ritter

Ritter sind erhobene Charakter, die ihre Ausbildung sehr gut abgeschlossen haben. Egal ob Glaubensritter, Magischer Ritter oder Schlachten Ritter, sie sind immer hoch angesehen in der Gesellschaft und des Adels. Meist leben Ritter im Dienst eines Adligen.

## Waffe

Langschwert

## Rüstung

Kettenhemd

Schild

## Gold

W4 x 300

## Attribute

Stärke	+2
Geschick	+2
Kondition	+0
Intelligenz	+2
Weisheit	+0
Charisma	+2

## Inventar

2x Kleiner Heiltrank

3x Proviant

Wasserschlauch

Fackel

Kreide

## Bonus Talent

Adelsgeheiß

## Fertigkeiten

Athletik	+0	Heilkunst	+0
Kommunikation	+4	Wissen	+0
Natur	+0	Heimlichkeit	+0
Glaube	+0	Nahkampf	+6
Arkane Kunde	+0	Fernkampf	+5
Bergung	+0	Wahrnehmung	+0

## Seemann

Seemänner verbleiben die meiste Zeit auf dem Meer und sind geschult im Umgang mit dem Schiff. Sie können jedoch auch den Himmel lesen, sie erkennen durch die Sterne ihre Koordinaten oder auch ein nahendes Wetter.

### Waffe

Kurzsword

### Rüstung

Lederrüstung

### Gold

W6 x 300

### Attribute

Stärke	+6
Geschick	+4
Kondition	+0
Intelligenz	+0
Weisheit	+0
Charisma	+0

### Inventar

2x Seil

4x Proviant

Verbandszeug

Wasserschlauch

### Bonus Talent

Himmelkunde

### Fertigkeiten

Athletik	+3	Heilkunst	+0
Kommunikation	+0	Wissen	+5
Natur	+0	Heimlichkeit	+0
Glaube	+0	Nahkampf	+0
Arkane Kunde	+0	Fernkampf	+0
Bergung	+0	Wahrnehmung	+7

# Soldat

Erfordert die Klasse: Krieger

Soldaten stehen im Auftrag von Städten oder Fürsten und ziehen bei einem Kriegsfall an die Front. Ist kein Krieg stehen die Soldaten meist auf Abruf und werden von Rittern trainiert.

## Waffe

Kurzsword

Bogen

## Rüstung

Lederrüstung

Schild

## Gold

W4 x 200

## Attribute

Stärke	+6
--------	----

Geschick	+4
----------	----

Kondition	+0
-----------	----

Intelligenz	+0
-------------	----

Weisheit	+0
----------	----

Charisma	+0
----------	----

## Inventar

2x Proviant

Wasserschlauch

Köcher

20x Pfeile

Verbandszeug

## Bonus Talent

Frontkämpfer

## Fertigkeiten

Athletik	+3	Heilkunst	+0
----------	----	-----------	----

Kommunikation	+0	Wissen	+0
---------------	----	--------	----

Natur	+0	Heimlichkeit	+0
-------	----	--------------	----

Glaube	+0	Nahkampf	+7
--------	----	----------	----

Arkane Kunde	+0	Fernkampf	+6
--------------	----	-----------	----

Bergung	+0	Wahrnehmung	+0
---------	----	-------------	----

# Späher

Erfordert die Klasse: Schurke

Späher leben einen großen Teil ihres Lebens hinter den Fronten der Gegner ihrer Auftragsgeber oder schleichen sich an ihre Ziele an. Sie sammeln hierbei viele Informationen und geben diese an ihren Auftragsgeber weiter.

## Waffe

Bogen

## Rüstung

Lederrüstung

## Gold

W6 x 300

## Attribute

Stärke	+0
Geschick	+8
Kondition	+0
Intelligenz	+2
Weisheit	+0
Charisma	+0

## Inventar

Köcher

20x Pfeile

Wasserschlauch

2x Proviant

Seil

## Bonus Talent

Beobachter

## Fertigkeiten

Athletik	+4	Heilkunst	+0
Kommunikation	+0	Wissen	+0
Natur	+0	Heimlichkeit	+6
Glaube	+0	Nahkampf	+0
Arkane Kunde	+0	Fernkampf	+0
Bergung	+0	Wahrnehmung	+5

# Stammeskrieger

Erfordert das Volk: Ork

Die Stammeskrieger der Orks sind brachiale Krieger die ohne Rücksicht auf Verluste in den Kampf ziehen.

## Waffe

Zweihänder

## Rüstung

Kettenhemd

## Gold

W6 x 300

## Attribute

Stärke	+9
Geschick	+0
Kondition	+1
Intelligenz	+0
Weisheit	+0
Charisma	+0

## Inventar

3x Heiltrank

2x Proviant

Wasserschlauch

Fackel

## Bonus Talent

Wüten

## Fertigkeiten

Athletik	+3	Heilkunst	+2
Kommunikation	+0	Wissen	+0
Natur	+0	Heimlichkeit	+0
Glaube	+0	Nahkampf	+10
Arkane Kunde	+0	Fernkampf	+0
Bergung	+0	Wahrnehmung	+0

## Wache

Erfordert die Klasse: Krieger

Wachen sind Krieger die im Auftrag von Städten oder Fürsten stehen. Sie bewachen hierbei ihre Habseligkeiten oder die Ein- und Ausgänge der verschiedenen Orte.

### Waffe

Hellebarde

### Rüstung

Kettenhemd

### Gold

W6 x 200

### Attribute

Stärke	+3
Geschick	+0
Kondition	+7
Intelligenz	+0
Weisheit	+0
Charisma	+0

### Inventar

2x Proviant

Wasserschlauch

Laterne

2x Öl

Verbandszeug

### Bonus Talent

Verteidiger

### Fertigkeiten

Athletik	+0	Heilkunst	+0
Kommunikation	+3	Wissen	+0
Natur	+0	Heimlichkeit	+0
Glaube	+0	Nahkampf	+6
Arkane Kunde	+0	Fernkampf	+0
Bergung	+0	Wahrnehmung	+6

# Weiser

Erfordert die Klasse: Magier

Ein Weiser hat sich zur Aufgabe gemacht die Geheimnisse der Magie zu erforschen, unabhängig ob es Arkane oder Religiöse Magie ist. Sie versuchen sich ebenfalls die Magien zu neuen Zaubern zu kombinieren.

## Waffe

Zauberstab

## Rüstung

Robe

## Gold

W8 x 200

## Attribute

Stärke	+0
Geschick	+0
Kondition	+0
Intelligenz	+1
Weisheit	+8
Charisma	+1

## Inventar

2x Proviant

Wasserschlauch

Schreibwerkzeug

5x Pergament

Kreide

## Bonus Talent

Zauberforscher

## Fertigkeiten

Athletik	+0	Heilkunst	+0
Kommunikation	+0	Wissen	+3
Natur	+0	Heimlichkeit	+0
Glaube	+6	Nahkampf	+0
Arkane Kunde	+6	Fernkampf	+0
Bergung	+0	Wahrnehmung	+0

## 2.4 Letzter Schliff

Nachdem nun das Volk, Klasse und der Hintergrund ausgewählt wurden, werden die Werte ausgerechnet. Jede dieser Drei haben eigene Attribut und Fertigkeitwerte die miteinander addiert werden, hinzu kommen nun noch weitere 15 Attributpunkte und 30 Fertigkeitpunkte. Diese Punkte können weitgehend frei verteilt werden, es darf jedoch ein Wert um maximal 5 Punkte pro Stufe erhöht werden – mehr dazu beim Levelaufstieg bei dem Kapitel „Das Spiel spielen“.

Wurde diese Werte auf der Zeile eingetragen werden die Würfel zugeordnet, nach folgenden Schema:

<b>Benennung</b>	Novize	Lehrling	Adept	Experte	Meister
<b>Spanne</b>	1 – 19	20 – 39	40 – 59	60 – 79	80 – 99
<b>Würfel</b>	W4	W6	W8	W10	W12
<b>Bonus Wert</b>	3	4	6	8	9

Anschließend werden die Waffen, Rüstung und das Inventar eingetragen, welches aus dem Hintergrund entsteht. Das Gold wird hierbei ebenfalls entsprechend des Würfels ermittelt. Ist dieser Schritt vollführt werden nun die letzten Werte ausgerechnet: Leben, Magie, Initiative. Diese werden folgend ausgerechnet:

Lebenspunkte: Volks-Bonus + Klasse-Bonus + Kondition-Bonus

Magiepunkte: Volks-Bonus + Klasse-Bonus + Weisheit-Bonus

Initiative: Geschick-Bonus x 2 + Waffen-Initiative

Abschließend werden noch die Talente eingetragen: Die zwei Volks-Talente und das Hintergrund-Talent. Hinzu kommt nun, dass bei der Charaktererstellung ein Talent frei gewählt werden kann, sofern der Charakter die Anforderungen des Talents erfüllt. Wichtig ist hierbei zu beachten, dass die Klassen-Talente nicht automatisch gelernt werden sondern diese bei einem Levelaufstieg „Manuel“ hinzugefügt werden muss. Alle Talente findet ihr im Talente Almach.

### 3. Das Spiel spielen

Der Charakter ist fertig erstellt, nun kann los gespielt werden. Das Verfahren ist einfach: Es wird ein Spielleiter (SL) benötigt, dieser erzählt die Geschichte und legt die Schwierigkeiten für die Handlungen der Charakter fest. In Kämpfen steuert der SL die Gegner. Die weiteren Spieler steuern ihre erstellten Charakter.

In Destiny Gear wird meist mit zwei Würfeln gewürfelt, welche verwendet werden geben die Attribute, Fertigkeiten und die Gegenstände an. In manchen Situationen können es auch mehr als zwei Würfel werden, zum Beispiel wenn ein Charakter mit einem Schild angegriffen wird.

Es gibt vier Arten von Würfelarten: Manöverwürfe, Trefferwürfe, Schadenswürfe und Rüstungswürfe. In Ausnahme der Manöverwürfe sind die drei Anderen stets in einer Kampfsituation zu finden. Ein Schadenswurf kann jedoch auch abverlangt werden, bei diversen Zaubern, siehe hierfür im Zauberbuch.

Was nun genau diese Würfe bewirken wird nun in den nächsten beiden Kapiteln eingehend erläutert.

#### 3.1 Manöver

Ein Spieler möchte eine Wand hinaufklettern oder ein Charakter probiert sich zu erinnern wie es in der Geschichte des Landes war. Dann wird ein Manöver benötigt. Manöverwürfe werden immer dann verwendet, um zu Prüfen ob ein Charakter dies schafft oder nicht.

Der erste Schritt ist immer, der Charakter möchte etwas machen oder es wird geprüft ob ein Charakter etwas zum Beispiel wahrnimmt. Dann kündigt zuerst der SL ein Manöverwurf an. Der Spielleiter gibt ein Attribut und eine Fertigkeit an, die hierfür benötigt wird. Anschließend wird gewürfelt. Ist das Ergebnis über den benötigten Wert ist der Charakter erfolgreich, übersteigt sogar das Würfelergebnis den Zielwert um fünf oder mehr Punkte ist dies ein besonderer Erfolg. Bei einem besonderen Erfolg entstehen meist ungeahnte Situationen, zum Beispiel überspringt dann ein Charakter, der über eine Wand springen möchte die Wand mit einem Salto. Ist das Würfelergebnis unter dem Zielwert, ist es gescheitert. Erreicht das Würfelergebnis gleich oder weniger Punkte als die Hälfte des Zielwertes ist

dies ein kritischer Fehlschlag. Bei einem kritischen Fehlschlag geschieht dem Charakter etwas schlechtes, er stolpert zum Beispiel beim Rennen und verletzt sich.

Die Schwierigkeit eines Manövers gibt der Spielleiter an, wobei er zwei

verschiedene Möglichkeiten hat diesen Wert zu ermitteln. Entweder verwendet er die Festwerte oder Würfelt den benötigten Wert. Diese Werte können bei der nebenstehenden Tabelle entnommen werden. Es gibt jedoch noch eine weitere Art den Zielwert zu ermitteln, bei konkurrierende Manövern. Diese Manöver werden verwendet wenn zwei

Schwierigkeit	Benötigt Festwert	Benötigt Würfel
Trivial	4	2W4
Einfach	6	W4+W6
Normal	8	2W6
Mäßig	11	2W8
Schwer	14	2W10
Tödlich	18	W10+W12
Unmöglich	22	2W12

Charakter (egal ob Spielercharakter [PC] oder Nicht-Spielercharakter [NPC]) unterschiedliche Ziele haben. Ein gutes Beispiel ist das Armdrücken. Beide Spieler würfeln mit ihren Werten gegeneinander, der Charakter mit den höheren Wert gewinnt das Manöver.

Manöver können jedoch auch verändert sein, dies bedeutet: Ein Charakter kann durch die Situation oder dem Talent einen Vorteil oder Nachteil besitzen. Wird der Charakter zum Beispiel beim spähen geblendet erhält er einen Nachteil. Dies würde einen Abzug von 10 Punkten heißen, wenn hierdurch ein Charakter auch einen kleineren Würfel verwenden müsste. Ist dies nicht der Fall, konnte der Charakter den Nachteil kompensieren. Es

gibt zwei Arten von Nachteilen, einen durch Festwert und einen Gewürfelten, wobei der Gewürfelte nur durch zum Beispiel Zuständen zu tragen kommt.

Nachteil	Kleiner	Großer
Würfel	-1W4	-1W6
Festwert	-10	-20

Somit wird vorwiegend der Festwert verwendet. Die Werte können bei der beistehenden Tabelle entnommen werden. Der Spielleiter entscheidet vor dem Würfeln ob ein Vor- oder Nachteil vorhanden ist. Es gibt hinzu noch den kleinen bzw. großen Vor- und Nachteil. Ein großer Vorteil entsteht, wenn ein Talent einen Vorteil gibt und die Situation.

## 3.2 Kampf

Die Gruppe begegnet zwei Monster die es zu besiegen gilt. Zuerst wird somit die Zugreihenfolge ermittelt. Der Charakter mit den höchsten Initiative Wert beginnt, haben zwei oder mehr Charakter den gleichen Wert wird mit Geschick gewürfelt welcher zuerst dran kommt. Anschließend beginnt der eigentliche Kampf.

Gehen wir davon aus, das ein Charakter zuerst an der Reihe ist. Der Charakter hat drei Möglichkeiten zum Handeln: Bewegung, Aktion, Sonderaktion. Die Bewegung ist der doppelte Geschick-Festwert in Metern. Bei dem Beispiel zu bleiben: Der Charakter hat ein Geschick von 17, dies bedeutet, er kann sich sechs Meter zu einem Monster bewegen, was der Charakter auch vollzieht. Nun steht er direkt vor dem ersten Monster. Nun verwendet der Charakter die Sonderaktion „Gegenstand verwenden“. Er verwendet etwas Gift um seine Klinge damit zu benetzen. Es gibt folgende Sonderaktionen: Gegenstände verwenden, Talente die dies ausdrücklich benennen und seinen Kameraden etwas zuzurufen. Zurück zum Beispiel, nachdem der Charakter die Waffe vergiftet hat möchte er Angreifen, was eine Aktion darstellt. Es gibt folgende Aktionen: Angriff, Rennen (der Charakter darf noch einmal sich bewegen), Schutzhaltung (der Charakter erhält einen Würfelvorteil auf die Verteidigung) und ein Manöver vollführen. Der Charakter der angreift würfelt nun seine Trefferwürfel, die im Charakterbogen angegeben sind. Der Spielleiter würfelt die Rüstungswürfel für das Monster. Der Charakter würfelt eine Sechs und das Monster eine Vier, dies bedeutet er trifft. Somit wird nun der Schaden ermittelt. Der Charakter würfelt mit seinen Schadenswürfeln, wie im Charakterbogen angegeben. Er würfelt eine Acht, somit würde das Monster den Angriff überleben, jedoch hat der die Waffe vergiftet. Anschließend wird nun der Giftschaden entsprechend der Beschreibung des Giftes gewürfelt, hierbei würfelt der Charakter eine Vier. Somit ist das erste Monster nun besiegt. Der erste Charakter ist nun mit seinem Zug zu Ende.

Nun ist ein Monster, welches im Hintergrund alles sah an der Reihe. Dieses Monster geht in Schutzhaltung. Anschließend ist wieder ein Charakter an der Reihe, ein Bogenschütze. Der Charakter schießt direkt einen Pfeil von seiner Sehne und es wird wieder ermittelt ob der Charakter trifft. Der Charakter würfelt eine Sechs, das Monster eine Vier, jedoch erhält das Monster noch einen Bonus durch die Schutzhaltung, durch diesen weiteren Würfel erhält das Monster weitere Drei Punkte hinzu und kommt somit auf

Sieben Punkte. Der Angriff des Bogenschützen prallt an der Haut des Monsters ab.

Anschließend ist ein weiterer Charakter an der Reihe, ein weiterer Bogenschütze. Dieser schießt ebenfalls und es wird der Trefferwürfel mit dem Rüstungswürfel plus der Schutzhaltung des Monsters verglichen. Der Bogenschütze würfelt sehr gut und erzielt eine Zehn, das Monster eine Drei und durch seine Schutzhaltung eine Eins und kommt somit auf Vier. Der Trefferwürfel übersteigt nun um Sechs Punkte den Rüstungswurf des Monsters, somit ist dies ein Volltreffer. Ein Volltreffer entsteht immer dann, wenn der Trefferwürfel den Rüstungswürfel um Fünf oder mehr Punkte übersteigt. Bei einem Volltreffer wird der Schadenswürfel der durch die Waffe entsteht zweimal gewürfelt, somit wird nun der Schaden mit drei Würfeln gewürfelt. Der Charakter würfelt eine Acht plus Sieben, somit Fünfzehn. Der Pfeil trifft das Monster direkt zwischen den Augen und es fällt um. Nun sind die Monster besiegt und es kann sich nun über die Beute hergemacht werden. Der Spielleiter gibt an, was die Monster dabei haben, ein Spieler kann sich auch dazu entscheiden aus den Monstern zusätzlich etwas zu Bergen, was ein Manöver benötigt.

Abschließend nun noch eine Übersicht über die verschiedenen Situationen die in diesem Beispielkampf vorkamen und die in euren Kämpfen vorkommen könnten:

<u>Bewegung</u>		2x Geschick-Festwert in Metern
<u>Aktionen</u>	Angriff	Zuerst wird ermittelt ob der Gegner getroffen wird: Trefferwurf (Angreifer) gegen Rüstungswurf (Verteidiger) Trifft der Angriff wird anschließend der Schaden ermittelt: Schadenswurf
	Rennen	Nocheinmal "Bewegen"
	Schutzhaltung	Würfelvorteil auf den Rüstungswüfel
	Manöver	Siehe Kapitel 3.1

<u>Sonderaktionen</u>	Gegenstand verwenden	Entsprechend der Gegenstandsbeschreibung wird dieser verwendet
	Bestimmte Talente	Siehe Talentbeschreibung
	Sprechen	Kameraden etwas zurufen
<u>Situationen</u>	Volltreffer	Treffer übersteigt den Rüstungswürfel um Fünf oder mehr. Zusätzlicher Waffenwürfel.
	Kritisch verfehlt	Treffer verfehlt den Rüstungswürfel um Fünf oder mehr. Wird durchgeführt wie bei Manövern.
	Kampf mit zwei Waffen	Der zweite Waffenangriff erhält einen kleinen Nachteil im Trefferwurf
<u>Zustände</u>	Blutung	Eine klaffende Wunde die Blutet verursacht W4 Schaden nach jeder Bewegung oder Aktion. Die Wunde hört erst auf zu Bluten, sobald der Charakter diese versorgt.
	Lähmung	Ein gelähmter Charakter kann keine Bewegung ausführen. Die Lähmung hält unbehandelt W6 Züge an.
	Brennend	Ein Charakter der in Flammen steht erhält W12 Schaden am Ende seines Zuges. Das Feuer kann selbst gelöscht werden mit einem Normalen Manöver.
	Eingefroren	Ein Eingefrorener Charakter besitzt eine Initiative von Null und kommt nicht an den Zug bis er aufgetaut ist. Benötigt W4 Züge.
	Vergiftet	Ein anhaltendes Gift verursacht W8 Schaden am Ende einer Runde. Ein anhaltendes Gift hält W12 Züge an.

Im Kampf ist ebenfalls zu beachten, dass Fernkampfwaffen einen Abzug entsprechend der geschossenen Entfernung erhalten. Dieser Wert wird vom Trefferwurf abgezogen.

	unter 30m	31 – 50 m	51 – 70 m	71 – 99 m	über 100m
Armbrust	-0	-0	-1	-2	-4
Kurzbogen	-0	-1	-2	-4	-8
Langbogen	-0	-0	-0	-1	-2
Zauberstab	-0	-0	-1	-4	-6
Zepter	-0	-0	-0	-1	-4
Zauber	-0	-0	-0	-2	-4

### 3.3 Rasten und Ruhen

Ein Charakter reist auf seinen Abenteuern viel herum und benötigt in dieser Zeit Schlaf, Trank und Speis. Wird dies dem Charakter nicht gewährt erhält er eine Erschöpfungsstufe, wie sich diese Auswirkt ist der nächststehenden Tabelle zu entnehmen. Jeder Tag an dem der Charakter

Erschöpfung	Auswirkung
1 – 3	Kleiner Nachteil auf alle Manöver
4 – 5	Kleiner Würfel-nachteil auf alle Würfe
6 – 8	Großer Würfel-nachteil auf alle Würfe
9	Erschöpfungstod

nicht schläft, isst oder trinkt gibt ihm eine Stufe hinzu. Ist ein Charakter drei Tag, zum Beispiel, nichts hat er drei Punkte. Wenn bei diesem Beispiel der Charakter noch seit zwei Tagen nichts mehr getrunken hat ergibt es eine Erschöpfungsstufe von Fünf. Wenn nun der Charakter was isst, fällt er auf die Stufe 2 zurück, denn zwei Punkte entstanden durch das nicht trinken und drei von der Erährung.

Es gibt außer den Erschöpfungsstufen noch die Möglichkeiten ein Nachtlager aufzustellen und eine Rast durchzuführen. Wenn ein Charakter eine Rast durchführt erhält er Lebenspunkte in Höhe seines doppelten Konditionswürfels zurück und das doppelte seines Weisheitswürfels an Magiepunkte. Das aufschlagen eines Nachtlagers füllt beide dieser Werte wieder komplett auf.

### 3.4 Level aufsteigen

Zuerst einmal steht die Frage offen, wann ein Charakter ein Level aufsteigt, hierfür gibt es zwei Arten: Meilensteine und Erfahrungspunkte. Bei dem Meilenstein System erhält ein Charakter einen Levelaufstieg, nachdem er bestimmte Situationen in der Geschichte absolviert hat. Bei dem Erfahrungspunkte System, nachdem er genug Punkte gesammelt hat.

Differenz	Punkte	Benennung
x 0,25	25	Trivial
x 0,5	50	Einfach
x 1	100	Normal
x 1,5	200	Mäßig
x 2	500	Schwer
x 2,5	1000	Tödlich
x 3	2500	Unmöglich

Um die Erfahrungspunkte zu ermitteln wird das Gruppenlevel mit denen der Monster geteilt. Als Beispiel: Drei Charaktere des Levels Eins kämpfen gegen ein Monster auf Level Drei. Somit ist die Differenz x1. Somit erhalten sie 100

Level	Punkte
1	250
2	1.000
3	2.000
4	4.000
5	7.000
6	11.000
7	16.000
8	22.000
9	29.000
10	37.000
11	46.000
12	56.000
13	67.000
14	69.000
15	81.000
16	94.000
17	104.000
18	119.000
19	135.000
20	150.000

Erfahrungspunkte, entsprechend der Tabelle auf der linken Seite. Wäre das Monster auf Level Zwei wäre die Differenz 0,6. Dies würde bedeuten, dass die Charakter 50 Erfahrungspunkte erhalten. Es wird somit geprüft, welche Differenz überstiegen wird.

Ein Charakter kann nicht nur Erfahrungspunkte sammeln durch den Kampf, sondern auch bei Manövern. Wird dies verwendet erhält ein Charakter die Erfahrungspunkte nach einem erfolgreichen Manöver. Tipp am Rande: Es empfiehlt sich die Erfahrungspunkte immer am Ende einer Session oder wenn die Charakter schlafen gehen auszuzahlen.

Wie viele Erfahrungspunkte für einen Levelaufstieg benötigt werden kann in der Tabelle auf der rechten Seite kontrolliert werden. Wichtig hierbei zu beachten ist, dass nach einem Levelaufstieg die Erfahrung nicht wieder Null werden, sondern bleiben.

Ist ein Charakter ein Level nun erfolgreich aufgestiegen, erhält er zuerst Sieben Attributspunkte, die er frei verteilen kann und Fünfzehn Fertigkeitpunkte. Es ist hierbei wichtig zu beachten, dass ein Wert nur um maximal Fünf Punkte pro Levelaufstieg erhöht werden darf.

Anschließend erhöhen sich die Maximale Lebenspunkte und Magiepunkte. Die Lebenspunkte erhöhen sich entsprechend dem doppelten Konditions-Bonus und die Magiepunkte um den doppelten Weisheit-Bonus.

Abschließend sollte kontrolliert werden, ob die Würfel mit den Werten übereinstimmen und ob der Initiative-Wert noch stimmt.

### 3.5 Charaktertod

Stirbt ein Charakter, können die Spielgefährten den Charakter nach einem Kampf wiederbeleben. Dies benötigt ein Manöver gegen den Letzt erlittenen Schaden den der Charakter erlitten hat. Scheitert die Wiederbelebung wird die Wiederbelebung erschwert um einen kleinen Nachteil. Scheitert die Wiederbelebung wieder wird dies ein großer Nachteil. In den Fall, dass bei dem dritten Versuch der Charakter immer noch nicht Wiederbelebt wurde ist er endgültig Tod und kann nicht mehr reanimiert werden.

## 4. Gegenstände

In den nun folgenden Gegenstandlisten werden nur ein Teil der Gegenstände die es gibt aufgeführt. Dies bedeutet, dass die Gegenstände stets auch angepasst werden können durch den Spielleiter. Ein praktisches Beispiel ist ein Fell, wenn es von einem Eisbären kommt könnte dieses Fell besser wärmen als ein Wolfsfell. Diese Anpassungen macht für gewöhnlich der Spielleiter für die Geschichten.

Darüber hinaus kann die Ausrüstung auch individuell angepasst beziehungsweise geschmiedet werden, was hieraus folgernd eine unendliche Liste entstehen lassen würde.

Im groben wird zwischen drei Arten das Inventar unterschieden: Gegenstände (Abenteuerbedarf – welches einen Praktischen nutzen besitzen, Instrumente und Unterhaltungswerkzeug – das vorwiegend im Roleplay Bedeutung erhält, Tränke und Gifte, Magische Schriftrollen), Waffen und Rüstungen mit ihren Werkmaterialien und Veredelungsmöglichkeiten.

## 4.1 Abenteurerbedarf

Die Gegenstände des Abenteurerbedarf haben eine bestimmte Funktion und/oder werden bei verschiedenen Manövern hinzugezogen.

Name	Gold	Funktion
Angelausrüstung	100	Ermöglicht das Angeln. Benötigt ein Manöver.
Bolzen	120	Bolzen werden zum schießen mit einer Armbrust benötigt.
Brechstange	20	Bei dem Aufbrechen von Gegenständen erhält der Spieler einen kleinen Vorteil.
Diebeswerkzeug	200	Erleichtert das knacken von Schlössern um ein Würfelvorteil
Fackel	100	Erhellte einen Bereich von 8 Metern Brennt einen halben Tag, benötigt das entfachen eines Feuers. Kann brennend nur in einer Hand geführt werden.
Feine Kleidung	200	Feine Kleidung für besondere Anlässe.
Fernglas	1000	Beim Erkunden in der Ferne erhält ein Spieler einen großen Vorteil.
Feuerstein und Zunder	300	Ermöglicht das entfachen von Feuer
Handschellen	30	Um andere Charakter zu fesseln. Das knacken des Schlosses erfordert einen Wurf gegen 2W8.
Kette	300 pro m	Kann verwendet werden um Gegenstände zu befestigen oder bestimmte Manöver um einen kleinen Vorteil zu erleichtern.
Kletterwerkzeug	100	Erleichtert das Klettern um einen kleinen Vorteil
Köcher	200	Fasst bis zu 15 Bolzen oder 20 Pfeile.

Name	Gold	Funktion
Kreide	100	Ermöglicht das Beschreiben von harten Oberflächen der Welt (z.B. Steine) Entfernbar mit Wasser
Laterne	200	Erhellte einen Bereich von 10 Metern Brennt pro Einheit einen Tag. Als Brennstoff können Fossile Brennmaterialien verwendet werden. Kann an einem Gürtel brennend getragen werden.
Normale Kleidung	50	Normale Alltagskleidung.
Öl	200	Eine Einheit von einem fossilen Brennmaterial. Kann auch verwendet werden es auf einem Bereich von maximal 6 Metern zu verteilen.
Parfüm	100	Erleichtert Charima Manöver gegenüber dem anderen Geschlecht um einen kleinen Vorteil.
Pergament	100	Eine Seite Pergamentpapier Es kann verwendet werden für die Herstellung von Schriftrollen oder auch für Notizen.
Pfeile	100	Pfeile werden zum schießen mit einem Bogen benötigt.
Porviant	200	Eine Mahlzeit für einen Tag. Es können bis zu 5 Proviant zu einem Bündel kombiniert werden.
Schaufel	30	Ermöglicht das Graben nach Gegenständen.
Schreibwerkzeug	500	Ermöglicht das verfassen von Texten, benötigt Pergment
Seil	100 pro m	Kann verwendet werden um Gegenstände zu befestigen oder bestimmte Manöver um einen kleinen Vorteil zu erleichtern.
Spitzhacke	40	Ermöglicht den Abbau von Harten Ressourcen wie zum Beispiel Erz.

Name	Gold	Funktion
Verbandswerkzeug	100	Ermöglicht das Versorgen von Verletzungen (Erfordert Manöver) sowie das Heilen von Blutungen.
Wasserschlauch	100	Fasst Flüssigkeit für bis zu 5 Tagen. Kann auch mit Tränken oder Giften befüllt werden. Hierfür fasst er 10 Füllungen.

## 4.2 Instrumente und Unterhaltungswerkzeug

Name	Gold	Gegenstandstyp
Dudelsack	30	Instrument
Flöte	5	Instrument
Horn	10	Instrument
Laute	40	Instrument
Panflöte	15	Instrument
Trommel	5	Instrument
Spielkarten	3	Spielzeug
Würfelsatz	2	Spielzeug

Diese Instrumente und Spielzeuge können verwendet werden, wenn zum Beispiel die Charakter ihr Nachtlager aufstellen um sich zu beschäftigen. Es kann jedoch auch verwendet werden um bei einem Spiel in der Taverne Gold mit Glücksspiel zu machen oder dem Gegenüber „nebenbei“ Informationen zu entlocken. Mit Instrumenten können die Charakter in Städten und Dörfern Musik machen um etwas Gold hinzu zu verdienen.

## 4.3 Tränke und Gifte

Um ein Gift oder einen Heiltrank herzustellen muss ein Alchemist besucht werden. Wird das Mittel selbst hergestellt zahlt der Charakter keinen Goldbetrag, jedoch benötigt er zweimal den nötigen Inhaltsstoff und einen halben Liter Wasser, die unter den Werkmaterialien aufgeführt sind. Es ist zu beachten, dass Gifte stets Schaden entsprechend wie ein Würfelmanöverschwierigkeit anrichten und Tränke um diese Summe heilen. Steht die Wirkung des Tranks in Anführungszeichen heilt dieser Trank diesen oder das Gift fügt diesen zu.

Name	Typ	Wirkung	Gold	Inhaltsstoff
Bestiengift	Gift	Mäßig	30	Giftkraut
Blutfluss	Gift	"Blutung"	60	Monddornen
Drachengift	Gift	Schwer	95	Gift von einem Drachen
Entkrampfer	Trank	"Lähmung"	40	Brennnessel
Entzündungsgift	Gift	"Brennend"	60	Rostkraut
Frostgift	Gift	"Eingefroren"	60	Eisblume
Gegengift	Trank	"Vergiftet"	30	Buntpilz
Großer Heiltrank	Trank	Schwer	70	Heiliges Tierblut
Heiltrank	Trank	Mäßig	25	Heilkraut
Herzglut	Trank	"Eingefroren"	40	Heilwurzel
Kleiner Heiltrank	Trank	Einfach	10	Leichte Kräuter
Lähmungsgift	Gift	"Lähmung"	60	Fliegenpilz
Rattengift	Gift	Einfach	12	Leichte Wurzel
Rieseiger Heiltrank	Trank	Unmöglich	120	Blut von einem Himmlischen Wesen
Schluck des Todes	Gift	Unmöglich	200	Dämonenträne
Wundschluss	Trank	"Blutung"	30	Wespenhonig

Vergiftete Waffen oder Pfeile verlieren ihre Giftwirkung nach einem Angriff.

## 4.4 Magische Schriftrollen

Magische Schriftrollen ermöglichen nicht magiebegabten Charakter das Wirken von Zaubern und wird im Kampf als „Gegenstand benutzen“ verwendet. Die Stärke des Zaubers ist die Summe des Bonuswertes die der Ersteller der Schriftrolle in dem benötigten Attribut plus der benötigter Fertigkeit besitzt. Eine magische Schriftrolle zu erstellen benötigt ein Weisheit plus der Fertigkeit des Zaubers (Arkane Kunde oder Glaube), hinzu kommt, dass Pergament und Schreibwerkzeug benötigt wird.

Jeder Zauber hat eine Wirkerklasse, die die Schwierigkeit des Manövers angibt und den hier raus entstehenden Wert der Schriftrolle. Diese Zahlen können in der Folgenden Tabelle entnommen werden:

Wirkerklasse	Manöverschwierigkeit	Gold
Novize	Trivial	5
Lehrling	Einfach	12
Adept	Normal	30
Experte	Mäßig	70
Meister	Schwer	150

## 4.5 Waffen

Alle Waffen bestehen aus Holz oder Erzen. Die Standartwaffen Startwaffen bestehen aus Zedernholz oder Kupfer. Um die nachfolgende Tabelle möglichst Übersichtlich zu belassen werden die Werte mit diesen Materialien angegeben.

Name	Initiative	Trefferwürfel		Schadenswürfel		Material	Gold
		Würfel	Fertigkeit	Würfel	Attribut		
Armbrust*	4	W6	Fernkannf	W8	Stärke	Holz	250
Bastardschwert**	0	W6	Nahkannf	W8	Stärke	Erz	280
Dolch	5	W10	Nahkannf	W4	Geschick	Erz	220
Einhand-Axt	1	W8	Nahkannf	W6	Stärke	Erz	200
Fleuel	1	W6	Nahkannf	W8	Stärke	Holz	180
Florett	4	W10	Nahkannf	W8	Geschick	Erz	220
Hellebarde**	0	W6	Nahkannf	W8	Stärke	Erz	300
Kriegshammer*	0	W6	Nahkannf	W8	Stärke	Erz	280
Kriessaxt*	-1	W6	Nahkannf	W8	Stärke	Erz	300
Kurzbogen	2	W6	Fernkannf	W6	Geschick	Holz	200
Kurzschwert	3	W10	Nahkannf	W6	Geschick	Erz	220
Langbogen	1	W6	Fernkannf	W6	Geschick	Holz	250
Langschwert	3	W6	Nahkannf	W6	Stärke	Erz	250
Morgenstern	1	W6	Nahkannf	W8	Stärke	Erz	280
Rapier	3	W10	Nahkannf	W6	Geschick	Erz	250
Speer*	1	W6	Nahkannf	W6	Stärke	Holz	200
Stab	2	W8	Nahkannf	W6	Stärke	Holz	180
Waffenlos	5	W8	Nahkannf	W4	Stärke	-	-
Zweihänder**	1	W6	Nahkannf	W8	Stärke	Erz	300
Zauberstab○	1	W8	◆	W4	◆◆	Holz	280
Zenter**○	0	W8	◆	W6	◆◆	Holz	350

## Legende:

- \* = Die Waffe kann mit einer oder auch zwei Händen geführt werden
- \*\* = Die Waffe wird ausschließlich mit zwei Händen geführt.
- = Bei der Waffe muss gewählt werden, welcher Zauber auf ihm liegt, ein Arkaner oder ein Religiöser.
- ◆ = Liegt auf der Waffe ein Arkaner Zauber wird die Fertigkeit "Arkane Kunde" verwendet, ist auf der Waffe ein Religiöser Zauber "Glaube".
- ◆◆ = Liegt auf der Waffe ein Arkaner Zauber wird das Attribut "Intelligenz" verwendet, ist auf der Waffe ein Religiöser Zauber "Charisma".

Im Kampf ist es wichtig zu beachten, dass wenn eine Waffe mit zwei Händen geführt wird erhält diese einen Vorteilswürfel, kann jedoch keine Sonderaktion zu einer Aktion durchführen.

## 4.6 Rüstungen

Wie auch die Waffen bestehen die Rüstungen aus verschiedenen Materialien. Bei der folgenden Tabelle werden die Standardmaterialien Zedernholz, Kupfer, Leder und Jute verwendet.

Name	Rüstungswürfel		Material	Gold
	Würfel	Attribut		
Nackt	W4	Geschick	-	-
Robe	W4	Weisheit	Stoff	400
Lederrüstung	W4	Geschick	Leder	450
Kettenhemd*	W6	Geschick	Erz	500
Kettenpanzer*	2W4	-	Erz	475
Plattenpanzer*	2W6	-	Erz	550
Schild	W4	-	Holz	210
Turmschild*	W6	-	Erz	285

\* = Ist eines dieser Gegenstände ausgerüstet, können keine Zauber gesprochen werden, in Ausnahme durch Schriftrollen.

## 4.7 Werkmaterialien und eigene Ausrüstung herstellen

Das Herstellen von neuer Ausrüstung benötigt zuerst ein entsprechendes Material und die Produktionskosten. Ausrüstung, die mit besseren Material hergestellt wurde verbessern die verwendeten Würfel oder geben einen festen Wert hinzu. In der folgenden Tabellen werden verschiedene Materialien vorgestellt, wird der Würfel verbessert wird dies als +W benannt. Die Würfelverbesserungen werden wie gefolgt angewandt:

W4 → W6 → W8 → W10 → W12 → W12+2 → W12+4

Bei Waffen erhöht sich somit der Schadenswürfel und bei Rüstungen den Rüstungswürfel. Der Goldwert der Ausrüstung ergibt sich durch den Materialwert (gesamt) mal den Produktionskosten. Waffen und Schilde benötigen drei mal das benötigte Material, hingegen Rüstungen fünf mal das Material. Die Produktionskosten können bei der folgenden Tabelle entnommen werden:

<b>Nahkampf Waffen</b>	
<b>Gegenstand</b>	<b>Kosten</b>
Bastardschwert	x1,86
Dolch	x1,46
Einhand-Axt	x1,33
Flegel	x1,20
Florett	x1,46
Hellebarde	x2,00
Kriegshammer	x1,86
Kriegsaxt	x2,00
Kurzschwert	x1,46
Langschwert	x1,66
Morgenstern	x1,86
Rapier	x1,66
Speer	x1,33
Stab	x1,2
Zweihänder	x2,00

<b>Fernkampf Waffen</b>	
<b>Gegenstand</b>	<b>Kosten</b>
Armbrust	x1,66
Kurzbogen	x1,33
Langbogen	x1,66
Zauberstab	x1,86
Zepter	x2,33

<b>Rüstungen</b>	
<b>Gegenstand</b>	<b>Kosten</b>
Robe	x1,60
Lederrüstung	x1,80
Kettenhemd	x2,00
Kettenpanzer	x1,90
Plattenpanzer	x2,20
Schild	x1,40
Turmschild	x1,90

Material	Typ	Verbesserung	Gold
Baumwolle	Stoff	+W1	300
Birkenholz	Holz	+2	200
Bronze	Erz	+W1	300
Drachenhaut	Leder	+W3	1500
Eibenholz	Holz	+W2	1000
Eichenholz	Holz	+W1	300
Eisen	Erz	+W2	1000
Eschenholz	Holz	+W3	1500
Fell	Leder	+W1	300
Fichtenholz	Holz	+4	750
Filz	Stoff	+2	200
Haut	Leder	+2	200
Jute	Stoff	-	50
Kupfer	Erz	-	50
Leder	Leder	-	50
Leinen	Stoff	+W2	1000
Mystisches Fell	Leder	+4	750
Mystisches Leder	Leder	+W2	1000
Nickel	Erz	+2	200
Samt	Stoff	+4	750
Seide	Stoff	+W3	1500
Silber	Erz	+4	750
Stahl	Erz	+W3	1500
Zedernholz	Holz	-	50

Tipps am Rande: Vielleicht hat zum Beispiel Bärenfell einen besseren Wert als Wolfsfell – etwa zusätzlich +1? Solche Anpassungen kann der Spielleiter für das Spiel stets anpassen!

Zu der Ausrüstung eines jeden Spielers gehören auch einige Tränke, die aus den Kräutern und Kreaturenteilen hergestellt werden. In der folgenden Tabelle können diese Materialien kontrolliert werden:

<b>Material</b>	<b>Inhaltsstoff</b>	<b>Gold</b>
Ahornsirup	Wespenhonig	15
Aloe Vera	Heilkraut	12
Blaukappe	Buntpilz	15
Blut einer Fee	Blut von einem Himmlischen Wesen	60
Blut eines Greifs	Heiliges Tierblut	35
Blutkappe	Fliegenpilz	30
Brennkraut	Brennnessel	20
Dämonenträne	Dämonenträne	100
Distel	Monddornen	30
Drachenbaum	Rostkraut	30
Drachenklaue	Gift von einem Drachen	47
Efeu	Giftkraut	15
Einhornblut	Heiliges Tierblut	35
Eisenwurz	Rostkraut	30
Engelblut	Blut von einem Himmlischen Wesen	60
Fenchel	Leichtes Kraut	5
Goldkappe	Buntpilz	15
Honig	Wespenhonig	15
Immergrün	Monddornen	30
Ingwer	Heilwurzel	20
Jarrinwulzel	Leichte Wurzel	5
Kaiserling	Fliegenpilz	30
Kamille	Leichtes Kraut	5

<b>Material</b>	<b>Inhaltsstoff</b>	<b>Gold</b>
Knoblauch	Heilwurzel	20
Kriechranke	Leichte Wurzel	5
Lindwurmgift	Gift von einem Drachen	47
Miriam	Eisblume	30
Nessel	Brennnessel	20
Orchidee	Eisblume	30
Pegasusblut	Heiliges Tierblut	35
Pfahlwurzel	Leichte Wurzel	5
Pfingstrose	Eisblume	30
Röhricht	Brennnessel	20
Rosen	Monddornen	30
Rotkappe	Buntpilz	15
Schimmerpilz	Fliegenpilz	30
Süßholzwurzel	Heilwurzel	20
Teufelsträne	Dämonenträne	100
Thymian	Heilkraut	12
Todesglockenblüte	Giftkraut	15
Tollkirsche	Giftkraut	15
Weizen	Heilkraut	12
Wolfswurz	Rostkraut	30
Wyrmgift	Gift von einem Drachen	47
Zitronengras	Leichtes Kraut	5

## 4.8 Veredelung der Ausrüstung

Die Ausrüstung kann zusätzlich noch veredelt werden durch das Einsetzen von Edelsteinen. Sie verändern hierbei ihre Wirkung je nach Ausrüstung:

Waffen	Verbessert den Trefferwürfel um einen Würfelwert, wie bei der Herstellung einer Waffe oder verbessert diese um einen festen Wert.
Zauber-speicher	Zauberstäbe und Zepter können Zauber speichern. Diese Zauber können gewirkt werden ohne Magiepunkte zu zahlen, jedoch verliert die Waffe hierdurch Ladung. Die Ladung kann durch die Magiepunkte wiederaufgeladen werden.
Rüstung	Reduziert den erlittenen Schaden von einem bestimmten Typ.

Abhängig von dem Material der Waffe beziehungsweise der Rüstung kann eine andere Menge an Edelsteinen eingesetzt werden. Bei Zauberstäben und Zeptern bedeutet dies zusätzlich, die maximalen Magiepunkte (MP) dieser Waffe.

Edelsteine	Materialien	MP
0x	Jute, Kupfer, Leder, Zedernholz	0
1x	Baumwolle, Birkenholz, Bronze, Eichenholz, Fell, Filz, Haut, Nickel	10
2x	Eibenhholz, Eisen, Fichtenholz, Leinen, Mystisches Fell, Mystisches Leder, Samt, Silber	25
3x	Drachenhaut, Eschenholz, Seide, Stahl	40

Um einen Zauber auf einen Stab einzuwirken benötigt es das gleiche Manöver wie auch bei dem erstellen einer Schriftrolle. (Weisheit + Arkane Kunde oder Glaube) Beim wirken des Zaubers im Kampf wird gewürfelt, als ob dieser Zauber vom Charakter gesprochen wurde. Die Anzahl der Zauber welche eingepägt werden können nennt sich Zauberspeicher, der durch die Edelsteine entstehen.

Edelstein	Gold	Waffen	Zauberspeicher	Rüstung
Amethyst	1.500	0	0	-1 Magisch
Aquamarin	2.600	0	1	-2 Eis
Aventurin	2.000	0	2	0
Bergkristall	4.000	0	3	0
Bernstein	1.200	0	0	-1 Physisch
Citrin	2.600	+4	1	0
Diamant	100.000	+W4	3	0
Hämatit	3.000	0	1	-2 Erde
Jaspis	8.800	0	3	-2 Dunkel
Karneol	2.800	0	1	-2 Blitz
Lapis	4.000	0	3	0
Magnesit	3.000	+W2	1	0
Onyx	10.000	0	3	-2 Heilig
Rauchquarz	1.000	0	1	0
Rosenquarz	1.000	0	1	0
Rubin	7.500	0	4	0
Ryolith	8.800	+7	4	0
Saphir	7.500	0	4	0
Selenit	2.000	0	2	0
Serpetin	1.500	+W1	0	0
Shattuckit	4.800	+6	2	0
Shungit	3.200	0	1	-2 Feuer
Sodalith	1.200	+2	0	0
Tiegerauge	5.200	+W3	2	0