



# 10W30

DAS Tabletop-Sammelkarten-Rollenspiel

1	10W30 – Um was geht es hier? .....	3
2	Erschaffung eines Helden.....	4
2.1	Völker.....	4
2.2	Attribute.....	4
2.3	Erstausrüstung .....	4
2.4	Formelsammlung .....	5
2.5	Lernpunkte .....	5
3	Karten .....	6
3.1	Volk-Karte .....	6
3.2	Attribut-Karten.....	6
3.3	Fertigkeiten .....	6
3.4	Spezialisierungen .....	6
3.5	Haltungen (Styles).....	6
3.6	Gegenstände .....	6
4	Kampfsystem.....	7
4.1	Rundensystem.....	7
4.2	Würfeln.....	8
4.3	Rundungen .....	8
4.4	Erfolge.....	8
4.5	Wirkungsboni .....	8
4.6	Schutzfaktor .....	9
4.7	Kampf mit zwei Waffen .....	9
4.8	Fernkampf .....	9
4.9	Wirkungsbereich.....	9
4.10	Waffengift .....	9
4.11	Aufstieg .....	9
4.12	Marken.....	10
5	Fertigkeiten .....	11
5.1	Liste der Fertigkeiten .....	11
5.2	Magie .....	12
5.3	Liste der Zaubersprüche.....	12
6	Spezialisierungen.....	14
7	Haltungen (Styles).....	14
7.1	Liste der Haltungen.....	14
8	Ausrüstung .....	17
8.1	Itemerzeugung.....	17
8.2	Präfixe .....	18
8.3	Suffixe .....	19
8.4	Rüstung .....	20
8.5	Waffen .....	21
8.6	Sonstiges.....	22
9	Für den Master .....	23
9.1	Monster .....	23

## 1 10W30 – Um was geht es hier?

Unser letztes und gekauftes Rollenspielsystem hatten wir über die letzten 15 Jahre so oft und so weit modifiziert, das es unspielbar wurde. Ein kleines Scharmützel zog sich über Stunden hin. Wir kamen nicht mehr Vorwärts. Ein Neuanfang musste her.

Bei den Kämpfen innerhalb von Pen&Paper Rollenspielen fehlte uns etwas die Anschaulichkeit. Wer steht nun wo? Kann man von dort aus überhaupt so schnell durch den Raum rennen um sich auf das nächste Monster zu stürzen? Anderenorts hatten wir StarQuest und Warhammer gespielt. Die Landschaften und Figuren waren sehr praktisch. Allerdings hatte jeder dort sein eigenes Regelwerk und der Ork weiß gar nicht so recht, was der Space Marine für seltsame Sachen macht. Regelwerke sind sowieso ein heikles Thema. Beim Ruf des Warlock umfaßt es 300 Seiten. Das sollte umgangen werden. Beim Blick auf Magic the Gathering hatten die Karten den Vorteil, das jede selbsterklärend ist. Das „Regelwerk“ dazu beschränkt sich auf ein A4 Blatt. Man muss nicht weit Blättern, um die Funktionsweise zu finden, kann die Karte herum reichen. Allerdings sind Charakterblätter auch sinnvoll, muss man sich doch Sachen wie Lebenspunkte und Erfahrungspunkte doch irgendwo notieren. Hierfür die Spielkarten zurecht zu biegen, geht auch am Thema vorbei.

Jetzt haben wir ein Spiel mit der Modularität eines Sammelkartenspiels, mit anschaulichen Kämpfen eines Tabletops und dem Spielverlauf eines Rollenspiels. Dazu gibt es den Spaß beim Entwickeln des Systems.

In der Hoffnung, dass das Spiel euch zusagt, wünschen wir viel Spaß.

## 2 Erschaffung eines Helden

Wird ein neuer Held erschaffen, steht dem Spieler 200 LP zur Verfügung, die beliebig auf Attribute, Völker, Fertigkeiten und Styles aufgeteilt werden können.

### 2.1 Völker

Während der Erschaffung eines Helden kann eines der folgenden Völker ausgewählt werden

Menschen	Elfen	Zwerge	Orks
+2 GE	+2 SN	+2 ST	+4 ST
+1 SN	+2 WI	+3 KO	+4 KO
+1 WI	+3 WA	+2 WI	+5 SF-H,S,ST
+1 CH	+3 AP	+2 AP	
+1 WA	+1 Schmuck mit Suffix	+10 SF-Magie	
+2 AP		Infravision	
+1 Gutes Item			

### 2.2 Attribute

- Als Berechnungsgrundlage Für HP
- Als Stufenbegrenzung für Fertigkeiten
- Pool für Fertigkeiten/Styles/Gegenstände
- Boni für Wirkungen
- Starten auf Stufe 1
- Steigerungskosten Zielstufe<sup>2</sup>/2 LP

Attribut	Kürzel	Beschreibung
<b>Stärke</b>	ST	Gibt Bonus auf Nahkampfschaden
<b>Konstitution</b>	KO	Primärattribut für HP
<b>Geschicklichkeit</b>	GE	Gibt Bonus auf Rüstung und auf Fernkampfschaden
<b>Schnelligkeit</b>	SN	Hauptattribut für Aktionen
<b>Willenskraft</b>	WI	Bonus für Offensivzauber
<b>Charisma</b>	CH	Bonus für Defensivzauber
<b>Wahrnehmung</b>	WA	Bonus für Fernkampf
<b>Astrale Psyche</b>	AP	Hauptattribut für Mana

### 2.3 Erstausrüstung

Ein neuer Held erhält folgende Attribute:

- 1 x Stufe 10
- 1 x Stufe 7
- 2 x Stufe 5
- 2 x Stufe 3
- 2 x Stufe 1

Ein neuer Held erhält folgende Fertigkeiten:

- 1 x Stufe 10
- 1 x Stufe 8
- 1 x Stufe 6

Ein neuer Held erhält folgende Gegenstände.

- 1 leichter oder normaler Gegenstand ohne Affixe der Stufe 1-3 für die Hände
- 1 leichter oder normaler Gegenstand für die Torso-Rüstungen ohne Affixe der Stufe 1-3
- 1 beliebiger leichter Gegenstand ohne Affixe der Stufe 1-3
- 1 einfacher und 1 mittlerer Heiltrank

## 2.4 Formelsammlung

Name	Kürzel	Beschreibung / Formel
Hitpoints (HP)	HP	$3 \cdot KO + 2 \cdot ST$
Schutzfaktor-Schnitt	SF-S	GE/2
Schutzfaktor-Hieb	SF-H	GE/2
Schutzfaktor-Stich	SF-ST	GE/2
Schutzfaktor- Magie	SF-M	AP/2
Aktionen	Aktion	1 + SN/5
Attributpoolregeneration	-	1 und 1 pro 10 Attributpunkte vom entsprechenden Attribut
Steigerungskosten-Attribut	-	ZIELSTUFE*2
Steigerungskosten-Fertigkeit	-	ZIELSTUFE
Steigerungskosten-Style	-	$(ZIELSTUFE \cdot 50) - 20$
All. Wirkungsformel	-	$(Fertigkeit + Basisattribut + (W\u00fcrfelbonus \text{ pro } W)) \cdot Style$
W\u00fcrfelbonus	-	Fertigkeitsstufe-W\u00fcrfelerg\u00e4bnis

## 2.5 Lernpunkte

- Bei Meisterwurf gibt es 10 LP.

### 2.5.1 Lernpunkte f\u00fcr Attribute

STUF	L	GesamtL	STUFE	LP	GesamtLP
1	2	2	16	32	272
2	4	6	17	34	306
3	6	12	18	36	342
4	8	20	19	38	380
5	10	30	20	40	420
6	12	42	21	42	462
7	14	56	22	44	506
8	16	72	23	46	552
9	18	90	24	48	600
10	20	110	25	50	650
11	22	132	26	52	702
12	24	156	27	54	756
13	26	182	28	56	812
14	28	210	29	58	870
15	30	240	30	60	930

### 2.5.2 Lernpunkte f\u00fcr Fertigkeiten

STUF	0	GesamtL	STUFE	LP	GesamtLP
1	1	1	16	16	136
2	2	3	17	17	153
3	3	6	18	18	171
4	4	10	19	19	190
5	5	15	20	20	210
6	6	21	21	21	231
7	7	28	22	22	253
8	8	36	23	23	276
9	9	45	24	24	300
10	10	55	25	25	325
11	11	66	26	26	351
12	12	78	27	27	378
13	13	91	28	28	406
14	14	105	29	29	435
15	15	120	30	30	465

### 2.5.3 Lernpunkte f\u00fcr Styles

STUF	LP	GesamtL
1	30	30
2	80	110
3	130	240
4	180	420
5	230	650
6	280	930

### 2.5.4 Lernpunkte f\u00fcr Spezialisierungen

STUF	LP	GesamtL
1	50	50
2	150	200
3	300	500
4	500	1000
5	750	1750
6	1050	2800

## 3 Karten

Anders, als bei anderen Rollenspielsystemen, gibt es kein Charakterblatt, sondern der Held wird vollständig durch Karten dargestellt. Es gibt für jeden Aspekt des Helden spezielle Karten, die im Laufe des Spiels gefunden oder erlernt werden können.

### 3.1 Volk-Karte

Der Spieler erhält eine Karte für das gewählte Volk, auf der die Boni/Mali/Eigenschaften beschrieben sind. Für jede dieser Eigenschaften erhält der Spieler weitere spezielle Karten (beispielsweise Attribut-sKarten).

### 3.2 Attribut-Karten

Die Grundwerte wie Stärke und Geschicklichkeit des Helden werden durch Attributkarten dargestellt. Sie sind die Ressourcen, aus denen ein Charakter während eines Kampfes schöpfen kann.

Das Verwenden von Fertigkeiten und Haltungen, sowie das Wirken von Zaubern brauchen Kraft. Nach etwas Zeit zum durchatmen, steht diese aber wieder zur Verfügung. Eine getragene Rüstung dagegen verringert für die Dauer des Tragens das zur Verfügung stehende Attributpotential.

Die Attributgrundwerte werden auf dem Charakterblatt notiert. Zum Steigern des Attributs wird ausschließlich diese Stufe berücksichtigt. Zusätzlich gibt es noch Völkerboni und Modifikatoren durch Ausrüstungen. Boni erhält der Spieler in Form weiterer Attributkarten überreicht und kann diese frei verwenden. Ein Beispiel ist eine „Halskette des Charismas“ die mit „+1 CH“ dieses Attribut für die Zeit des Tragens um 1 erhöht.

Auf der Karte einer Lederrüstung sind mit „Kosten: 4 <ST>, 2 <KO>“ die Art der Behinderung angegeben, die der Charakter durch das Tragen des Gegenstandes erfährt. Diese Attributkarten stehen für die Zeit des Tragens des Gegenstandes nicht mehr zur Verfügung. Sie werden „zur Seite“ oder unter die Gegenstandskarte gelegt. Sollte ein neuer Gegenstand mehr Attributkosten binden, als der Charakter zur Verfügung hat, kann er diesen Gegenstand nicht anlegen. Wer leichtere Rüstungen trägt, kann öfter Angreifen, ist aber auch schwerer zu verletzen. Du hast die Qual der Wahl.

Zu Beginn jeder Runde, während der Versorgungsphase, kann eine beliebige Attributkarte wieder enttappt werden. Außerdem kann pro 10 Stufen in einem Attribut eine Attributkarte dieses Attributes enttappt werden.

### 3.3 Fertigkeiten

Fertigkeiten ermöglichen den einfachen Umgang mit Dingen. Axtkampf und Ausweichen sind Beispiele für Fertigkeiten.

Für jede Fertigkeit, die der Spieler erlernt, bekommt er eine Fertigkeitkarte. Die jeweils erlernte Stufe trägt der Spieler auf dem Charakterblatt ein.

### 3.4 Spezialisierungen

Helden können sich in unterschiedliche Richtungen spezialisieren. Es stehen die Richtungen Zauberer, Krieger, Schütze und Abenteurer zur Verfügung. Spezialisierungen ermöglichen das Verwenden von Haltungen. Kombinationen mehrerer Spezialisierungen sind möglich. Der Held kann immer nur Haltungen in Anzahl der höchsten Spezialisierung gleichzeitig anwenden, von einem Haltungstyp jedoch nicht mehr als die Stufe seiner Spezialisierung

### 3.5 Haltungen (Styles)

Haltungen ermöglichen Modifikationen von Fertigkeiten. Erst Styles wie der Rundumschlag machen den Krieger zum Meister des Nahkampfs und unterscheiden ihn vom Holzfäller. Für jede Haltung, die der Spieler erlernt, bekommt er eine Haltungskarte. Die jeweils erlernte Stufe trägt der Spieler auf dem Charakterblatt ein.

### 3.6 Gegenstände

Für jeden Gegenstand, den ein Held findet, erhält der Spieler eine Gegenstandskarte. Auf dieser (Blanko-Karte) sind vom Spieler der Name, die Attributkartenkosten und die Wirkung einzutragen.

Solange der Gegenstand nicht angelegt ist, wird die Karte separat „im Rucksack“ gelagert, so dass sie von getragenen Gegenständen unterschieden werden kann. Wird ein Gegenstand angelegt, werden die notwendigen Attributkarten aus dem Pool genommen (auch getappte) und am Gegenstand hinterlegt. Hat der Held nicht genügend Attributkarten im Pool, kann er den Gegenstand (noch) nicht anlegen.

## 4 Kampfsystem

### 4.1 Rundensystem

Wir bewegen uns in einem Raster, welches in ca. 1,25m x 1,25m große Flächen unterteilt ist (Maßstab 1:50).

Der Schnelligkeit (Attribut) nach sind alle (Monster/Helden) der Reihe nach dran. Wer dran ist, kann entsprechend der Anzahl seiner Bewegungen folgende Aktionen durchführen:

1. **Spontane Aktionen:** Einige Fähigkeiten/Zauber kosten keine Aktion, können also jederzeit gesprochen werden. Der Held muss den Zauber ansagen, Kosten bezahlen, Probe würfeln und kann jederzeit seinen Spruch sprechen. Es können beliebig viele Spontanzauber zu jeder Zeit gesprochen werden, vorausgesetzt, die Voraussetzungen sind erfüllt.
2. **Versorgungsphase:** Am Anfang einer Runde werden Attributpunkte aus dem Attributpool regeneriert und ggfs. Marken abgelegt.
3. **Haltung einnehmen:** Wer möchte kann jederzeit, während seiner Runde, beliebige Haltungen einnehmen, die den Angriff, die Verteidigung, Zauberei oder die Bewegung beeinflussen. Einmal eine Haltung eingenommen, ist sie für diese Runde verbindlich. Werden mehrere Haltungen eingenommen, müssen alle Kosten bezahlt werden. Widersprüchliche Haltungen dürfen nicht eingenommen werden.
4. **Aktionen:**
  - a. **Bewegung:** Pro Feld was gelaufen wird, wird eine Aktionspunkt benötigt, es sei denn, es wird eine spezielle Haltung eingenommen.
  - b. **Fernwirkung:** Fernkämpfer, Magier und Heiler können ihre Aktion wirken, Gegner verteidigen sich, ggfs. wirkt Schaden.
  - c. **Nahwirkung:** Wenn es zu Nahkampf kommen kann, kann angegriffen werden. Es wird sich verteidigt. Ggfs. kommt Schaden durch. Ggfs. stirbt wer.  
Zum Nahkampf kann es kommen, wenn Monster und Held auf zwei benachbarten Feldern stehen.
  - d. **Ausrüstung wechseln:** Möchte ein Held einen getragenen Gegenstand ablegen oder einen neuen anlegen, so kann er für die Kosten einer Aktion einen Gegenstand an- oder ablegen.
  - e. **Mit der Umwelt agieren:** Tür öffnen z.B.
5. Ein Held kann seine Aktionen aufbrauchen, muss es aber nicht.
6. Hat ein Held nicht alle Aktionen aufgebraucht kann er, nachdem alle Ihren Zug getan haben, seine restlichen Aktionen aufbrauchen
7. **Lernpunkte:** Am Ende der Runde werden die Lernpunkte durch gefallene Monster verteilt. Die Helden können die Lernpunkte zur Steigerung verwenden.

## 4.2 Würfeln

### 4.2.1 Allgemein

- Die Angriffe werden je nach Fähigkeit (Nahkampf, Fernkampf, Magie) mit einer Probe entsprechend der Fähigkeit gegen W30 gewürfelt. Es kann sein, dass bei einem Angriff mehrere W zur Verfügung stehen. Die Anzahl der benötigten Aktionen ist an der Waffe oder am Zauber vermerkt.
- Der Verteidiger wirft seinen Verteidigungswurf entsprechend mit einer Verteidigungsfertigkeit. Hat der Held keine Fertigkeit erlernt, kann er sich nicht adäquat verteidigen. Ist die Differenz von Angriffserfolgen und Verteidigungserfolgen > 0 ist der Angriff erfolgreich.

### 4.2.2 Meisterwurf

Wird bei einer Probe eine 1 gewürfelt, gilt die Probe als meisterlich bestanden

- Bei einem Meisterwurf im Angriff/Zauber verdoppeln sich die Würfelbonuspunkte aller erfolgreichen Würfel. Der Gegner erhält -5 aus seinen ggfs. vorhandenen Verteidigungswurf.
- Bei einem Meisterwurf in der Verteidigung werden alle Angriffe geblockt.

*Beispiel: „eNtropus“ greift mit einem „Manabrand“ Stufe 20 an. Diesen modifiziert er zwei mal mit dem Magischen Style „Arkane Überladung“ Stufe 2 und einmal mit „Starker Zauber“ Stufe 2 einen Gegner. Dabei stehen ihm 3W zur Verfügung. Es gelingt ihm einer Wurf meisterlich und einer ganz passabel mit 9. Der Schaden errechnet sich wie folgt: (STUFE Zauber + AP + 2\*Würfelboni)\*Starker Zauber = (20 + 20 + 2\*(19+11) ) \*1,5 = 150 SP*

### 4.2.3 Patzer

Wird bei einer Probe eine 30 gewürfelt, gilt die Probe als fatal versaut.

- Bei einem Patzer im Angriff misslingt der Angriff, die eingesetzten Kosten und Materialien sind verloren und alle restlichen Aktionen werden verbraucht.

Es wird eine erneute Probe fällig. Misslingt diese auch, so richtet sich die Wirkung statt gegen einen Gegner auf den nächstgelegene Individuum, egal ob Freund oder Feind.

Bei mehreren in der Nähe befindlichen Individuen wird das „Opfer“ ausgewürfelt.

Standen mehrere W zur Verfügung, so gleicht je ein Erfolg einen Patzer aus. Die übrigen Erfolge werden gewertet.

Bleibt kein Erfolg übrig, war der Angriff nicht erfolgreich. Ein Meisterangriff wird durch einen Patzer zu einem normalen Angriff degradiert.

- Bei einem Patzer in der Verteidigung verdoppelt sich der Schaden des Gegners.
- Bei einem Patzer bei einem Heilversuch verliert der Patient 50% der Wirkung HP

## 4.3 Rundungen

Es wird generell abgerundet.

## 4.4 Erfolge

Ein Held kann aufgrund der Eigenschaft der Waffe, des Zaubers oder mit Hilfe eines Styles seinen Angriff mit mehreren Würfeln würfeln. Bei einem Angriff muss der Verteidiger jedem Angriffserfolg einen Verteidigungserfolg entgegensetzen, um keinen Schaden abzubekommen. Es wird dabei immer erst der schlechteste Erfolg neutralisiert. Ein Meisterangriff in der Verteidigung „blockt“ alle Angriffserfolge des Gegners. Bei Nicht-Kampffertigkeiten (etwa einem Heilzauber) setzt die Wirkung ein, sobald ein eine Probe erfolgreich war.

## 4.5 Wirkungsboni

Bei Proben, die Schadenspunkte oder Heilpunkte als Wirkung haben, wird die normale Wirkung (Waffe+Fertigkeitsbonus oder Zauberswirkung) um die Differenz zwischen Fertigkeit (gegen die die Probe abgelegt wurde) und dem Würfelergebnis erhöht. Dabei werden die Differenzpunkte jeder erfolgreichen Probe addiert.

*Beispiel: Sir Günther greift mit der Fertigkeit „Axtkampf“, die er auf Stufe 20 beherrscht, mit einer „Perfekten Doppeltaxt der Verletzung“, die 36 SP verursacht, mit dem Style „Sturmangriff“ auf Stufe 3 an. Damit stehen ihm insgesamt 3 Angriffswürfel zur Verfügung. Ihm gelingen heldenhafterweise alle drei Proben; mit 18, 11 und 5. Der Gegner schafft es gerade noch sein Schwert hochzureißen und kann einen Angriff blocken (den 18er). Damit kommen der 11er und der 5er durch. Sir Günther verursacht so 36+9+15=60 SP. Multipliziert mit Faktor 2 durch den Schadensbonus des Sturmangriffs ergibt das 120 Schadenspunkte.*



## 4.6 Schutzfaktor

Es gibt 4 Schutzfaktoren gegen Stich-, Schnitt-, Hieb- und magischen Schaden. Es werden jeweils die Schutzfaktoren aller getragenen Rüstungsgegenstände zusammenaddiert wirksam.

## 4.7 Kampf mit zwei Waffen

Ein Held kann zwei Waffen tragen, und sie wahlweise einsetzen. Durch den Style Kampf mit zwei Waffen kann er in einer Angriffsaktion beide Waffen gleichzeitig verwenden. Dabei benötigt der Held nur die Aktionen der langsameren Waffe. Der Held führt, wenn er den „Kampf mit zwei Waffen“-Style einsetzt, zwei einzelne Angriffe durch.

## 4.8 Fernkampf

Die Fernkampf-Reichweite wird durch die Verwendeten Gegenstände bestimmt. Zwischen Fernkämpfer und Ziel muss Sichtverbindung bestehen. Wird diese durch ein Hindernis eingeschränkt, liegt es im Ermessen des Masters zu entscheiden, ob der Pfeil an dem Hindernis vorbei oder darüber hinweg wirkungsvoll zum Ziel gelangen kann.

## 4.9 Wirkungsbereich

Bei einigen Fertigkeiten ist ein Wirkungsbereich angegeben:

- Ziel = Ein beliebiges Individuum, Person oder Tier, Freund oder Feind
- Gegner = Ein beliebiger Gegner
- Held = Ein beliebiger Held
- Feld = Ein beliebiges Feld
- Radius = Ein Radius um ein Ziel (Feld oder Ziel) herum
- Selbst = Der, der die Fertigkeit einsetzt

Die Wirkungsbereiche können mit dem Style „Flächenzauber“ um je eines erhöht werden. Also 2 Gegner, 2 Felder, Radius von 2 etc.

## 4.10 Waffengift

Hat ein Held die entsprechende Fertigkeit erlangt, ist er in der Lage, eine Waffe zu vergiften. Dazu benötigt er eine Dosis Waffengift. Am Gift ist vermerkt, wie lange der Held für das Präparieren der Waffe benötigt, wie viele Treffer das Gift an der Waffe verbleibt und wie viele Giftmarken der Gegner bei einem Treffer bekommt. Trifft ein Held mit einer vergifteten Waffe, so wird der Gegner vergiftet, falls mindesten ein Schadenspunkt durch die Rüstung kommt.

Misslingt die Probe, so ist die Dosis verbraucht, aber die Waffe nicht vergiftet.

## 4.11 Aufstieg

Am Ende eines Kampfes kann ein Held mit Hilfe der gewonnen LP Attribute/Fertigkeiten/Styles/Spezialisierungen erlernen oder verbessern. Dabei gelten folgende Boni:

- Wird ein Attribut oder eine Fertigkeit gesteigert, die Einfluss auf die HP des Helden haben, so regenerieren seine HP vollständig!

## Marken

Durch Fertigkeiten/Zauber/Umstände kann ein Held Marken erhalten, die seinen Gesundheitszustand (zumeist negativ) beeinflussen.

### 4.11.1 Todesmarke

Eine Todesmarke tappt eine beliebige Attributmarke.

Eine Todesmarke kann nur durch außergewöhnliche Magie wieder entfernt werden.

### 4.11.2 Fluchmarke

Das Opfer erhält einen Malus von -1 auf alle Proben.

Fluchmarken können von einem guten Heiler wieder entfernt werden.

### 4.11.3 Feuermarke

In der Versorgungsphase verliert der Held 5 HP pro Feuermarke.

Ab der 2. Runde kann in jeder Versorgungsphase 1 Feuermarke abgelegt werden

### 4.11.4 Betäubungsmarke

Für jede Betäubungsmarke bekommen alle Würfelproben dieser Kreatur einen Malus von 2.

Ab der 2. Runde kann in jeder Versorgungsphase 1 Betäubungsmarke abgelegt werden

### 4.11.5 Eismarke

Jede Eismarke verringert das Aktionspotential einer Kreatur um 1.

Fällt das Aktionspotential auf unter 1, ist die Kreatur erstarrt und kann sich nicht mehr verteidigen.

Ab der 2. Runde kann in jeder Versorgungsphase 1 Eismarke abgelegt werden

### 4.11.6 Giftmarke

In der Versorgungsphase verliert der Held 1 HP pro Giftmarke.

Pro 5 Giftmarken erhält der Held eine weitere Giftmarke in der Versorgungsphase.

Eine Giftmarke kann von einem guten Heiler wieder entfernt werden.

### 4.11.7 Alkoholmarke

Das Opfer erleidet pro Marke einen Malus von -1 auf alle Proben, bekommt aber einen Bonus von +5% auf alle Wirkungen. Alle 5 Runden kann eine Marke abgelegt werden.

## 4.12 Resistenzen

Das Opfer hat eine Chance, eine Marke nicht zu bekommen, oder abzulegen... Es sind max. 66% Resistenz erreichbar.

Marke	Resistenz
<b>Eismarke</b>	Pro Alkoholmarke +10% Chance, eine Marke nicht zu bekommen Pro Gegenstand der Eisresistenz +10% Chance, eine Marke nicht zu bekommen Pro Metall-Rüstung 10% Chance, eine Marke nicht zu bekommen Pro Stoff-Rüstung +10% Chance, eine Marke nicht zu bekommen Pro neuer Alkoholmarke +20% Chance, eine Marke abzulegen
<b>Feuermarke</b>	Pro Gegenstand der Feuerresistenz +10% Chance, eine Marke nicht zu bekommen
<b>Betäubungsmarke</b>	Zwerg +16% Chance, eine Marke nicht zu bekommen Ork +20% Chance, eine Marke nicht zu bekommen +Stufe „Dickhäuter“ % Chance, eine Marke nicht zu bekommen
<b>Giftmarke</b>	Gegengifte entfernen Giftmarken
<b>Fluchmarke</b>	+10% pro Stufe „Wanderer“ Chance, eine Marke nicht zu bekommen
<b>Todesmarke</b>	Keine Resistenzen gegen den Tod bekannt

## 5 Fertigkeiten

- Fertigkeiten starten auf Level 0 und können für 1 LP erlernt werden
- Fertigkeiten dürfen die Stufe der zugehörigen Basisattribute nicht überschreiten. Dabei gilt bei dem Basisattribut nur die gesteigerte Stufe plus ggfs. der Völkerbonus (permanente Boni).
- Fertigkeiten haben 30 Stufen
- Steigerungskosten=Zielstufe

### 5.1 Liste der Fertigkeiten

#### 5.1.1 Waffenfertigkeiten

Name	Besonderes	Verteidigungsbonus	Schadensbonus	Kosten
Stichwaffe (SN)	-	-1	GE/2	1 <SN>
Hiebwaffe (KO)	AW + 2	-2	ST	2 <KO>
Axt (ST)	-	-3	ST	2 <ST>
Schwert (GE)	-	-	GE	2 <GE>
Stabkampf (ST)	Kann 2 Gegner gleichzeitig oder einen Gegner in 2 Felder Entfernung angreifen	+2 2.VW=1.VW 3.VW=1.VW/2	ST	2 <ST>
Bogen (WA)	-	-4	ST	2 <WA>
Wurfaffen (WA)	-	-5	-	2 <WA>
Waffenlos (GE)	1 <Aktion>, Hiebschaden der Hiebrüstung an Hand oder Fuß	-2	ST	1 <GE>

#### 5.1.2 Verteidigungsfertigkeiten

Name	Verteidigungswürfel	Bedingung	Besonderes	Kosten
Ausweichen (WA)	1+STUFE/10W	Nur Gegen Nah- und Fernkampf	2. VW = 1. VW	1 <WA>
Schildparade (GE)	2W	Nur Gegen Nah- und Fernkampf	2. VW = 1. VW	1 <KO>
Waffenverteidigung	1W	Nur Gegen Nahkampf	2. VW = 1. VW / 2	-
Magische Verteidigung(WI)	1W	Nur gegen Magische Angriffe	SF-M + WI	1 <WI>

#### 5.1.3 Passive Fertigkeiten

Name	Wirkung	Bedingung
Bodybuilder (ST)	+ STUFE*2 HP	
Schatzsucher (WA)	Modifikation beim Item-finden	
Wacher Geist (WA)	+(3*STUFE)% Lernpunkte	
Rastlosigkeit (SN)	+STUFE/8 Aktionen	
Magieresistenz (AP)	+STUFE/2 SF-M	
Dickhäuter (KO)	+STUFE/2 SF-Stich, SF-Schnitt, SF-Hieb	
Waldläufer (WA)	+STUFE/5 Aktion	Elf, im Wald
Mienengräber (WA)	+STUFE/5 Aktion	Zwerg, im Dungeon

#### 5.1.4 Sonstige Fertigkeiten

Name	Wirkung	Kosten
Schlösser Knacken (GE)	Abhängig vom Schloss	1 <GE>, 1 <Aktion>
Fallen Entdecken (WA)	1 Feld wird untersucht	1 <WA>, 1 <Aktion>
Waffe Vergiften (GE)	Abhängig vom Waffengift	<GE>
Gift Mischen(AP)	Es werdem 3 Portionen hergestellt. Ab STUFE 1 kann "Roosters Spucke, ab STUFE 8 "Eisenhut", ab STUFE 16 „Schlangengift“, ab STUFE 24 "Gift des Skorpions" und auf STUFE 30 "Dioxin" hergestellt werden.	5 <AP>, 12 <Aktion>
Heiltränke Herstellen (AP)	Es werdem 3 Heiltränke ergestellt. Ab STUFE 1 können kleine, ab STUFE 8 mittlere, ab STUFE 16 groß, ab STUFE 24 riesige und auf STUFE 30 Fässer hergestellt werden.	5 <AP>, 12 <Aktion>
Springen (SN)	STUFE/4 Felder überspringbar	+4-STUFE/8 <SN>, +4-STUFE/8 <KO>, 1 <AKTION> pro Feld
Meditation (AP)	Verteidigung ist nicht mehr möglich. Es können in der nächsten Runde zusätzlich STUFE/5 <Beliebig> enttappt	Alle <Aktion> einer Runde

werden, wenn der Held in dieser Runde keinen Schaden erhalten hat. Es wurden in dieser Runde noch keine Handlungen vorgenommen.

## 5.2 Magie

Zauber sind eine spezielle Fertigkeiten. Ein Zauber gibt die Art der Magie an, die zum Zuge kommt. Der fortgeschrittene Magier kann, durch magische Gesten (Zauberhaltungen) die Wirkung, Dauer, Flächenwirkung und Stärke des Zaubers beeinflussen. So kann er z.B. einen Feuerzauber als leichten Spontanzauber oder als erschöpfenden aber wirkungsvollen Flächenzauber wirken. Er kann aber auch durch Fertigkeitshaltungen die Zauberei beeinflussen, sollte er sich auch als Abenteurer spezialisiert haben.

### 5.2.1 Spontanzauber

Zauber, die eine Dauer von 0 Aktionen haben, können spontan gesprochen werden.

### 5.2.2 Verzauberungen

Sprüche, die als Typ:Verzauberung angegeben sind, wirken permanent, solange, bis der Magier die Spruchwirkung beendet. Solange der Held den Spruch aufrecht erhält, bleiben die zum wirken des Spruchs gebundenen Poolkarten (inkl. Style-Kosten) getappt.

### 5.2.3 Reichweite

Die Reichweite eines Zaubers ist an dessen Beschreibung angegeben. Zwischen Magier und Ziel muss es eine Sichtverbindung geben. Befindet sich zwischen Magier und Ziel eine weitere Person oder ein Hindernis, so liegt es im Ermessen des Masters zu bestimmen, ob dieses „Hindernis“ den Blickkontakt vollständig verhindert.

## 5.3 Liste der Zaubersprüche

### 5.3.1 Offensivzauber

Name	Akt.	Wirk.-bereich	Reichweite	Schaden	Kosten	Besonderes
<b>Magisches Geschoss (WA)</b>	1	1 Ziel	1+STUFE/2	STUFE	STUFE/5 <WA>	
<b>Lebensentzug (CH)</b>	2	1 Ziel	2+STUFE/5	STUFE	1+STUFE/5 <CH>	Stellt (STUFE/8) Lebenspunkte pro entzogenem HP wieder her
<b>Manabrand (AP)</b>	2	1 Ziel	2 + STUFE/5	STUFE + AP	2 + STUFE/5 <AP>	Springt zu jedem Gegner weiter, der in 2 Feldern Entfernung zum Opfer steht und verursacht 50% des vorhergehenden Schadens
<b>Eiswolke (WI)</b>	2	1 Feld	3 + STUFE/5	STUFE + WI	STUFE/5 <WI>, 1+STUFE/5 <AP>	STUFE/4 Eismarken
<b>Feuerball (WI)</b>	3	Radius 0 um Ziel	5 + STUFE/5	STUFE + WI	1+STUFE/5 <WI>, 1 + STUFE/5 <AP>	STUFE/4 Feuermarken
<b>Astralf Faust (WI)</b>	2	1 Ziel	1 + STUFE/5	STUFE + WI Hiebschaden	2+ STUFE/5 <WI>	STUFE/4 Betäubungsmarken
<b>Verfluchen (CH)</b>	2	Radius 1 um Ziel	2 + STUFE/4	-	1+STUFE/6 <CH>, STUFE/8 <AP>	STUFE/4 Fluchmarken pro Gegner

### 5.3.2 Defensivzauber

Name	Akt.	Wirkungs-bereich	Typ	Kosten	Wirkung
<b>Schild (WA)</b>	2	Radius 0 um selbst	Verzauberung	1+STUFE/5 <WA>, 1+STUFE/5 <AP>	+ STUFE SF*
<b>Geschoss aufhalten (AP)</b>	0	1 Geschoss	Sontanzauber Verteidigung	1+STUFE/5 <WA>, 1+STUFE/5 <AP>	+W auf Fernkampfverteidigung Gegner-Schaden wird halbiert
<b>Magische Barriere (AP)</b>	0	1 Nahkampf-angriff	Sontanzauber Verteidigung	1+STUFE/5 <WA>, 1+STUFE/5 <AP>	+W auf Nahkampfverteidigung Gegner-Schaden wird halbiert

### 5.3.3 Soziale Zauber

Name	Akt.	Wirkungs-bereich	Typ	Kosten	Wirkung
------	------	------------------	-----	--------	---------

<b>Strahlender Anführer (CH)</b>	1	Radius 1 um selbst	Verzauberung	1+STUFE/8 <CH>	+ STUFE/8 auf alle Proben
<b>Bedrohliche Figur (CH)</b>	1	Radius 1 um selbst	Verzauberung	1+STUFE/8 <CH>	Gegner: -( STUFE/8) auf alle Proben

#### 5.3.4 Sonstige Zauber

Name	Akt.	Wirkungsbereich	Typ	Kosten	Wirkung
<b>Astralangriff (AP)</b>	2	1 Nah- oder Fernkampf angriff		2 <AP>	Gegen den nächsten Angriff ist nur magische Verteidigung möglich, Rüstung durch SF-M, Schadensbonus: -7+STUFE/2. Die Kosten des nächsten Angriffs: -STUFE/10 <AKTION>. Der Angriff kann durch Zauberhaltungen beeinflusst werden. Er muss sofort folgen.
<b>Licht (WA)</b>	1	Radius STUFE/2 um selbst	Verzauberung	1 <WA>, 1<AP>	
<b>Levitation (WI)</b>	2	Ziel	Verzauberung	1+STUFE/5 <WI>, 1+STUFE/5 <AP>	Solange Zauber aufrecht erhalten wird, können STUFE*10Kg in der Luft gehalten werden

#### 5.3.5 Heilzauber

Name	Akt.	Wirkungsbereich	Reichweite	Kosten	Wirkung
<b>Hand auflegen (CH)</b>	1	Held	Berührung	STUFE/5 <CH>	Stellt STUFE Lebenspunkte wieder her
<b>Heilung (CH)</b>	2	Held	2+STUFE/5	1+STUFE/5 <CH>, 1+STUFE/5 <AP>	Stellt STUFE+ 2*<CH> HP Lebenspunkte wieder her
<b>Regeneration (CH)</b>	2	Radius 0 um selbst	Verz.	2+STUFE/5 <CH>, 2+STUFE/5 <AP>	Regeneriert STUFE/2 HP pro Runde
<b>Lebenstansfer (CH)</b>	2	Held	2+STUFE/5	1+STUFE/5 <CH>, X HP	Stellt pro vom Heiler eingesetzten Lebenspunkt (1+STUFE/5) HP wieder her
<b>Dem Tode entreißen (CH)</b>	2	Held	Berührung	1+STUFE/5 <CH>, 1+STUFE/5 <AP>	Belebt einen Toten mit STUFE*3 % HP und STUFE/2 enttappten Poolkarten wieder. Der Wiederbelebte enthält eine Todesmarke.
<b>Gift heilen (CH)</b>	2	Held	Berührung	1+STUFE/3 <CH>	Entfernt STUFE/5 Giftmarken
<b>Fluch aufheben (CH)</b>	12	Held	Berührung	6-STUFE/6 <CH>	Entfernt alle Fluchmarken. Hinweis: Das Zaubern dieses Spruches kann sich über mehrere Runden erstrecken.
<b>Aufwecken (CH)</b>	1	Held	1 Feld	1 <CH>	Entfernt STUFE/5 Betäubungsmarken

## 6 Spezialisierungen

Helden können sich in unterschiedliche Richtungen spezialisieren. Es stehen die Richtungen Zauberer, Krieger, Schütze und Abenteurer zur Verfügung. Spezialisierungen ermöglichen das Verwenden von Haltungen. Kombinationen mehrerer Spezialisierungen sind möglich. Der Held kann immer nur Haltungen in Anzahl der höchsten Spezialisierung gleichzeitig anwenden, von einem Haltungstyp jedoch nicht mehr als die Stufe seiner Spezialisierung

- Die Lernpunkte betragen  $\text{Zielstufe} = \text{aktuelle Stufe} + 50 \text{ LP} * \text{Stufe}$

Spezialisierung	Bedingung	Wirkung
<b>Krieger</b>	STUFE*7 <GE> vorhanden	Kann STUFE Kriegerhaltungen gleichzeitig einnehmen. Es können insgesamt nicht mehr Haltungen als die höchste Spezialisierungsstufe eingenommen werden.
<b>Zauberer</b>	STUFE*7 <AP> vorhanden	Kann STUFE Zaubererhaltungen gleichzeitig einnehmen. Es können insgesamt nicht mehr Haltungen als die höchste Spezialisierungsstufe eingenommen werden.
<b>Abenteurer</b>	STUFE*40 Attributspunkte vorhanden	Kann STUFE Abenteurerhaltungen gleichzeitig einnehmen. Es können insgesamt nicht mehr Haltungen als die höchste Spezialisierungsstufe eingenommen werden.
<b>Schütze</b>	STUFE*7 <WA> vorhanden	Kann STUFE Schützenhaltungen gleichzeitig einnehmen. Es können insgesamt nicht mehr Haltungen als die höchste Spezialisierungsstufe eingenommen werden.

## 7 Haltungen (Styles)

Haltungen können verwendet werden, um die Wirkung einer Aktion zu beeinflussen.

- Styles haben 6 Stufen.
- Die Lernpunkte betragen  $\text{Zielstufe} * 50 - 20$  (Siehe Tabelle).

Um eine Haltung einnehmen zu können, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Die Haltung muss bereits erlernt sein.
- Die Bedingungen (Position, Art der getragenen Ausrüstung etc.) müssen erfüllt sein.
- Der Held muss die angegebenen Kosten aus seinem AttributpunktepooL bezahlen können.
- Haltungen dürfen mehrfach auf Fertigen oder Zauber angewendet werden. Die Maximale Anzahl ergibt sich durch die Spezialisierungsstufe des Helden (Siehe Spezialisierungen).

### 7.1 Liste der Haltungen

#### 7.1.1 Kriegerhaltungen

Name	Wirkung	Gültigkeit	Bedingung	Kosten
<b>Offensiver Stand</b>	Angriff: $+2 * \text{STUFE}$ Verteidigung: $+\text{STUFE} - 6$	Aktuelle Runde	keinen Schaden in letzter Runde bekommen. Kann nicht mit „Defensiver Stand“ kombiniert werden.	2 <WI>
<b>Betäubungsschlag</b>	STUFE Betäubungsmarken, Schaden: $+25\% * (\text{STUFE} - 1)$	Nächster Angriff	nicht für SW	2 <ST>, 1 <GE>
<b>Kampf mit zwei Waffen</b>	Angriff: $-6 + 2 * \text{STUFE}$ . Es werden mit beiden Waffen getrennte Angriffe durchgeführt, dabei benötigt der Held nur die Aktionen der langsameren Waffe.	Aktuelle Runde	Held hat zwei Waffen	2 <KO>
<b>Sturmangriff</b>	Angriff: $+1 + (2 * \text{STUFE}) / 3$ Schaden: $+ 20\% * \text{STUFE}$ Verteidigung: $-6$ (ganze Runde)	Nächster Angriff	min. 1 Feld Abstand zum Gegner, 1 Laufkation gratis nur Nahkampf	3 <KO>, 3 <ST>
<b>Letzter Hieb</b>	Angriff: $+(\text{STUFE} / 2)$ W Schaden: $+50\% * (\text{STUFE} + 1)$ , in dieser Runde ist keine Verteidigung	Nächster Angriff	Nächste Runde kein Nahkampf möglich. (Auch keine Verteidigung!)	3 <KO>, 3 <ST>

	mehr möglich			
<b>Rundumschlag</b>	Angriff: -4 Verteidigung: +6 Kann 1+STUFE Gegner gleichzeitig angreifen	aktuelle Runde	Nur für Nahkampf	3 <KO>, 3 <ST>
<b>Wuchtiger Schlag</b>	Schaden: + 25%*STUFE, STUFE*10% Chance den Gegner 1 Feld zurück zu werfen.	Nächster Angriff	Keinen Schaden in der letzten Runde bekommen.	2 <ST>
<b>Gezielter Angriff</b>	Angriff: +2*STUFE	Nächster Angriff	Keinen Schaden in letzter Runde bekommen	2 <GE>
<b>Hinterhältiger Angriff</b>	Angriff: +STUFE, +(STUFE/2)W	Nächster Angriff	nicht vor dem Gegner, nicht mit „Attentat“ kombinierbar	3 <GE>, 3 <SN>
<b>Attentat</b>	Angriff: +2*STUFE, +(STUFE/2)W	Nächster Angriff	nicht vor dem Gegner, nur für SW und S, nicht mit „Hinterhältiger Angriff“ kombinierbar.	2 <GE>, 2 <SN>
<b>Angriffs-kombination</b>	Fasst mehrere Angriffe zu einem Zusammen (+W entsprechend der Angriffe)	Nächster Angriff	Nur Selber Angriff möglich, MAX. STUFE+1 Angriffe kombinierbar	2 <KO>, Die Kosten der zusätzlichen Angriffe
<b>Rüstung umgehen</b>	Angriff:--6, Gegner-SF: -STUFE*8	Nächster Angriff	Rüstung kann nicht unter 0 fallen	2<WA> 2<GE>
<b>Defensiver Stand</b>	Angriff: +STUFE-6 Verteidigung: +2*STUFE	Aktuelle Runde	Kann nicht mit „Offensiver Stand“ kombiniert werden.	2 <WI>
<b>Absolute Parade</b>	Verteidigung: +(STUFE/2)W, +STUFE	Aktuelle Runde	Keine Aktion in dieser Runde möglich	3 <WI>
<b>Aufwändige Parade</b>	Verteidigung: +(STUFE/2)W	Nächste Verteidigung		2 <Basisattribut der Verteidigungsfertigkeit>
<b>Rücken an Rücken</b>	Angriff: +STUFE+2 Verteidigung: +STUFE+4	Aktuelle Runde	zweiter Held mit „Rücken an Rücken“ auf einem Nachbarfeld	1 <GE>, 1 <WA>
<b>Partnerdeckung</b>	Angriff: +STUFE-6 Verteidigung: +STUFE-6, Partner: Verteidigung:+W, +STUFE	Aktuelle Runde	Nur für Schildträger, schützt Held auf Nachbarfeld	2 <ST>, 2 <KO>

### 7.1.2 Zauberhaltungen

Name	Wirkung	Gültigkeit	Kosten
<b>Flächenzauber</b>	Zauber können 1 Ziel / Feld / Radius ausgeweitet werden.	Nächste Fertigkeit	4-(STUFE/2) <CH>
<b>Arkane Stärke</b>	Zauberwirkung: +25% pro STUFE	Nächste Fertigkeit	4-(STUFE/2) <AP>
<b>Arkane Überladung</b>	+W	Nächste Fertigkeit	4-(STUFE/2) <WI>
<b>Arkane Fernwirkung</b>	Reichweite: + STUFE	Nächste Fertigkeit	4-(STUFE/2) <WA>
<b>Blutmagie</b>	Die Kosten des nächsten Zaubers sinken um 1 <Beliebig>	Nächste Fertigkeit	7-STUFE <Lebenspunkte>
<b>Magischer Berührung</b>	Die Wirkung des Zaubers steigt um STUFE*25%. Bedingung: Der Zauberer muss das Ziel berühren.	nächster Zauber	1+STUFE/3 <AP>

### 7.1.3 Abenteurerhaltungen

Name	Wirkung	Gültigkeit	Kosten
<b>Gezieltes Handeln</b>	+ (1+STUFE)/2 auf Würfelprobe, max. STUFE pro Handlung anwendbar.	Nächste Fertigkeit	1 <Basisattribut> der Fertigkeit
<b>Eiliges Handeln</b>	Die nächste Fertigkeit kostet 1 <Aktion> weniger,	Nächste Fertigkeit	3-(STUFE/2) <Basisattribut der Fertigkeit>
<b>Sorgfältiges Handeln</b>	Die nächste Fertigkeit kostet STUFE <Beliebig> weniger	Nächste Fertigkeit	1 <Aktion>

### 7.1.4 Schützenhaltungen

Name	Wirkung	Gültigkeit	Bedingung	Kosten
<b>Doppelpfeil</b>	Angriff: +STUFE-6 Kann entweder 2 Gegner angreifen oder gebündelter Angriff auf 1 Gegner, dann Angriff +W	Nächster Angriff	Nur Fernkampf	3 <GE>
<b>Pfeilhagel</b>	Angriff: +STUFE -8 Angriffe auf STUFE+1 Felder	Nächster Angriff	Nur Fernkampf	3 <GE>, 3 <ST>
<b>Scharfschütze</b>	Angriff: +(STUFE/2)W, + STUFE, Reichweite: + STUFE	nächster Angriff	Nur Fernkampf	STUFE <GE>, STUFE <ST>, +2 <AKTION>
<b>Schütze</b>	Angriff +2*STUFE Verteidigung: +STUFE-6	Ganze Runde	Nur Fernkampf	2<WI>



## 8 Ausrüstung

Pro Gegner kann ein Held eine Probe ablege, die bestimmt, ob und welcher Gegenstand gefunden wird.

Die Gegenstände können einen Materialpräfix, einen Qualitätspräfix und einen Suffix haben, der die Eigenschaften des Gegenstandes beeinflusst. Der Qualitätspräfix beeinflusst auch die Qualität des Materialpräfixes und des Suffixes.

### 8.1 Itemerzeugung

Um einen neuen Gegenstand auszuwürfeln, würfelt der Held zuerst einen W30 einen W20 und einen W12 (gleichzeitig). Danach lässt sich ablesen, was für ein Gegenstand er findet und mit welchen Affixen er versehen ist.

*Beispiel: Master gibt „Level 5“ vor und der Spieler würfelt 27, 9, 6. Das bedeutet er findet einen Gegenstand mit beiden Präfixen (27+5), eine Axt und zwar eine „Doppelaxt“. Die Präfixe würfelt er mit W10 und W8 aus. Vielleicht 8 und 8. Wow! Dann trägt er also eine „Perfekte Mithril-Doppelaxt“. Diese verursacht 56 SP hat 2W und es wird lediglich 1<ST> benötigt, um die Waffe zu tragen. Glück gehabt!*

<b>Schritt 1 - Seltenheitsgrad</b>		<b>W30+Level</b>		<b>Schritt 4 - Qualitätspräfix</b>		<b>W10</b>	
1-8	Nichts			1-3	Leicht		
9-16	normaler Gegenstand			4-5	Schwer		
17-22	mit Materialpräfix			5-7	Gut		
23-28	mit Suffix			8-9	Perfekt		
29-32	mit Materialpräfix und Suffix			10	Göttlich		
33-37	mit Material- und Qualitätspräfix und Suffix						
38+	Besonderer Gegenstand			<b>Schritt 5 - Materialprefix</b>		<b>W8</b>	
				Materialpräfix aus jeweiliger Liste auswürfeln			
<b>Schritt 2 - Art</b>		<b>W20</b>		<b>Schritt 6 - Suffix</b>		<b>W30</b>	
1	Torso-Rüstung			Materialsuffix aus jeweiliger Liste auswürfeln			
2	Hand-Rüstung			Ist unter der Nummer kein Item,			
3	Kopf-Rüstung			vorhanden noch einmal würfeln.			
4	Bein-Rüstung						
5	Fuß-Rüstung						
6	Schild						
7	Schwert						
8	Axt						
9	Hiebwaffe						
10	Stichwaffe						
11	Stab						
12	Bogen						
13	Zauberstab						
14	Trank						
15	Waffengift						
16	Pfeile						
17	Ringe						
18	Ketten						
19	Sonstiges						
20	Nochmal würfeln						
<b>Schritt 3 - Gegenstand</b>		<b>W12</b>					
Item aus der jeweiligen Liste auswürfeln.							

## 8.2 Präfixe

### 8.2.1 Qualitäts-Präfix

Name	Wirkungsmodifikator	Kostenmodifikator
Leicht	90%	75%
Schwer	110%	150%
Gut	110%	100%
Perfekt	110%	90%
Göttlich	125%	75%

### 8.2.2 Waffen-Präfixe

Name	Wirkungsmodifikator	Kostenmodifikator
1 Holz	50%, +5 SF-M	100%
2 Obsidian	75%	+1 <KO>
3-4 Eisen	125%	100%
5 Stahl	133%	100%
6 Edelstahl	150%	100%
7 Kristall	200% bei Stich- und Schnittwaffen	100%
8 Mithril	200%	-1 <Bel>

### 8.2.3 Rüstungspräfixe (Stoff)

Name	Wirkungsmodifikator	Kostenmodifikator
1-3 Leinen	125%	100%
4-5 Samt	150%	150%
6-7 Mit magischen Runen bestickt	SF-Magisch +5	100%
8 Kev-Lar	SF-Stich 500%	100%

### 8.2.4 Rüstungspräfix (Leder)

Name	Wirkungsmodifikator	Kostenmodifikator
1-4 Dickes Leder	125%	100%
5-6 Verstärktes Leder	150%	125%
7-8 Genietetes Leder	200%	150%

### 8.2.5 Rüstungspräfixe (Solid)

Name	Wirkungsmodifikator	Kostenmodifikator
1 Holz	50%	100%
2-3 Eisen	125%	100%
4-5 Stahl	133%	10%
6-7 Edelstahl	150%	100%
8 Mithril	200%	-1 <Bel>

### 8.2.6 Zauberstabpräfixe

Name	Wirkungsmodifikator
1 Argentinum	SF-Magie + 5
2 Ballistum	SF-Stich, Hieb, Schnitt + 5
3-4 Fledermaus	Jeder Spruch kostet 1 <Beliebig> weniger
5-6 Drachenblut	Spruchwirkung steigt um 50%
7-8 Phönixfeder	+1 <AP>-Regeneration

### 8.2.7 Schmuckpräfixe

Name	Wirkungsmodifikator
1 Holz	SF-Magie + 5
2-3 Stahl	SF-Stich, Hieb, Schnitt + 5
4-5 Silber	HP+5
6-7 Gold	+1 Beliebiges Attribut (Master entscheidet)
8 Platin	+1 <Beliebig>-Regeneration

## 8.3 Suffixe

### 8.3.1 Allgemeine Suffixe

	Name	Effekt
1	Der Eile	+1 Aktion
2	Der Stärke	+1 ST
3	Der Konstitution	+1 KO
4	Der Geschicklichkeit	+1 GE
5	Der Schnelligkeit	+1 SN
6	Der Willenskraft	+1 WI
7	Der Wahrnehmung	+1 WA
8	Der Charisma	+1 CH
9	Der Astralen Psyche	+1 AP
10	Der Lebenskraft	HP + 5
11	Des Drachenreiters	+1 Jedes Attribut
12	Der Kampfeskunst	+1 auf Waffenfertigungsproben
13	Der Elfen	Wirkung +5 (Schaden oder SF), Kosten -1 <Beliebig>
14	Des Magischen Schutzes	SF-M +10
15	Des Schutzes	SF-S, SF-ST, SF-H + 5

### 8.3.2 Rüstungssuffixe

#### 8.3.3 Waffensuffixe

	Name	Effekt
1-15	Die allgemeinen Suffixe	
16	Des Vampirs	Heilt 25% des Gegner-Nettoschadens
17	Der einfachen Verletzung	Schaden+5
18	Der Verletzung	Schaden+10
19	Der Ausdauer	+1 <Basisattribut der Waffenfertigkeit>-Regeneration
20	Der sorglosen Benutzung	Die Benutzung der Waffe kostet 1 Basisattribut der Waffenfertigkeit weniger
21	Der Hast	Waffe benötigt 1 <Aktion> weniger
22	Des Eises	Gibt bei NSP>0 eine Eismarke
23	Des Feuers	Gibt bei NSP>0 eine Feuermarke

#### 8.3.4 Rüstungssuffixe

	Name	Effekt
1-15	Die allgemeinen Suffixe	
16	Der Eisresistenz	+10% Chance, eine Eismarke nicht zu bekommen
17	Der Feuerresistenz	+10% Chance, eine Feuermarke nicht zu bekommen
18	Der Giftresistenz	+10% Chance, eine Giftmarke nicht zu bekommen

#### 8.3.5 Zauberstabsuffixe

	Name	Effekt
1-15	Die allgemeinen Suffixe	
16-18	Des Magiers	Jeder Spruch kostet 1 <Beliebig> weniger
19-21	Der Hexers	Spruchwirkung steigt um 50%
22-24	Des Zauberers	+1 <AP>-Regeneration
25-27	Des Heilers	+1 <CH>-Regeneration
28-30	Der Hast	Zauber kostet 1<Aktion> weniger

## 8.4 Rüstung

### 8.4.1 Torso

	Name	Stich	Hieb	Schnitt	Magie	Kosten
1	Hemd (Leder)	2	1	3	0	2 <ST>
2	Robe	2	1	2	3	1 >ST>, 1 <GE>
3-5	Waffenrock (Stoff)	3	3	4	0	3 <ST>, 1 <KO>
6-8	Lederrüstung (Leder)	4	3	5	0	4 <ST>, 2 <KO>
9	Schuppenpanzer (Solid)	6	4	8	0	5 <ST>, 3 <KO>, 1 <SN>
10	Kettenhemd (Solid)	10	8	15	0	6 <ST>, 4 <KO>, 2 <SN>
11	Brustpanzer (Solid)	15	20	25	0	7 <ST>, 5 <KO>, 3 <SN>
12	Plattenpanzer (Solid)	20	25	30	1	8 <ST>, 6 <KO>, 4 <SN>

### 8.4.2 Hand

	Name	Stich	Hieb	Schnitt	Magie	Kosten
1-3	Handschuh (Stoff)	2	1	2	0	1 <GE>
4-8	Handschuh (Leder)	3	1	4	0	2 <GE>
9-10	Kettenhandschuh (Solid)	4	3	6	0	3 <GE>
11-12	Plattenhandschuh (Solid)	6	8	10	1	4 <GE>, 1 <ST>

### 8.4.3 Kopf

	Name	Stich	Hieb	Schnitt	Magie	Kosten
1-3	Mütze (Stoff)	2	1	2	0	1 <WA>
4-6	Hut (Leder)	3	1	4	0	2 <WA>
7-8	Kettenhaube (Solid)	4	3	6	0	3 <WA>, 1 <ST>
9-10	Helm (Solid)	6	8	10	0	4 <WA>, 2 <ST>
11	Vollhelm (Solid)	8	10	12	1	5 <WA>, 3 <ST>
12	Großhelm (Solid)	10	12	15	1	6 <WA>, 4 <ST>

### 8.4.4 Bein

	Name	Stich	Hieb	Schnitt	Magie	Kosten
1-3	Hose (Stoff)	2	1	2	0	1 <KO>
4-7	Lederhose (Leder)	3	1	4	0	2 <KO>
8-10	Kettenhose (Solid)	4	3	6	0	5 <KO>, 1 <ST>
11-12	Plattenbeinlinge (Solid)	6	8	10	1	6 <KO>, 2 <ST>, 1 <SN>

### 8.4.5 Fuß

	Name	Stich	Hieb	Schnitt	Magie	Kosten
1-2	Schuhe (Stoff)	2	1	2	0	1 <SN>
3-4	Schuhe (Leder)	3	1	4	0	2 <SN>
5-8	Stiefel (Leder)	4	2	4	0	3 <SN>
9-10	Kettenschuhe (Solid)	4	3	6	0	5 <SN>, 1 <KO>
11-12	Plattenschuhe (Solid)	6	8	10	1	6 <SN>, 2 <KO>, 2 <ST>

### 8.4.6 Schilde

	Name	VW- Bonus- Würfel	Stich	Hieb	Schnitt	Magie	Kosten
1-2	Faustschild	0	3	2	4	0	1 <GE>
3-4	Rundschild	0	5	4	7	0	2 <GE>, 1 <ST>
5-6	Großer Rundschild	1	7	6	9	0	3 <GE>, 2 <ST>
8	Drachenschild	1	10	8	12	0	4 <GE>, 3 <ST>
9-10	Turmschild	2	12	10	14	0	5 <GE>, 4 <ST>, 1 <KO>, 1 <WA>
11	Setzschild	3	18	14	18	1	6 <GE>, 5 <ST>, 2 <KO>, 3 <WA>, 2 <SN>
12	Elfenschild	1	8	6	10	3	2 <GE>, 1 <ST>

## 8.5 Waffen

### 8.5.1 Schwerter

	Name	Schaden	Bonus-AW	Bonus -VW	Schadensart	Kosten	Aktion
1-2	Kurzschwert	10	0	1	Hieb	GE 2	2
3	Säbel	12	0	1	Schnitt	GE 3	2
4-6	Schwert	14	0	1	Schnitt	GE 3	2
7-8	Langschwert	16	1	2	Schnitt	GE 4	2
9	Breitschwert	18	1	2	Schnitt	GE 5	3
10	Bastartschwert	20	2	1	Schnitt	GE 5	3
11	Gassenhauer	25	2	1	Schnitt	GE 6	3

### 8.5.2 Äxte

	Name	Schaden	Bonus-AW	Bonus-VW	Schadensart	Kosten	Aktionen
1-2	Beil	10	0	0	Schnitt	ST 2	2
3-4	Handaxt	14	1	0	Schnitt	ST 3	2
5-8	Axt	16	1	1	Schnitt	ST 4	2
9	Militärpicke	18	1	0	Stich	ST 4	2
10-12	Doppelaxt	22	2	1	Schnitt	ST 5	3
12	Streitaxt	26	3	0	Schnitt	ST 6	3

### 8.5.3 Hieb Waffen

	Name	Schaden	Bonus-AW	Bonus-VW	Schadensart	Kosten	Aktionen
1-3	Keule	8	0	0	Hieb	ST 2	1
4-5	Dornenkeule	10	0	0	Stich	ST 3	2
6-7	Streitkolben	14	0	1	Hieb	ST 4	2
8-9	Morgenstern	18	1	0	Hieb	ST 5	3
10	Flegel	20	1	0	Hieb	ST 6	3
11-12	Streithammer	22	2	0	Stich	ST 6	3

### 8.5.4 Stich Waffen

	Name	Schaden	Bonus-AW	Bonus-VW	Schadensart	Kosten	Aktionen
1-4	Messer	6	0	0	Stich	SN 2	1
5-9	Dolch	9	0	0	Stich	SN 3	1
10-11	Kris	12	0	0	Stich	SN 4	1
12	Degen	14	1	0	Stich	SN 4	1

### 8.5.5 Stäbe

	Name	Schaden	Bonus-AW	Bonus-VW	Schadensart	Kosten	Aktionen
1	Stock	4	0	0	Hieb	GE 2	1
2-3	Kurzstab	8	0	1	Hieb	GE 3	2
4-5	Langstab	10	0	1	Hieb	GE 4	2
6	Kriegsstab	14	1	1	Hieb	GE 5	2
7-8	Speer	16	2	0	Stich	<GE> 3, <ST> 2	2
9-10	Sense	18	2	0	Schnitt	<GE> 3, <ST> 3	3
11	Kriegssense	22	2	0	Schnitt	<GE> 4, <ST> 4	3
12	Hellebarde	24	3	0	Schnitt	<GE> 5, <ST> 5	4

### 8.5.6 Bögen

	Name	Schaden	Bonus-AW	Bonus-VW	RW	Schadensart	Kosten	Aktionen
1-2	Kurzbogen	8	0	0	3	Stich	GE 1, ST 1	1
3-5	Jagdbogen	12	0	0	4	Stich	GE 2, ST 2	2
6-7	Langbogen	16	0	0	5	Stich	GE 3, ST 3	2
8-9	Kompositbogen	20	1	0	6	Stich	GE 4, ST 3	2
10-11	Kampfbogen	24	1	0	6	Stich	GE 5, ST 4	3
12	Kriegsbogen	28	2	0	6	Stich	GE 6, ST 5	3

## 8.6 Sonstiges

### 8.6.1 Zauberstäbe

	Name	Aktionen	Wirkung
1-5	Zauberstab	SPRUCH	+1 Auf magische Proben
6-9	Elfenzauberstab	SPRUCH	+2 Auf magische Proben, +1 <Beliebig> Regeneration
10-12	Stab des Magus	SPRUCH	+3 Auf magische Proben, +1 <Beliebig> Regeneration, Zaubervirkung + 50%

### 8.6.2 Tränke

	Name	Aktionen	Wirkung
1-3	Kleiner Heiltrank	1	Heilt 10 HP
4-5	Mittlerer Heiltrank	1	Heilt 25 HP
6	Großer Heiltrank	2	Heilt 50 HP
7-9	Einfaches Gegengift	1	Entfernt 1 Giftmarke
10-11	Besseres Gegengift	2	Entfernt 3 Giftmarke
12	Gutes Gegengift	3	Entfernt 5 Giftmarke

### 8.6.3 Waffengifte

	Name	Aktionen	Schaden	Haltbarkeit
1-5	Roosters Spucke	1	1 Giftmarke	STUFE/5 Treffer
6-8	Eisenhut	2	2 Giftmarke	STUFE/5 Treffer
9-10	Schlangengift	3	3 Giftmarke	STUFE/4 Treffer
11	Gift des Skorpions	3	4	STUFE/2 Treffer
12	Dioxin	4	5	STUFE/2 Treffer

### 8.6.4 Pfeile

	Name	AW-Bonus	Wirkung	Reichweite	Besonderes
1-2	Goblinpfeil	-1	75%	-1	
3-7	Normaler Pfeile	0	100%	-	
8-9	Pfeil des Wadfläufers	1	125%	+1	
10	Elfenpfeil	2	150%	+2	
11-12	Feuerpfeil	0	110%	-1	1 Feuermarke bei Treffer

### 8.6.5 Ringe

	Name	Wirkung	Besonderes	Kosten
1-5	Einfacher Ring	100%		1 <GE>
6-9	Ausgefallener Ring	150%		1 <GE>
10-12	Seltener Ring	200%	Ein weiterer Suffix	-

### 8.6.6 Ketten

	Name	Wirkung	Besonderes	Kosten
1-5	Einfache Kette	100%		-
6-8	Ausgefallene Kette	150%		-
10-12	Seltene Kette	200%	Ein weiterer Suffix	-

### 8.6.7 Sonstiges

	Name	Wirkung
1-3	Fackel	Macht Licht 2 Felder weit
3-6	Laterne	Macht Licht 4 Felder weit
7-9	Dittrich	Wird für Schlösser öffnen benötigt. Wird bei Patzer zerstört
7-12	Seil	10m

## 9 Für den Master

### 9.1 Monster

Die LP die die Helden für das Besiegen eines Monsters bekommen, sollte sich an folgender Formel halten:

- Erschaffungs LP / 10 plus
- 10% pro Item mit Prefix „Gut“ plus
- 20% pro Item mit Prefix „Perfekt“ plus
- 30 % pro Item mit Prefix „Göttlich“ plus
- 10% pro 10SF(Summe) plus
- 10% pro SP der Waffe

Die LP werden auf die Helden aufgeteilt.

### 9.1.1 Beispielhelden

<b>Zauberer, Elf (200LP)</b>					
Fertigkeiten <b>Manazauber</b> 8, 3 <AP>	Items Robe (2,1,2,3) 1 <ST>, 1 <GE> Stoffhose (2,1,2,0) 1 <KO>	ST	1-1	Lernpunkte	-
			<b>0</b>	Aktionen	<b>1</b>
		KO	5	HP	<b>17</b>
			<b>4</b>		
		SN	2	SF-Stich	<b>5</b>
			<b>2</b>	SF-Hieb	<b>3</b>
		GE	2	SF-Schnitt	<b>5</b>
			<b>1</b>	SF-Magisch	<b>7</b>
		WI	1+1		
			<b>2</b>		
Styles Arkane Überladung I, 4 <AP>	Einfacher Zauberstab	CH	1+1		
			<b>2</b>		
		WA	1		
			<b>1</b>	AW	<b>9</b>
		AP	6+2	VW	-
			<b>8</b>	BSP	<b>16</b>
	Einfacher Heiltrank				
	Mittlerer Heiltrank				

<b>Paladin, Mensch (200LP)</b>					
Fertigkeiten <b>Hieb</b> waffen 6 Schildparade 6 Bodybuilder 3 Dickhäuter 2	Items Lederhemd (3,1,3,0) 1 <ST> Stoffhose (2,1,2,0) 1 <KO>	ST	6	Lernpunkte	-
			<b>0</b>	Aktionen	<b>2</b>
		KO	5	HP	<b>33</b>
			<b>4</b>		
		SN	5	SF-Stich	<b>10</b>
			<b>5</b>	SF-Hieb	<b>6</b>
		GE	2	SF-Schnitt	<b>11</b>
			<b>1</b>	SF-Magisch	<b>0</b>
		WI	2		
			<b>2</b>		
Styles Defensiver Stand I, 2 <WI>	Keule (4 SP, 2 <ST>) Benutzung: 2<Aktionen>, 2 <ST> Faustschild (3,2,4,0), 1 <GE>	CH	1		
			<b>1</b>		
		WA	1		
			<b>1</b>	AW	<b>8</b>
		AP	1	VW	<b>2x6</b>
			<b>1</b>	BSP	<b>10</b>
	Einfacher Heiltrank				
	Mittlerer Heiltrank				

<b>Barbar, Ork(200LP)</b>					
Fertigkeiten <b>Axt</b> kampf 6  Bodybuilder 4 Dickhäuter 2	Items Lederhemd (3,1,3,0) 1 <ST> Stoffhose (2,1,2,0) 1 <KO>	ST	4+3	Lernpunkte	-
			<b>3</b>	Aktionen	<b>2</b>
		KO	3+2	HP	<b>37</b>
			<b>4</b>		
		SN	5	SF-Stich	<b>10</b>
			<b>5</b>	SF-Hieb	<b>7</b>
		GE	1	SF-Schnitt	<b>10</b>
			<b>1</b>	SF-Magisch	<b>0</b>
		WI	2		
			<b>2</b>		
Styles Offensiver Stand I, 2 <WI>	Handaxt (8 SP, 3 <ST>) Benutzung: 2<Aktionen>, 2 <ST>	CH	1-1		
			<b>1</b>		
		WA	1-1		
			<b>1</b>	AW	<b>8</b>
		AP	1-1	VW	<b>2</b>
			<b>1</b>	BSP	<b>15</b>
	Einfacher Heiltrank				
	Mittlerer Heiltrank				



### 9.1.2 Leerkarten

Fertigkeiten	Items	ST		Lernpunkte Aktionen HP
		KO		
		SN		SF-Stich SF-Hieb SF-Schnitt SF-Magisch
		GE		
Styles		WI		
		CH		
	WA			
	AP		AW VW BSP	

Fertigkeiten	Items	ST		Lernpunkte Aktionen HP
		KO		
		SN		SF-Stich SF-Hieb SF-Schnitt SF-Magisch
		GE		
Styles		WI		
		CH		
	WA			
	AP		AW VW BSP	

Fertigkeiten	Items	ST		Lernpunkte Aktionen HP
		KO		
		SN		SF-Stich SF-Hieb SF-Schnitt SF-Magisch
		GE		
Styles		WI		
		CH		
	WA			
	AP		AW VW BSP	

### 9.1.3 Heldenblatt

												Lernpunkte				
HP				SF-Stich												
Aktionen				SF-Hieb												
				SF-Schnitt												
				SF-Magie												
ST		KO		SN		GE		WI		CH			WA		AP	
Fertigkeiten																
Styles																
Gegenstände																
Zauber																