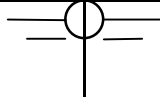


Demonwright



DEMONWRIGHT

Das freie deutsche
Fantasy - Rollenspiel

Von
Andre Schönherr

© 1994 - 2000

Demonwright

Hinweis: Es handelt sich bei diesem Text um ein Gesellschaftsspiel und alle darin vorkommenden Inhalte sind reine Fiktion, spiegeln in keiner Weise die Lebensanschauung des Autors wieder und möchten damit keine Personen negativ beeinflussen. Das einzige Ziel, welches vom Autor verfolgt wird, ist es, dem Interessierten Lese- und Spielspaß zu bieten.

Demonwright 3 1994-2000 Andre Schönherr

Version: V 0.91 Stand 06.09.2000

Autor: Andre Schönherr

Konzept & Ideen: Andre Schönherr

Grafiker: Marc „The Painter“ Bernhard,
Andre Schönherr

Lektor: Uwe Schwarzbach,
Nadine „Naddel“ Ruhdel

Moralische Unterstützung:

Claudia , Anna, Lydia, Solveigh
„Weinfleck“ Kriegs, Uwe „The
artificial Guru“ Schwarzbach,
Nico „Talo“ Rettcher, Marc „The
Painter“ Bernhard, Michael
„Schatten“ Soyka, Schorschi, Vici
und Fräulein „Schlumpfine“
Franke.

Kontakt: demonwright@gmx.net

URL: <http://www.demonwright.de/>

- aktueller Download
- Abenteuer
- Spielmaterial
- Forum & Chat

Demonwright ist Mitglied der *Kooperation unabhängiger Rollenspiele!* <http://www.die-kur.de>

Kapitel 1:

Einleitung

Demonwright - was verbirgt sich dahinter? Über eine Zeit von nun fast fünf Jahren habe ich unregelmäßig an den Regeln für ein deutschsprachiges Fantasyrollenspielsystem geschrieben. Mein Ziel war und ist es, dem Interessierten

und natürlich letztlich auch mir ein System zur Verfügung zu stellen, welches im Gegensatz zu anderen bestehenden Regelwerken den Grundgedanken des Rollenspiels noch besser entgegenkommt. Ich möchte flüssiges Spielen in einer möglichst realen Fantasywelt ermöglichen, wobei jede Spielgruppe selbst entscheiden kann, wie realistisch diese Spielwelt anhand der Regeln simuliert wird. Weiterhin möchte ich eine besonders detaillierte Spielwelt schaffen, welche zum Beispiel Landschaften, Kulturen, Berufe, Gilden, Kreaturen und anderes lebendig beschreibt und so dem Spielleiter und den Spielern spannendes Material bietet. Ein Mittelweg zwischen essentiell Standardfantasy und neuen originellen Ideen ist das Ziel. Das Besondere an diesem Regelwerk ist sicherlich die Hintergrundwelt, welche viele Geheimnisse in sich birgt, die von den Spielern erst während ihrer Streifzüge durch und unter die Spielwelt Pagan aufgedeckt werden. Hierzu zählt in der Hauptsache das Geheimnis des Demonwright, aber auch die schicksalhafte Geschichte der Wandler, die Pläne der Mamonen oder die Mission der Nekromanten, sowie vieles mehr, was die Spieler neben den „alltäglichen“ Abenteuern erforschen können.

Überblick

Demonwright ist der Name des Rollenspiels und zugleich die Bezeichnung eines uralten religiösen Kultes, der sich durch die Geschichte der Spielwelt *Pagan* wie ein blutiger roter Faden zieht. Obwohl seit der Schöpfung von Pagan stets präsent, ranken sich in den Ländereien auf Pagan viele Geschichten über die drei Dämonenvölker und ihre Anhänger, die tief unter der Erde ihre Reiche haben. Von den Gelehrten Pagens werden diesen Wesen gottähnliche Fähigkeiten zugesprochen, was sie unter anderem daraus schließen, dass die bestehende Götterwelt teils um die Gunst des Demonwright buhlt.

Und würden Götter sich vor Sterblichen so erniedrigen? Alles weitere sind Spekulationen.

Die Spieler tauchen nun in diese fantastische Welt aus Abenteuern und Mythen, in der sie vielleicht eines Tages die Möglichkeit haben, hinter das Rätsel um das Demonwright zu kommen. Dann stellt sie das Schicksal vor die Wahl, auf wessen Seite sie kämpfen werden.

Das Regelwerk bietet ein ausgefeiltes Charaktersystem, welches aber trotzdem leicht zu beherrschen ist, alle Möglichkeiten offen läßt und nicht den Spielfluss stört. Der Spieler kann aus einer Vielzahl von Rassen wählen, die auf Pagan beheimatet sind. So gibt es neben den Menschevölkern, den Elfen, Zwergen, Orks, Kobolden, Goblin, Halbriesen, noch die Shanari und die geheimnisumwitterten und gejagten Wandler, die als Charakter gewählt werden können. Außerdem gibt es viele verschiedenartige Berufe, die zur Wahl stehen. Besondere Beachtung finden beim Demonwright-Regelwerk die

magischen Disziplinen, aber auch Diebe, Meuchelmörder, Söldner und andere Kämpferberufe sind zu wählen.

Obwohl Demonwright geschrieben wurde und wird, um möglichst spannendes ROLLENSpielen mit dem Charakter zu ermöglichen, wurde auch dem Kampfsystem besondere Aufmerksamkeit gewidmet. So lassen sich einfach kleine und große Kämpfe abwickeln, wobei sogar bei Bedarf die Regeln auf Zinnminiaturen abgeleitet werden können, die das Geschehen besonders plastisch zu veranschaulichen helfen. Den Kampf entscheiden nicht nur gut geschmiedeter Stahl und Magie, sondern auch die taktischen Entscheidungen des Spielers sind Indikatoren über Leben und Tod.

Was ist ein Rollenspiel?

Es handelt sich bei einem Rollenspiel um ein Gesellschaftsspiel. Nur ist es nicht vergleichbar mit gewöhnlichen Brett- oder Kartenspielen, denn die Spielfiguren und das Spielbrett existieren nur im Kopf der Spieler. An dem Spiel können im Grunde beliebig viele Spieler teilnehmen, aber Gruppen von zwei bis sechs Personen sind die Regel, da ansonsten flüssiges Spielen schwer zu realisieren ist. Neben den Spielern benötigt man noch eine Person, die den Part des Spielleiters übernimmt. Dieser dirigiert die Spielrunde, indem er die Charaktere der Spieler mit seinen Worten in ein ausgearbeitetes Szenario, das als Abenteuer bezeichnet wird, versetzt. Er erzählt den Spielern, was um die Charaktere passiert und welche Interaktionsmöglichkeiten bestehen. Jeder Spieler kann sich nun in dieser beschriebenen Welt bewegen, indem er dem Spielleiter mit eigenen Worten erklärt, wie er handelt. Dieser Austausch an Informationen lässt eine Art interaktiven Roman oder Theaterstück entstehen: das Rollenspiel, in welchem der Spielleiter alle anderen benötigten Rollen übernimmt und so die Illusion perfektioniert.

Die Faszination des Spiels ist die Möglichkeit in Rollen zu schlüpfen, wie sie in der Realität nicht vorhanden sind, wie beispielsweise die Berufe des Magiers oder Gladiators zeigen.

Die vorherigen Worte klangen nun für den Laien sicher sehr vage, aber das ist leider eines der großen Probleme bei solch einem Erklärungsversuch. Das Einfachste ist sicherlich für einen Einsteiger in eine bestehende Rollenspielrunde reinzuschnuppern. Aber auch das Lesen des vorhandenen Regelwerks wird viele Fragen von allein beantworten und die ersten Schritte in das Hobby Rollenspiel erleichtern. An entsprechenden Stellen sind kleine Beispiele eingefügt, welche die einfachen Regeln veranschaulichen sollen.

Spielmaterial

Neben dem vorliegenden Regelwerk, dem Spielleiter und Spielern, benötigt man nur noch ein paar Bögen Papier, um die Daten der Charaktere zu notieren, evtl. Zeichnungen anzufertigen und Würfel, um den Erfolg oder Misserfolg von bestimmten Ereignisse zu ermitteln.

Für das Demonwright-Regelwerk benötigt man 4-, 6-, 8-, 10- und 20-seitige Würfel. In den Texten gelten dabei folgende Abkürzungen: 1 W4 = ein 4-seitiger Würfel; 1 W6 = ein 6-seitiger Würfel usw. Prozentwürfe werden mit zwei 10-seitigen Würfeln ermittelt, wobei im Vorwege festgelegt wird, welcher für die Zehner- und welcher für die Einerstelle steht.

Während viele Rollenspiele versuchen mit wenigen Würfeln auszukommen, legt dieses Regelwerk viel Wert auf eine differenzierte Ermittlung von Werten und Daten, wobei sich die Verwendung von verschiedenen Würfeln anbietet.



Demonwright

Kapitel 1: Einleitung

- ❖ Überblick
- ❖ Was ist ein Rollenspiel
- ❖ Spielmaterial

Kapitel 2: Charaktererschaffung

- ❖ Schritt 1 – Attribute
- ❖ Schritt 2 – Rasse
- ❖ Schritt 3 – Beruf
- ❖ Schritt 4 – Fähigkeiten
- ❖ Schritt 5 – Gesinnung
- ❖ Schritt 6 – Charaktereigenschaften
- ❖ Schritt 7 – Ausrüstung

Kapitel 3: Rassen

- ❖ Menschen
- ❖ Halbelfen
- ❖ Elfen
- ❖ Shanari
- ❖ Zwerge
- ❖ Kobolde
- ❖ Goblin
- ❖ Orks
- ❖ Halbriesen
- ❖ Wandler

Kapitel 4: Berufe

- ❖ Soldat
- ❖ Gladiator, Glondorkrieger
- ❖ Jäger
- ❖ Dieb
- ❖ Tempelritter
- ❖ Magier, Medikus

Kapitel 5: Fähigkeiten

- ❖ Regeln
- ❖ Beschreibung der Fähigkeiten
- ❖ Waffenfähigkeiten

Kapitel 6: Waren

- ❖ Währung
- ❖ Handel
- ❖ Gebrauchsgegenstände
- ❖ Waffen
- ❖ Heilmittel, Gifte
- ❖ Magische Gegenstände

Kapitel 7: Kampf und Manöver

- ❖ Initiative
- ❖ Attacke
- ❖ Parade
- ❖ Ausweichen
- ❖ Bewegung

- ❖ Räumliche Vor- und Nachteile
- ❖ Manöver
- ❖ Mehrspielerkampf
- ❖ Reichweite von Waffen
- ❖ Rettungswürfe
- ❖ Erschöpfung, Bewußtlosigkeit und Tod
- ❖ Erholung und natürliche Heilung
- ❖ Rüstung

Kapitel 8: Weltbeschreibung

- ❖ Die Welt Pagan
- ❖ Zeitrechnung
- ❖ Portale
-
- ❖ Die verfluchten Provinzen
- ❖ Die Nordlande
- ❖ Die Somadiwüste
- ❖ Azrhadon
- ❖ Tingridens
- ❖ Byzantium
- ❖ Imperium der Mamonen
- ❖ Krolinger Berge
- ❖ Tal des Friedens
- ❖ Loth
- ❖ Laevi
- ❖ Litara
- ❖ Balingor
-
- ❖ Die alten Götter
- ❖ Demonwright

Kapitel 9: Bestarium

Kapitel 10: Magie

- ❖ Das Prinzip der Magie
- ❖ Schutz gegen Magie
- ❖ Magische Attacke
-
- ❖ Spruchmagie
- ❖ Runenmagie

Kapitel 11: Spielleiter - Regeln

- ❖ Einleitung
- ❖ Erfahrungspunkte
- ❖ Schadensregeln
- ❖ Proben auf Attribute und Fähigkeiten
- ❖ Koma, Tod und Wiederbelebung
- ❖ Musik und Geräusche
- ❖ Abenteuer schreiben, NSC

Kapitel 12: Spielleiterinformationen

- ❖ Wandler, Kristall-Loge

Kapitel 2:

Charaktererschaffung

Bevor die Spieler nun ins erste Abenteuer starten können, müssen erst die Akteure erschaffen werden. Dies geschieht anhand der folgenden sieben Schritte.

Über alle sieben Schritte hinweg erstellen wir einen Beispielcharakter, damit die Regeln leichter zu verstehen sind. In jedem Schritt taucht ein grauer Kasten auf, in der das Beispiel ausgeführt wird.

Schritt 1: Attribute

Als Erstes würfelt der Spieler mit jeweils 5 W6 die fünf Charakterattribute Intelligenz, Ausstrahlung, Willenskraft, Gewandtheit, Stärke, Konstitution, berechnet den Bewegungsfaktor, würfelt die Lebenspunkte aus und notiert diese auf dem Charakterblatt. Je höher der erwürfelte einzelne Wert, um so besser ist das Attribut ausgeprägt. Es

Wir wollen nun mit der Generierung unseres Beispielcharakters beginnen.

Wir würfeln mit fünf sechsseitigen Würfeln auf die Attribute Intelligenz, Ausstrahlung, Willenskraft, Gewandtheit, Stärke und Konstitution. Dabei werden alle Augenzahlen der fünf Würfel zusammenaddiert und das Ergebnis bei dem jeweiligen Attribut auf dem Charakterbogen notiert.

Wir haben in unserem Beispiel die Werte Intelligenz = 15, Ausstrahlung = 9, Willenskraft = 12, Gewandtheit = 19, Stärke = 22 und Konstitution = 18 gewürfelt. Für den Bewegungsfaktor ergibt sich dann $(19+18)/2 = 18$ abgerundet.

Nun würfeln wir noch einen sechsseitigen Würfel und addieren ihn mit unserer Konstitution. Wir haben eine 4 gewürfelt und tragen nun bei den Lebenspunkten die 22 (18+4) ein.

hat sich dabei die Methode des dreimaligen Würfeln bewährt, d.h. der Spieler würfelt hintereinander dreimal die sechs Attribute herunter und entscheidet sich dann für eine der drei Serien.

Weitere beliebte Methoden sind das einmalige Würfeln, wobei ein Attribut eigener Wahl nochmals gewürfelt werden darf oder aber der Spieler würfelt sechs mal mit 5 W6 und ordnet die Ergebnisse dann nach eigenem Wunsch den Attributen zu. Folgende Attribute sind mit jeweils 5 W6 zu würfeln.

❖ Intelligenz	⇒	5 W6
❖ Ausstrahlung	⇒	5 W6
❖ Willenskraft	⇒	5 W6
❖ Gewandtheit	⇒	5 W6
❖ Stärke	⇒	5 W6
❖ Konstitution	⇒	5 W6
❖ Bewegungsfaktor	=	(Gewandtheit+Konstitution) / 2
❖ Lebenspunkte	=	Konstitution + 1 W6

Intelligenz: Die Intelligenz drückt die Merkfähigkeit, Kombinationsfähigkeit und Assoziationsfähigkeit des Charakters aus.

Ausstrahlung: Die Ausstrahlung zeigt die Wirkung, welche der Charakter äußerlich auf andere Personen hat. Je höher der Wert, um so positiver treten ihm fremde Personen entgegen und um so glaubwürdiger erscheint er.

Willenskraft: Dieses Attribut zeigt, wie stark der Geist des Charakters ist. Je höher der Wert, um so resistenter ist er gegen Versuchungen, gegen Psi-Attacken und andere willensbrechende Kräfte.

Gewandtheit: Die Gewandtheit drückt die Geschicklichkeit des Charakters aus. Je höher dieser Wert ist, desto besser beherrscht er seinen Körper. Sei es bei der Ausübung von handwerklichen oder kämpferischen Fertigkeiten.

Stärke: Dieses Attribut sagt etwas über die physische Kraft aus. Die Stärke zeigt Auswirkungen beim Heben, Stemmen, Drücken und Ziehen. Und beim Kampf erzeugt ein starker Charakter bei seinem Gegner zusätzlichen Schaden, da er z.B. mit mehr Wucht zuschlagen kann.

Konstitution: Nicht nur die körperliche Fitness und Ausdauer, sondern vor allem die Widerstandsfähigkeit gegen äußere Einflüsse auf den Körper zeigt dieser Wert an.

Bewegungsfaktor: Dieser Wert kombiniert die Gewandtheit

Rassen	Intelligenz	Ausstrahlung	Willenskraft	Gewandtheit	Stärke	Konstitution	Bewegungsfaktor
Mensch	0	0	0	0	0	0	0
Shanari	+4	+2	+1	0	-2	-4	0
Halbelf	+1	0	0	+1	-1	-1	+2
Elf	+2	+1	0	+2	-2	-2	+4
Zwerg	0	-1	+2	-1	+1	+2	-2
Kobold	+1	-2	0	0	0	+2	-1
Goblin	-2	0	0	+2	0	0	0
Ork	-3	-1	-1	+1	+1	+1	0
Wandler	+2	-4	0	0	-2	-2	0
Halbriese	-4	-2	0	-1	+4	+2	-2

Tabelle 1: „Modifikatoren aller Rassen“

Demonwright

und Konstitution um anzuzeigen, wie schnell und ausdauernd sich der Charakter in einer bestimmten Zeiteinheit bewegen kann.

Lebenspunkte: Anhand der Lebenspunkte kann man ablesen, wie gesund der Charakter ist. Erreichen die Lebenspunkte den Wert Null oder unterschreiten diesen, so stellt dies eine lebensbedrohliche Situation für den Charakter dar. Lebenspunkte regenerieren sich auf natürliche Weise, indem Wunden oder Krankheiten heilen oder magische Kräfte den Vorgang beschleunigen. Genauer ist im Kapitel Nr. 7.11 und 7.12 nachzulesen.

Schritt 2: Rasse

An dieser Stelle wählt der Spieler die Rasse aus, die sein Charakter verkörpern soll. Zur Wahl stehen:

- | | |
|----------|--------------|
| - Mensch | - Halbelf |
| - Elf | - Shanari |
| - Zwerg | - Wandler |
| - Kobold | - Ork |
| - Goblin | - Halbbriese |

Beschreibungen der einzelnen Rassen findest du im **Kapitel Nr. 3**. Nun solltest du noch die Modifikatoren mit deinen erwürfelten Charakterwerten verrechnen. Benutze hierzu die **Tabelle Nr.1 „Modifikatoren der Rassen“**. Kein Wert kann die 30 über und die 5 unterschreiten. Dann trage die Werte in den Charakterbogen.

Der Halbelf ist in diesem Schritt unsere Wahl. Also suchen wir uns die Werte aus der Tabelle 1 und verrechnen sie mit den in Schritt 1 erwürfelten. Das bedeutet für die Werte:

Intelligenz = 16 (15+1), Ausstrahlung = 9, Willenskraft = 12, Gewandtheit = 20 (19+1), Stärke = 21 (22-1) und Konstitution = 17 (18-1) und den Bewegungsfaktor = 20 (18+2).

Schritt 3: Beruf

Nachdem die Rasse und die Charakterwerte feststehen, sucht man sich einen geeigneten Beruf aus. Die Beschreibungen der Berufe findest du im **Kapitel Nr. 4**. Beachte hierbei aber, dass nicht jeder Rasse jeder Beruf offen steht. Dies liegt zum einen an den nicht vorhandenen körperlichen Fähigkeiten der entsprechenden Rasse, wie auch der ideologischen Einstellung, welche es vielleicht verbietet einen bestimmten Beruf auszuüben.

Zur Wahl stehen folgende Berufe:

- | | |
|----------------|--------------------|
| - Soldat * | - Söldner * |
| - Ritter | - Jäger * |
| - Bogenschütze | - Wegelagerer |
| - Gladiator * | - Handwerker |
| - Abenteurer | - Händler |
| - Heiler/Bader | - Medikus * |
| - Adeliger | - Meuchelmörder |
| - Dieb * | - Tempelritter * |
| - Seefahrer | - Magier * |
| - Beschwörer | - Hexer |
| - Illusionist | - Geistbeuger |
| - Barde | - Mönch |
| - Priester | - Druide |
| - Exorzist | - Glondorkrieger * |

* bereits spielbare Berufe

Schritt 4: Fähigkeiten

Unser Halbelf übt den Beruf des Diebes aus. In diesem Schritt notieren wir uns besondere Merkmale, die dem Dieb eigen sind.

So erhält er einen Bonus auf seinen Rettungswurf gegen Gift von 4%, pro neu erreichter Stufe erhält er 1 W6 Lebenspunkte hinzu und seine Parade erhält einen Bonus von +1.

Nun wählt man die Fähigkeiten des Charakters. Eine Beschreibung der jeweiligen Fähigkeiten findest Du im **Kapitel Nr. 5**. Es handelt sich dabei um sogenannte Talente, wie beispielsweise Springen, Zeichnen, Kräuterkunde oder Schmieden, welche der Charakter überdurchschnittlich gut beherrscht. Dementsprechend ist der vierte Schritt ein sehr bedeutender, da er den Charakter formt und sozusagen ein Gesicht gibt. Wieviel Fähigkeiten in der ersten Stufe gewählt werden dürfen, ist bei der Berufsbeschreibung vermerkt. Auch steht dort, welchen Würfel man beim Erreichen einer neuen Stufe werfen und dessen Augenzahl zu der Prozentchance der Fähigkeit addieren soll. Es sollten gleich die jeweiligen Prozentwerte des Berufes sowie die Modifikatoren aus der **Tabelle Nr. 2 „Attribut - Bonuschart“** auf dem Charakterbogen notiert werden. Diese Boni, wenn vorhanden, erhält der Charakter nur einmalig und werden auf die Prozentchance nur am Anfang des Charakterlebens auf den ersten Würfelwurf addiert. Einige Fähigkeiten bekommt der Charakter automatisch, weil sie die Grundlage des Berufes bilden. Im Verlauf des Charakterlebens lernt der Charakter neue Fähigkeiten hinzu, wobei er sich auch Fähigkeiten außerhalb seines Berufes aneignen kann. So ist es beispielsweise denkbar, dass ein Ritter im Laufe seines

D e m o n w r i g h t

Lebens sich der Schmiedekunst verschreiben kann oder ein Magier es lernt Tiere zu züchten und zu dressieren. Auf diese neuen Fähigkeiten werden keine Boni hinzuaddiert, außer der aus Tabelle 2.

Jede Fähigkeit besitzt, vorausgesetzt, der jeweilige Charakter besitzt sie, eine Grundprozentchance, dass die Fähigkeit, wird sie denn angewendet, gelungen ist oder nicht. Steigt der Charakter eine Stufe, darf er für jede Fähigkeit, die er besitzt, einen in der Beschreibung der Fähigkeit angegebenen Würfel rollen, der dann angibt, um wieviel Prozent die Fähigkeit steigt. Der Wert einer Fähigkeit kann 92 % nicht überschreiten.

Unser Dieb erhält nun, wie in der Berufsbeschreibung angegeben, in der ersten Stufe 10 Fähigkeiten, die er sich frei auswählen kann. Einzige Einschränkung ist, dass er mindestens 2 Waffenfähigkeiten wählen muss.

Bei den Beschreibungen der Fähigkeiten ist immer angegeben, wie viel Prozent der Charakter auf eine Fähigkeit erhält. Dabei darf, weil wir auf der ersten Stufe beginnen, der angegebene Würfel gerollt und hinzugerechnet werden.

Da wir einen Intelligenzwert von 16 haben bekommen wir die in Tabelle 2 angegebenen 1% auf den Grundwert jeder Fähigkeit einmalig hinzu.

Wählen wir eine oder mehrere der in der Tabelle beim Dieb angegebenen Fähigkeiten, es handelt sich um berufsnahe Fähigkeiten, erhalten wir auch noch einmalig diesen dort angegebenen Bonus auf die jeweilige Fähigkeit.

Attribut Wert	Intelligenz		Willenskraft		Gewandtheit		Stärke	Konstitution		
	zu jeder	Zusätzl.	Rettungswurf	Rettungswurf	Bonus	Bonus	Bonus	Lebenspunkte	Rettungswurf	Rettungswurf
	Fähigkeit	Mana/Stufe	Psionik	Illusion	Angriffe	Parade	Schaden	pro Stufe	Gift	Koma
5	- 10 %	- 5	- 10 %	- 10 %	- 5	- 5	- 3	- 4	- 5 %	- 12 %
6	- 8 %	- 4	- 8 %	- 8 %	- 4	- 4	- 2	- 3	- 4 %	- 10 %
7	- 6 %	- 3	- 7 %	- 6 %	- 4	- 4	- 1	- 2	- 3 %	- 8 %
8	- 5 %	- 3	- 6 %	- 5 %	- 3	- 3	-	- 2	- 2 %	- 6 %
9	- 4 %	- 2	- 5 %	- 4 %	- 3	- 3	-	- 1	- 1 %	- 4 %
10	- 3 %	- 2	- 4 %	- 3 %	- 2	- 2	-	- 1	-	- 2 %
11	- 2 %	- 1	- 3 %	- 2 %	- 2	- 2	-	-	-	- 1 %
12	- 1 %	- 1	- 2 %	- 2 %	- 2	- 2	-	-	-	-
13	-	-	- 1 %	- 1 %	- 1	- 1	-	-	-	-
14	-	-	-	- 1 %	- 1	- 1	-	-	-	-
15	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
16	+ 1 %	-	+ 1 %	-	-	-	-	-	+ 1 %	+ 1 %
17	+ 2 %	-	+ 2 %	+ 1 %	-	-	-	-	+ 1 %	+ 2 %
18	+ 3 %	-	+ 3 %	+ 2 %	+ 1	+ 1	+ 1	-	+ 2 %	+ 4 %
19	+ 4 %	-	+ 4 %	+ 3 %	+ 1	+ 1	+ 2	-	+ 2 %	+ 6 %
20	+ 5 %	-	+ 5 %	+ 4 %	+ 2	+ 2	+ 2	+ 1	+ 2 %	+ 7 %
21	+ 6 %	-	+ 6 %	+ 5 %	+ 2	+ 2	+ 3	+ 2	+ 3 %	+ 8 %
22	+ 7 %	+ 1	+ 7 %	+ 6 %	+ 3	+ 3	+ 3	+ 2	+ 3 %	+ 9 %
23	+ 8 %	+ 1	+ 8 %	+ 7 %	+ 3	+ 3	+ 3	+ 3	+ 3 %	+ 10 %
24	+ 9 %	+ 2	+ 9 %	+ 8 %	+ 4	+ 4	+ 4	+ 3	+ 4 %	+ 11 %
25	+ 10 %	+ 2	+ 10 %	+ 9 %	+ 4	+ 4	+ 4	+ 4	+ 4 %	+ 12 %
26	+ 11 %	+ 3	+ 11 %	+ 10 %	+ 4	+ 4	+ 4	+ 4	+ 4 %	+ 14 %
27	+ 12 %	+ 3	+ 12 %	+ 11 %	+ 5	+ 5	+ 5	+ 5	+ 5 %	+ 16 %
28	+ 13 %	+ 4	+ 13 %	+ 12 %	+ 5	+ 5	+ 6	+ 6	+ 6 %	+ 18 %
29	+ 14 %	+ 4	+ 14 %	+ 13 %	+ 5	+ 5	+ 7	+ 7	+ 7 %	+ 20 %
30	+ 15 %	+ 5	+ 15 %	+ 14 %	+ 6	+ 6	+ 8	+ 8	+ 8 %	+ 24 %

Tabelle Nr. 2 „Attribut - Bonus - Chart“

Schritt 5: Gesinnung

Die Gesinnung legt noch grundsätzlicher als die Wahl der Fähigkeiten das Wesen des Charakters fest, da hier entschieden wird, wie der Charakter in seinem Leben mit seiner Umwelt umgeht und handelt. Es gibt drei Gruppen.

Gute Gesinnung

Neutrale Gesinnung

Böse Gesinnung

Gute Gesinnung: Der Charakter versucht Gutes zu schaffen und seinen Mitmenschen in jeder Situation zu helfen. Dabei kann er auch leicht sein eigenes Leben für eine andere Person aufs Spiel setzen.

Neutrale Gesinnung: Der Charakter nimmt in Situationen, in denen zwei Parteien streiten, selten eine Position ein. Er versucht eher beiden Parteien zu einem Kompromiss zu verhelfen. Der Anarchist hilft aber auch gerne der Partei, welche ihm den größten Vorteil verschafft, solange der anderen Partei kein Schaden widerfährt.

Böse Gesinnung: Der Charakter handelt so, wie er die Gesetze auslegt, selbst wenn dadurch anderen Schaden widerfährt.

Die Gesinnung kann für den Charakter je nach Situation mal Vorteil, aber doch auch oft von Nachteil sein. Vor allem aber wird es passieren, dass der Spieler eine Entscheidung oder Handlung durchführen muss, die nicht seiner eigenen Natur entspricht. Um zu verhindern, dass der Spieler entgegen seiner Gesinnung agiert, gibt das Regelwerk dem Spielleiter Mechanismen, um gegenzusteuern und dem Spieler dies anzuzeigen. Mehr dazu findet der Spielleiter in

Unser diebischer Halbelf wird von neutraler Gesinnung sein. Es ist schwer vorstellbar, dass ein Dieb guter Gesinnung seinen Beruf ausüben könnte. Und ein Dieb schlechter Gesinnung würde kaum die Habseligkeiten seiner Reisegefährten in deren Taschen verweilen lassen, was unnötige Konflikte heraufbeschwören würde. Aber das ist letztlich Geschmackssache und liegt im Ermessen des Spielleiters.

dem ihm zugedachten **Kapitel Nr. 12.**

Schritt 6: Charaktereigenschaften

2.6.1. Vorstellung zusätzlicher Charaktereigenschaften

Neben den bisher erwürfelten und gewählten Attributen bedarf es noch einiger weiterer Werte, die den Charakter innerlich wie äußerlich formen. Dies geschieht in diesem Schritt.

Der Spieler soll sich mit seinem Charakter während des Spielens identifizieren und ihn mimen. Dazu ist es notwendig, dass der Spieler eine Figur darstellt, die ihn motiviert in deren Rolle zu schlüpfen. Oft ist es die eigene Individualität des Spielers, die eine interessante Figur entstehen lässt. Deshalb sollte der Spieler im Idealfall, vorausgesetzt er möchte es, seine Eigenschaften selbst wählen. Es sollte aber darauf geachtet werden, dass der Spieler diesen Freiraum nicht ausnutzt, um einen unschlagbaren Helden entstehen zu lassen, denn das führt in den meisten Fällen zu unzufriedenen Spielrunden, in denen sich andere Spieler benachteiligt fühlen. Die letzte Instanz ist bei diesen Entscheidungen immer der Spielleiter! Für diejenigen Spieler, die ihren Charakter ganz oder teilweise dem Würfelglück überlassen wollen, sind im folgenden Würfeltabellen erstellt worden.

2.6.1.1. Charaktereigenschaften

1-4%	5-9%	10-14%	15-19%	20-23%	24-28%
prahlerisch	lügnerisch	träumerisch	rücksichtslos	vertrauensvoll	mürrisch
29-33%	34-38%	39-44%	45-48%	49-53%	54-58%
launisch	aggressiv	schüchtern	naiv	hinterhältig	arrogant
59-63%	64-68%	69-74%	75-79%	80-84%	85-88%
geizig	albern	gutgläubig	selbstverliebt	ausgeglichen	plump
89-92%	93-94%	95-96%	97%	98%	99-00%
nervös	ängstlich	paranoid	gleichgültig	schizophren	brutal

2.6.1.2. Hass gegen folgende Subjekte

1-6%	7-15%	16-25%	26-35%
Götter	Kinder	Diebe	Händler
36-42%	43-50%	51-62%	63-72%
Anderes Geschl.	Elfen	Zwerge	Adel
73-82%	83-90%	91-95%	96-00%
Tiere	Untote	Dämonen	Magie

Demonwright

2.6.2. Hintergrundgeschichte - erdacht oder erwürfelt

Will ein Spieler die Hintergrundgeschichte, die zum Beispiel das Leben von der Geburt bis zum Beginn des ersten Abenteuers seines Charakters beschreibt, im Ganzen oder in Teilen selbst bestimmen, muss er dies im Einvernehmen mit dem Spielleiter tun. Er sollte sich dabei an den Gesetzmäßigkeiten und Hintergründen der Spielwelt und vielleicht an Besonderheiten aus dem kommenden Abenteuer orientieren. Dadurch fügt sich der Charakter in seine Umwelt besser ein und erzeugt so mehr Atmosphäre und Spielspaß. Das hat gleichzeitig zur Folge, dass die Bindung des Spielers an seinen Charakter verstärkt wird. Auch hier sollte darauf geachtet werden, dass der Charakter durch eine Hintergrundgeschichte nicht übervorteilt wird. Vielleicht führt der Spieler ja seine Biographie in Form eines Tagebuches weiter?

2.6.2.1. Familie

	1-20%	21-50%	51-75%	76-100%
Vater	unbekannt	lebt	lebt	gestorben*
Mutter	unbekannt	lebt	lebt	gestorben*
Bruder	unbekannt	1	1 W6	gestorben*
Schwester	unbekannt	1	1 W6	gestorben*

*gestorben	1-12%	13-25%	26-40%	41-60%
	unbekannt	Krankheit	Unfall	Alter
	61-75%	76-88%	89-95%	96-100%
	Pest	Selbstmord	Mord	Inquisition

2.6.2.2. Feinde

1-6%	7-15%	16-35%	36-55%
Magier	Diebesgilde	Eigene Familie	Kreatur
56-75%	76-86%	87-95%	96-99%
Priester	Wirt	Dorfvogt	Adel

2.6.2.2.1. Freunde

Auf diese Tabelle wird nur gewürfelt, wenn der Spieler vorher einen persönlichen Feind erwürfelt hat. Sowohl den Feind, wie den Freund fügt der Spielleiter ins Spiel, dabei ist ihm völlig freie Hand gelassen, um Freund und Feind optimal ins Spiel einfügen zu können.

1-6%	7-15%	16-35%	36-55%
Magier	Diebesgilde	Tier	Kreatur
56-75%	76-86%	87-95%	96-99%
Priester	Wirt	Dorfvogt	Adel

Schritt 7: Ausrüstung

Welche Ausrüstung der Charakter erhält, bevor er sich in sein erstes Abenteuer stürzt, liegt im Grunde in der Hand des Spielleiters, der die Ausrüstungsgegenstände seiner Handlung anpassen kann. Trotzdem finden sich in den Beschreibungen zu den einzelnen Rassen und Berufen einige Hinweise auf grundsätzliche Gegenstände, die sich meist auf den Beruf beziehen oder sogar ausschließen. Diese sind bloß als Anregung zu sehen und sind nicht zwingend. Der Spielleiter sollte auch darauf achten, dass die Charaktere nicht übermäßig gut ausgestattet sind. Schließlich beginnen die Charaktere auf der Stufe Eins, was bedeutet, dass sie eben nur grundlegende Fähigkeiten besitzen und diese über die Zeit weiter schulen und trainieren. Außerdem ist einer der besonderen Reize des Rollenspiels der, seinen Charakter immer weiter zu verbessern. Sowohl die Attribute, die Fähigkeiten als auch die Ausrüstung.



Kapitel 3:

Die Rassen

3.1. Mensch

Menschen gibt es auf Pagan schon seit Beginn der Geschichtsschreibung der Gelehrten. In allen Bereichen der bekannten Welt leben sie in verschiedenen Formen zusammen und haben sich der jeweiligen Umwelt angepasst. Dies ist gleichzeitig eine der großen Stärken der Menschen und hat sicher mit dazu beigetragen, dass sie in dieser Zeit eine so große Rolle auf Pagan spielen. Mit den anderen Rassen kommen die Menschen recht gut aus und diese auch mit ihnen. Über die Zeit haben sich einige größere menschliche Gemeinschaften gebildet, die man fast als eigenständige Rasse ansehen muss. Da wären die Nordländer aus den kalten Regionen am Kap der Frostsee zu nennen, die sich sehr isoliert haben, so wie auch die Nomaden aus der Somadiwüste. Genauer über sie kann man im Kapitel 8 erfahren. In Städten und Dörfern der Menschen siedeln sich normalerweise viele andere Rassen an, gerade weil die Menschen die Vorteile der einzelnen Rassen zu schätzen und auch zu nutzen wissen. Selten findet man auf Pagan menschliche Einsiedler, da sich die Menschen nur in Gemeinschaften sicher und stark fühlen. Meist spezialisieren sich die Menschen, um so der Gemeinschaft dienen und sie stärken zu können. Man findet verschiedene Hierarchiesysteme, in welchen sich die Menschen organisieren. So gibt es die Monarchien, welche sehr verbreitet sind, die Demokratien in einzelnen Städten, wo ein gewählter Rat die wichtigen Entscheidungen trifft, sowie Mischformen aus diesen, sowie noch andere seltenere Formen. Da die Menschen so vielseitig sind, üben sie auch die verschiedensten Berufe aus. Nur bei den magischen Berufen setzen sich nur selten Menschen durch. Allgemein sind Menschen sehr gläubige Geschöpfe, die ihr Leben oft einer Religion verschreiben und ihr dienen. So wie sie vom Charakter unterschiedlich sein können, so unterschiedlich können sie aussehen, was sich in unterschiedlicher Größe, Statur, Haarfarbe und anderen Merkmalen ausdrückt.

Mensch	Haarfarbe	Augen	Größe	Alter
0-12%	Grau	Grau	1,5m + 1 W10 cm	10 + 1 W10 Jahre
13-26%	Rotbraun	Grau-Blau	1,6m + 1 W10 cm	15 + 1 W10 Jahre
27-38%	Braun	Braun	1,7m + 1 W10 cm	20 + 1 W10 Jahre
39-59%	Blond	Grün	1,8m + 1 W10cm	25 + 1 W10 Jahre
60-89%	Hellblond	Blau	1,9m + 1 W10 cm	30 + 1 W10 Jahre
90-100%	Rot	Grün-Blau	2m + 1 W10 cm	40 + 1 W10 Jahre



3.2. Shanari

Die Shanari sind eine Rasse, die äußerliche Merkmale der Halbelfen aufweisen. Von diesen unterscheiden sie sich aber noch deutlich durch eine gräuliche Hautfarbe und dem kahlen Kopf, welcher von zwei Furchen durchzogen scheint. Geschichtlich betrachtet gehören sie auch zu der Rasse der Halbelfen. Während des großen Krieges zwischen den Elfen und Zwergen vor ca. zweitausendsechshundert Jahren entwickelten sich die Shanari aus einem Stamm namens Shanaricula, der von Elfen und Menschen gebildet wurde. Deren Kinder waren die für uns heute bekannten Halbelfen. Die Gründer des Stammes flüchteten vor den Auswirkungen des großen Krieges in das Dunkeltal, wo sie von anderen Rassen isoliert und sicher waren. Im Krieg waren alle Bindungen zwischen Menschen und Elfen strengstens verboten. Nach dem langen Krieg und darüber hinaus hatte sich im Dunkeltal eine Gesellschaft mit einer eigenen Kultur gebildet. Durch das Fehlen von neuem Blut bildeten sich Mutationen durch Inzucht, so wird zumindest vermutet. Dies hatte nicht nur Vorteile, denn die Shanari wurden zu gebrechlichen und für Krankheiten anfälligen Geschöpfe. Ihre gräuliche Hautfarbe unterstreicht dies sichtlich. Aber auf der anderen Seite sind sie auch sehr intelligent und haben eine enorme Ausstrahlung, weswegen überdurchschnittlich viele Shanari auch magische Talente besitzen. Einige werden sogar mit wilden Psi-Talenten geboren.



Während die Shanari über die Jahrhunderte von den Menschen, Elfen, Halbelfen, Kobolden und Zwergen akzeptiert werden, so hegen doch die anderen Rassen Argwohn gegen diese kränkelnden Geschöpfe, die in ihren

Augen oft „leichte Beute“ ist. Besonders die Goblin haben einen tiefen Hass gegen die Shanari, den man nicht weiter erklären kann. Es gehen allerdings seit Zeiten Gerüchte um, dass Gelehrte der Shanari Goblin für ihre magischen Rituale und Versuche benutzen. Dies wird aber weitläufig als böses Gerücht der Goblin angesehen. Ansonsten leben die Shanari oft in kleinen Dörfern zusammen. Aber der Kern ihrer Zivilisation befindet sich noch immer im Dunkeltal. Dort befindet sich auch das Konzil, welches alle Geschicke zu lenken versucht und nicht geringen Einfluss auf alle Shanari hat. In den letzten Jahrhunderten hat das Konzil wenig Zeit gehabt sich in die große Weltpolitik einzumischen, da es gegen rebellische Gruppierungen vorzugehen versucht. Allerdings mit zweifelhaftem Erfolg. Ein ungeschriebenes Gesetz besagt, dass kein Shanari einem anderen seiner Rasse ein Haar krümmen darf. Auf den Verstoß gegen diese Regel wird mit Verbannung aus dem Dunkeltal reagiert. Sollte ein Shanari durch einen anderen zu Tode kommen, wird dieser ins Labyrinth von Kronthardor geschickt, was ein Todesurteil in den Augen der Shanari grausam übertrifft. So selten ein zum Kämpfer ausgebildeter Shanari anzutreffen ist, so selten sieht man sie auch Rüstungen aus Metall oder anderen Edelmaterialeen tragen. Allgemein legen sie nicht viel Wert auf das Erlernen und Ausüben von kämpferischen Fähigkeiten. Vielmehr konzentrieren sie sich auf die geistigen und magischen Gebiete.

<u>Shanari</u>	Haarfarbe	Augen	Größe	Alter
0-12%	Blond	Blau	1,3m + 1 W10 cm	10 + 1 W10 Jahre
13-26%	Braun	Braun	1,4m + 1 W10 cm	20 + 1 W10 Jahre
27-38%	Schwarz	Grau	1,5m + 1 W10 cm	30 + 1 W10 Jahre
39-59%	Grau	Gelb-Grau	1,6m + 1 W10cm	35 + 1 W10 Jahre
60-89%	Glatze	Gelb	1,7m + 1 W10 cm	40 + 1 W10 Jahre
90-100%	Glatze	Rot	1,8m + 1 W10 cm	50 + 1 W20 Jahre

3.3. Elfe

Viele Gelehrte streiten sich über die Herkunft und das Alter der Elfenrasse. Einige behaupten, dass die Elfen direkt von einem unbekannten Gott abstammen und heben so die Elfen über die anderen Rassen. Dass es sich bei diesen Gelehrten meist um Elfen handelt, verwundert sicher nicht und ist eines von zahlreichen Beispielen für die Arroganz, welche für die Elfen so spezifisch ist. Auch ihr Äußeres unterstreicht das arrogante Auftreten. Elfen sind groß gewachsen, mit schlanker Figur, dünngliedrigen Armen und Beinen und feinem Haar. Sie besitzen ein streng geschnittenes Gesicht mit schlanker Nase sowie spitzen Ohren. Sie sind zwar nicht so robust wie andere Rassen, aber dafür sind sie recht geschickt. Elfen sind sehr interessiert an Kunst und Kultur, aber meist nur an der Eigenen. Vor tausenden Jahren waren sie die herrschende Rasse auf Pagan. Die Lords der Elfen regierten die Ländereien mit harter Hand und oft ohne Rücksicht auf Verluste. Rassen wie die Orks, Trolle, Goblin und Kobolde haben sie fast wie Tiere behandelt und die Wandler wurden von ihnen gejagt, aus Furcht, dass die Wandler die elfische Gesellschaft unterwandern könnten. Wären dieser Zeit herrschte Frieden auf Pagan, der aber mit Gewalt und Ungerechtigkeit erkaufte war. Die Zwerge lebten friedlich neben den Elfen und trieben Handel mit ihnen. Gegen die Machenschaften der Elfen gingen sie nicht weiter vor, da sie von dem Frieden sehr profitierten und sich ihrem eigenen Treiben hingeben konnten. In der Zeit entstanden auch die beeindruckenden Städte unter den Bergen, von denen nur noch eine Handvoll bewohnt ist. Als die Elfen erkannten, welche Schätze die Zwerge aus Ihren Minen zu Tage förderten, wurden sie den Zwergen gegenüber immer mißtrauischer. Denn nicht die Edelmetalle, sondern die Artefakte unbekannter Herkunft, denen sagenhafte Kräfte innewohnen, bereiteten ihnen Angst. Die Zwerge verkauften zwar ihr Schmiedehandwerk gerne an die Elfen, aber die magischen Gegenstände behielten sie tief in ihren Bergen versteckt. Um gegen die anwachsende Macht der Zwerge konkurrieren zu können, beschloß der Rat der Elfenlords, dass die Gelehrten die eigenen magischen Fähigkeiten einsetzen sollten, um Waffen zu schaffen, mit denen man es im Fall der Fälle mit den Zwergen aufnehmen könnte. Die Furcht der Elfen gegen die Zwerge wuchs so Jahr um Jahr, immer geschürt von Gerüchten über neue unbeschreibliche Funde aus der Unterwelt von Pagan. Der elfische Lord Mantura machte sich dann eines Tages mit einem großen Heer und einer Handvoll der bedeutendsten Gelehrten der damaligen elfischen Gesellschaft auf den Weg in die Unterwelt, wobei sie ein altes versiegeltes Bergwerk der Zwerge betraten und dort einen Weg in die Unterwelt, das sogenannte Demonwright, suchten. Monate vergingen, bis das Heer fündig wurde und Mantura mit unzähligen Artefakten und einem unbekannten Begleiter zum Rat zurückkehrte. Was dort letztlich geschehen ist, kann heute nur rekonstruiert werden, denn die Elfen haben bis heute das

Geheimnis nicht ganz gelüftet. Die Gelehrten gehen aber davon aus, dass Lord Mantura in der Unterwelt auf eine Zivilisation traf, die heute als die Bewohner des Demonwright bekannt sind. Dämonische Geschöpfe, welche von der Gesinnung boshaft und grausam sind. Die Elfen scheinen einen Pakt mit diesen schwarzen Kreaturen geschlossen zu haben, in welchem es entweder um die totale Vernichtung der Zwerge oder deren Schwächung ging. Das läßt sich nur vermuten. Auch weiß man nicht, welchen Preis der Rat der Lords dem Demonwright zahlen musste. In den folgenden Jahren brach eine Welle schwarzer bössartiger Kreaturen und Monster über die Zwerge in ihren sonst so



sicheren Städten unter den Bergen herein, die aus den tiefsten Tiefen Pagans heraufkrochen. Die Zwerge mussten Stadt um Stadt aufgeben und flohen auf die Oberfläche Pagans. Dort begannen sie Ihren Racheakt an den Elfen. Dieser sollte zweihundert Jahre dauern und gipfelte in einer letzten großen Schlacht, in welcher die Elfen zwar siegten, der Sieg aber teuer erkaufte war.

Die Städte der Elfen waren nach den Jahrhunderten der Kriege zerstört, so dass sie sich in den Städten der Menschen ansiedelten. Sie paßten sich der Lebensweise der Menschen an und wurden von diesen auch tolerant aufgenommen, obwohl kein Mensch die Auseinandersetzung der Elfen unterstützt hat. Sie bekleiden seitdem gerne hohe Ämter und wichtige Posten. Die Drecksarbeit überlassen sie gerne Anderen. Sie leben weit verstreut über die Welt. Meist

Demonwright

in den größeren Handelszentren, sowie anderen bedeutenden Gebieten. Das Wichtigste ist ihnen die Familienehre, welche sie im Notfall auch ohne zu zögern mit Gewalt aufrechterhalten. Die Elfen untereinander respektieren sich aber in der Regel und halten in Konflikten mit anderen Parteien stark zusammen. In jedem Gebiet, in welchem die Elfen leben, gibt es einen weisen Ältesten, der von den Elfen verehrt wird. Dieser ist unantastbar und seinem Wort ist Folge zu leisten, soweit dies nicht im Konflikt mit anderen Verpflichtungen steht. Der ehrwürdige Älteste würde seine Position nie für eigene egoistische Zwecke mißbrauchen, denn er lebt nur für die elfische Gemeinschaft. Er leitet und führt die Geschicke und verfolgt das Interesse der Elfen aus dem Hintergrund zurückhaltend und unmerklich.



alle Halbelfen tragen. Wohlhabende tragen nicht selten Ohrschmuck, der das gesamte Ohr verhüllt. Gerne mit Steinen ihrer Vorfahren versehen. Auch ist bekannt, dass viele Halbelfen sich gegen die übliche Sklaverei aussprechen. Deshalb wir man in der Regel auch niemals einem Halbelfenhändler treffen, der mit Sklaven handelt. Es gibt sogar Geschichten in denen davon erzählt wird, dass Halbelfen Sklaven befreit hätten oder wenn sie in der Lage waren, diese freigekauft hätten.

3.4. Halbelfe

Lange hatten die Halbelfen auf Pagan einen schweren Stand, denn sie sind das Produkt aus Mensch und Elf, was sie besonders für die Elfen zu Außenseitern machte, die gerne verspottet wurden. Der Toleranz der Menschen ist es aber wohl zu verdanken, dass die Halbelfen nun in Frieden auf Pagan zivilisiert leben können. Ihr Äußeres liegt nahe beim Menschen, nur Ihre Größe und das markante spitze Ohr zeigen dem Betrachter, dass es sich um Halbelfen handeln muss. Die Shanari hatten es da nicht so schwer von den Elfen anerkannt zu werden, was an ihren besonderen Begabungen liegen mag, vor welchen sich die Elfen fürchten. Die Halbelfen leben über die Ländereien hinweg, bis in die entlegensten Winkel von Pagan. Wo Menschen und Elfen zu finden sind, trifft man auch sie an. Aber viele Halbelfen streifen durch die Landstriche, vielleicht auf der Suche nach einer eigenen Identität. Halbelfen sind offen für eigentlich alle Berufe, doch arbeiten auffällig viele von Ihnen als Händler und Kaufleute. Ein weiteres Merkmal ist der metallene und kunstvoll gefertigte Ohrschmuck, den fast

Halbelf	Haarfarbe	Augen	Größe	Alter
0-12%	Weiß	Blau	1,6m + 1 W10 cm	10 + 1 W10 Jahre
13-26%	Grau	Grau	1,7m + 1 W10 cm	20 + 1 W10 Jahre
27-38%	Braun	Braun	1,8m + 1 W10 cm	30 + 1 W10 Jahre
39-59%	Schwarz	Schwarz	1,9m + 1 W10cm	40 + 1 W20 Jahre
60-89%	Blond	Grün	2,0m + 1 W10 cm	60 + 2 W20 Jahre
90-100%	Hellblond	Grün-Blau	2,1m + 1 W10 cm	100 + 2 W20 Jahre

Demonwright

3.5. Zwerg



bescheidene Geschöpfe, es sei denn es geht um Metalle und wohlgeratenes Schmiedewerk, und wissen meist zu jedem Problem einen weisen Ratschlag.

Zwerge	Haarfarbe	Augen	Größe	Alter
0-12%	Blond	Grün-Grau	0,8m + 1 W10 cm	10 + 1 W10 Jahre
13-26%	Braun	Grau	0,9m + 1 W10 cm	20 + 1 W10 Jahre
27-38%	Schwarz	Grau-Blau	1,0m + 1 W10 cm	30 + 1 W10 Jahre
39-59%	Rotbraun	Blau	1,1m + 1 W10cm	40 + 1 W20 Jahre
60-89%	Rot	Grün	1,2m + 1 W10 cm	60 + 4 W10 Jahre
90-100%	Grau	Türkis	1,3m + 1 W10 cm	100 + 1 W20 Jahre

3.6. Kobold



Wie die Quellen der Gelehrten schreiben, gehören die Zwerge mit zu den ältesten intelligenten Geschöpfen auf Pagan. Sie fallen durch Ihre Kleinwüchsigkeit und dafür große Körperfülle auf. Meist tragen sie zudem lange Haare und einen gepflegten Bart. Weiter fällt eine große markante Nase im Gesicht auf. Ihre Kultur beruht auf der Tradition des Bergbaus. Sie bauen vornehmlich Kohle, Erze und Edelsteine ab. Die Stollen ihrer Bergwerke reichen bis tief unter die Erde. Gerüchte besagen, dass sie die Stollen so tief getrieben haben, dass die Zwerge auf Gänge und Höhlen des Demonwright gestoßen sind. Genauer weiß man aber nicht. Man vermutet aber, dass dorthier einige magische Gegenstände höchster Macht auf die Oberfläche gelangt sind. Aber in der neueren Zeit haben die Zwerge sich auch anderen Berufen zugewandt. Jeder Bewohner Pagans weiß die Schmiedekunst der Zwerge zu schätzen und die zwergischen Kämpfer sind wegen ihrer Tapferkeit und Ausdauer weithin bekannt und gefürchtet. Auch gibt es viele bekannte Heiler und Gelehrte unter ihnen, aber nur wenige Magier. Obwohl noch die meisten von ihnen zwischen Hügeln und Bergen leben, hat es viele auch in die Dörfer und Städte getrieben und so sind sie keine außergewöhnlichen Erscheinungen mehr für die anderen Rassen Pagans. Während die Elfen über den alten Krieg aus der Manturadekade, in welchem die Elfen und die Zwerge einen grausamen Krieg ausfochten, nur noch selten spotten, kommen einem betrunkenen Zwerg noch häufiger giftige Kommentare über die Lippen, denn auch den Zwerge liegt wie den Elfen viel an der Ehre ihrer Person und ihrer Rasse. Sie sind sehr traditionsbewußt und verehren viele ihrer alten Vorfahren, ob Prophet oder alter Recke, und sprechen nie schlecht über Verstorbene. Aber im Grunde sind sie sehr

Die Kobolde sind eine unscheinbare Rasse. Dies sind sie nicht nur wegen ihrer offensichtlich kleinen Körpergröße, sondern auch wegen ihres unauffälligen Auftretens. Dies hat ihnen einen anrüchigen Ruf eingebracht. Sie werden oftmals zu unrecht als diebisch, verschlagen und hinterlistig bezeichnet. Aber wie bei jedem wahre Gerücht lassen sich sicher auch wahre Wurzeln finden. Sie werden zwischen 50cm und 1m groß. Sind in der Regel dunkelhaarig. Auf dem Kopf tragen sie struppiges Haar und buschige Augenbrauen. Die Arme und Beine sind stark von Haaren bewachsen, selbst die Füße sind behaart. Man erkennt sie

Demonwright

schon von Weitem an ihrer hohen rauchigen Stimme. In der Nacht fallen auch noch ihre gelblich funkelnden Augen auf, die tagsüber allerdings dunkel erscheinen. Kobolde sind sehr launische Gesellen, die aufgrund ihrer oft hektischen Art bei vielen nicht sehr beliebt sind. Sie erzählen manchmal ohne Zusammenhang, was ihnen gerade in den Sinn kommt, ohne auf ihr Gegenüber zu achten. Werden sie von anderen auf diese Unart aufmerksam gemacht, reagieren sie nicht selten mit Unverständnis. Die Kobolde kommen ursprünglich aus den Wäldern in den Bergen. Spötter behaupten, sie seien der Laune eines Gottes entsprungen, man fragt sich nur, welcher Laune. Wegen ihrer Größe trifft man Kobolde nicht ernsthaft als Krieger an, sondern eher als Dieb, Bauer, Handwerker, Barden, Heiler, Medicus oder Magier. Sie sind sehr geschickt und flink mit Händen und Beinen, was man ihnen nicht unbedingt zumutet. Von Natur aus sind Sie in der Lage mit Tieren zu kommunizieren. Diese können Sie häufig gegen eine Entlohnung in ihre Pläne einspannen, wobei ein Tier aber nie etwas machen würde, was sein Leben oder das eines Anderen bedrohen würde. Außerdem sind die Tiere nur in der Lage einfache Dinge zu erledigen. Die Kobolde, die noch in den Wäldern leben, haben sich Dörfer in den höchsten Baumkronen gebaut, die nur schwer für Fremde zu entdecken und einfach für die Kobolde zu verteidigen sind. In den Städten leben sie oft in den einfachsten Hütten und teilweise sogar in Nischen der Kanalisation. Sie leben zusammen im Familienverband, wobei eine Familie sehr groß sein kann. Eine Koboldfamilie hat nicht selten 15 oder mehr Nachkommen. Und die verschiedenen Generationen leben meist noch alle unter einem Dach. Deshalb läßt sich auch keine vernünftige Person auf eine Auseinandersetzung mit ihnen ein, da man immer damit rechnen muss, dass später noch die Angehörigen zur nachträglichen Klärung vorbeischauen. Reinlichkeit ist für Sie zwar kein Fremdwort, aber wenn kein frischer Bach in der Nähe ist, sucht man keinen Ersatz, weshalb sie von einigen oft boshaft als Stadtratten bezeichnet werden, was aber einen echten Kobold nicht weiter berührt. Eine ihrer Leidenschaften ist es Gegenstände zu horten, die ihrer Meinung nach großen Wert haben. So findet man in den Truhen und Schatzgruben der Kobolde zwischen dem ganzen Unrat häufig mal etwas ernsthaft Interessantes. Das sie dies nicht auf der Straße finden ist sicher klar.

39-59%	Rot	Braun	0,6m + 1 W10cm	40 + 2 W10 Jahre
60-89%	Schwarz	Gelb-Braun	0,7m + 1 W10 cm	60 + 2 W10 Jahre
90-100%	Blond	Grau	0,7m + 1 W10 cm	90 + 2 W10 Jahre

3.7. Goblin



Laut verschiedenen Überlieferungen stammen die Goblin aus den großen Sumpfgeländen. Die Sümpfe von Magsiri in Balingor sind auch heute noch ihr Domizil und niemand kennt sich dort besser aus als sie selbst. Sie werden bis zu 1,4m groß, wobei sie verhältnismäßig kurze Beine und sehr lange, schlanke Arme haben. Sie haben starken dunklen Haarwuchs. Eine Goblinfamilie hat im Schnitt acht Nachkommen. Das Familienoberhaupt ist in der Regel die Goblinfrau, die von ihrer Statur immer etwas kräftiger als der männliche Goblin ist. Mit harter Hand führt und organisiert sie den Tagesablauf der Familie. Der Mann und seine Söhne sind für die Nahrungssuche und andere körperliche Tätigkeiten zuständig, während die Frauen am gesellschaftlichen Leben aktiv teilnehmen. Dazu gehören die Vollmondssitzungen, bei welchen Probleme aller Art erörtert werden, sowie die harten Wettkämpfe, die bei den Goblin sehr beliebt sind. Je stärker die Frau, desto größer ist der Einfluß ihrer Familie. Die Goblin sind großartige Schwimmer und Taucher. Ihre großflächigen Hände und großen Füße erlauben es ihnen sich schnell im Wasser zu bewegen. Auch können sie bis zu 12 Minuten ohne Sauerstoff unter Wasser tauchen. Ihre Nase ist auch erwähnenswert, denn sie ist ein sehr ausgeprägtes Sinnesorgan, mit welchem die Goblin über hunderte Meter in der Lage sind bestimmte Gerüche zu erkennen. Sie sind von ihrem Wesen recht wild, verwegen und aggressiv. Über die Jahrhunderte haben sie aber auch außerhalb der Sümpfe von Balingor neue Siedlungen gegründet. Besonders an sumpfigen Seen und Flüssen findet man Siedlungen der

<u>Kobold</u>	Haarfarbe	Augen	Größe	Alter
0-12%	Weiß	Grün	0,5m + 1 W10 cm	10 + 1 W10 Jahre
13-26%	Grau	Rot	0,5m + 1 W10 cm	20 + 1 W10 Jahre
27-38%	Braun	Gelb	0,6m + 1 W10 cm	30 + 1 W10 Jahre

Demonwright

Goblin. Nicht selten nutzen die Goblin Furten, um dort von den vorbeiziehenden Karawanen und Reisenden Zoll zu verlangen. Einige wenige haben sich auch in Städten angesiedelt, doch sind sie dort im allgemeinen nicht gern gesehen und noch weit weniger geachtet. Besonders geschickt sind sie im Umgang mit der Schleuder, dem Kurzbogen und dem Speer. Sehr häufig trifft man die Goblin als Wegelagerer, Söldner, Jäger und Fischer an, aber auch Druiden und Priester gibt es unter ihnen. Eine besondere Verbindung haben sie zu den Orks, welche häufig mit in den Gemeinschaften der Goblin leben.

Goblin	Haarfarbe	Augen	Größe	Alter
0-12%	Braun	Grau	1,0m + 2 W10 cm	10 + 1 W10 Jahre
13-26%	Rot-Braun	Gelb	1,1m + 2 W10 cm	16 + 1 W6 Jahre
27-38%	Schwarz	Gelb-Braun	1,2m + 1 W10 cm	18 + 1 W6 Jahre
39-59%	Schwarz	Braun	1,3m + 1 W10cm	22 + 1 W6 Jahre
60-89%	Rot	Schwarz	1,4m + 1 W10 cm	24 + 1 W6 Jahre
90-100%	Grau	Rot	1,4m + 2 W10 cm	30 + 1 W10 Jahre

3.8. Ork



Ork sind große kräftig gebaute Hünen, die besonders durch ihr fratzenhaftes Gesicht und ihre grünliche Haut auffallen. Eine platte Nase, wie die eines Schweins, sowie das hervorstehende Gebiss eines Raubtieres sind ihre hervorstechenden Merkmale. Die Orks sind grausame barbarische Kämpfurnaturen, die von den Elfen, Menschen und Zwergen nicht gerne in Städten und Dörfern gesehen sind, da sie für ihre Streitlust und Dickköpfigkeit bekannt sind. Die Ork leben in kleinen Stämmen zusammen, die Clans genannt werden. Meist leben in einem Clan zwei Dutzend Orkfamilien zusammen, wobei dem Clan eine Orkshamanin vorsteht und ihre Untergebenen mit harter Hand führt. Sie leben nach ihren eigenen Gesetzen und folgen einem zweifelhaften Gerechtigkeitsinn. Ehre, Loyalität und Freundschaft sind für sie gewichtige Worte. Jeder Ork lebt äußerlich streng nach ihnen, aber niemand versucht diese Tugenden tatsächlich zu erfüllen. Dazu sind sie von ihrem Wesen her zu egoistisch, kurzsichtig und profitgierig. Im Umgang mit den anderen Rassen tauchen deshalb auch Probleme auf. Sie verstehen nicht viel von Gesetzen und gesellschaftlichen Regeln der anderen Rassen. Einzig die Goblin wissen mit den Orks umzugehen, indem sie die Ork gerne als Handlanger einsetzen, weshalb man auch beide Rassen sehr oft zusammen antrifft. Bedeutende Quellen behaupten, dass die Ork eine relativ junge Rasse seien, die von den einst mächtigen Elfenmagiern geschaffen wurde, um den aufstrebenden Zwergen mit ihren mächtigen magischen Artefakten etwas entgegensetzen zu können. Belegt wird dies durch die Tatsache, dass die Ork in dem großen Krieg an der Seite der Elfen gekämpft hatten. Besser gesagt wurden die Orks von den Elfen befehligt und in vielen sinnlosen Schlachten geopfert. Heute bekennt sich kein Elf mehr zu diesen Taten. Es wird vermutet, dass das Demonwright bei der Erschaffung eine große Rolle gespielt hat, denn so groß die Macht der Elfenmagier auch war - eine neue Rasse werden sie nicht ohne mächtige Verbündete erschaffen haben können.

Ork	Haarfarbe	Augen	Größe	Alter
0-12%	Blond	Braun	1,7m + 1 W10 cm	10 + 1 W10 Jahre
13-26%	Braun	Braun	1,8m + 1 W10 cm	16 + 1 W10 Jahre
27-38%	Schwarz	Braun	1,9m + 1 W10 cm	20 + 1 W10 Jahre
39-59%	Schwarz	Schwarz	2,0m + 1 W10cm	24 + 1 W10 Jahre
60-89%	Grau	Gelb-Braun	2,1m + 1 W10 cm	30 + 1 W10 Jahre
90-100%	Weiß	Gelb	2,2m + 1 W10 cm	40 + 1 W10 Jahre

Demonwright

Halbriese

Die Halbriesen sind Abkömmlinge der Titanen. Sie leben selten in der Nähe der anderen Zivilisationen. Halbriesen leben im Familienverbund und haben ihr eigenes Revier, in welchem es keinem erlaubt ist zu jagen oder zu leben. Deshalb hat es auch nur wenige von ihnen in die zivilisierten Gebiete der anderen Rassen gezogen. Vornehmlich leben sie in hügeligen und bergigen Gebieten. Trotz der äußerlichen Größenunterschiede, fühlen sie sich besonders mit den Zwergen verbunden. Ihre große Statur und damit verbundene Stärke macht es ihnen leicht in den unwegbaren Geländeformen zu leben. Sie respektieren in der Regel Lebewesen aller Art und sind sehr friedfertig, aber erregt man ihren Zorn, verwandeln sie sich in gefährliche und meist todbringende Feinde.

<u>Halbriese</u>	<u>Haarfarbe</u>	<u>Augen</u>	<u>Größe</u>	<u>Alter</u>
0-12%	Blond	Grau	2,2m + 2 W10 cm	10 + 1 W20 Jahre
13-26%	Rot	Grau-Blau	2,3m + 1 W10 cm	20 + 1 W10 Jahre
27-38%	Rot-Braun	Blau	2,4m + 1 W10 cm	30 + 1 W10 Jahre
39-59%	Braun	Türkis	2,5m + 1 W10cm	40 + 1 W20 Jahre
60-89%	Schwarz	Grün	2,6m + 1 W10 cm	60 + 1 W20 Jahre
90-100%	Grau	Grau	2,7m + 2 W10 cm	80 + 1 W20 Jahre



3.10. Wandler

Die Wandler sind eine außergewöhnliche Rasse, die wegen einer besonderen Fähigkeit bei den anderen Rassen unbeliebt und gehasst ist. Wandler sind nämlich in der Lage ihre Gestalt zu wechseln. D.h. sie können das Aussehen jeder beliebigen Rasse annehmen. Gerüchte besagen sogar, dass sie das Aussehen von bestimmten Personen ohne Aufwand imitieren können. Dies macht sie so gefürchtet. Allerdings kann ein männlicher Wandler nicht ein weibliches Wesen oder umgekehrt abbilden. Aber im Grunde sind sie recht schwächliche Geschöpfe, die keine besondere Körperkraft und Geschicklichkeit besitzen, die sie auch nicht durch eine Verwandlung erhalten können. Ihre körperlichen und geistigen Attribute bleiben nämlich nach einer Verwandlung immer die Alten. Einen Wandler wird man nie in seiner Normalform sehen, denn wenn ein Wandler entdeckt wird, muss er um sein Leben fürchten. Dementsprechend weiß man auch sehr wenig über die Wandler. Das Tragische ist, dass auch der Wandler wenig über sich und seine Rasse weiß, denn er wird kurz nach einer Geburt ausgesetzt und als Findelkind in eine normale Familie gegeben, in welcher er dann in der Form und mit der Kultur seiner nicht leiblichen Eltern aufwächst. Im Laufe seiner Entwicklung stellt er dann fest, dass er sich durch seine Fähigkeiten von den Zieheltern unterscheidet, die nichts von alledem wissen. Früher oder später wird er dann die Familie verlassen mit dem Drang seine Existenz zu ergründen. Aber er erlebt dann, dass seine Spezies gefürchtet und gehasst wird und sein Leben in Gefahr ist, wenn er seine wahre Identität offenbart. Er ist stets ein Heimatloser auf der Flucht. Mancher Wandler weiß allerdings seine Fähigkeiten klug einzusetzen, was ihm ein erträgliches Leben beschert, in welchem er nach der Geschichte der Wandler forschen kann. Wie der Wandler allerdings mit seinem Schicksal umgeht, ist stark von seinen Erfahrungen und seiner Gesinnung abhängig. Im Laufe des Spiels kann der Spieler viel über

seinen Charakter lernen, denn der Spielleiter verfügt über sämtliche Informationen über die Spezies der Wandler.

Um das Spiel spannend zu halten, sollte der Spieler nicht in die Spielleitersektion schauen.

Kapitel 4:

Berufe

4. Berufe:

Es existieren unzählige Berufe auf Pagan, wobei im folgenden einige der namhaftesten aufgeführt und detailliert beschrieben sind. Neben einer kurzen Beschreibung des Berufes, sind dort auch die berufsspezifischen Fähigkeiten, Rettungswürfe, Boni und Erfahrungspunktetabellen aufgeführt. Alle in den Berufsbeschreibungen genannten Regeln sind in jeder Hinsicht über andere Regeln zu stellen, es sei denn, es wird an der entsprechenden Stelle darauf hingewiesen.

4.1. Berufswechsel:

Jeder Spieler kann ohne Probleme bestimmen, ob sein Charakter zu einem gewissen Zeitpunkt den Beruf wechselt. Dabei ist nur zu berücksichtigen, dass ab dem Zeitpunkt der Ankündigung die Erfahrungspunkte eingefroren sind und die alte Berufsklasse nicht weiter steigt. Wenn der Charakter so viele Erfahrungspunkte gesammelt hat, wie die 3 Stufe seines neuen Berufes erfordert, hat er dort die erste Stufe erreicht und beginnt mit null Erfahrungspunkten.

Soldat

Soldaten trifft man überall auf der Welt, immer für ihren Patron in Mission. Sie sind die durchtrainierten Kämpfer schlechthin. Es gibt zwei Arten von Soldaten. Zum einen den Soldaten, der im festen Dienstverhältnis steht. Meistens ist er bei seinem Herrn aufgewachsen und hat schon seit seiner Kindheit eine militärische Ausbildung absolviert. Er hat einen Treueid geschworen, alles zum Wohle seines Patrons zu tun und dies auf Lebenszeit. Er identifiziert sich völlig mit seinem Herrenhaus und würde ohne Zweifel sein Leben dafür hergeben. Der zweite Soldat ist mehr ein Söldner, der für sich allein die Verantwortung trägt und selbstständig auf der Suche nach Arbeit ist. Er schließt sich für kleine Zeiträume vielversprechenden Unternehmungen an, in der Hoffnung ein kleines Vermögen daraus zu schlagen. Dies können gut zahlende Armeen sein, die eine zusätzliche Beute versprechen oder Adlige, die finanzträchtige Aufträge vergeben. Es gibt beinahe nichts, was ein Söldner nicht für Geld tut. Es muss nur der richtige Betrag geboten werden und sein Gewissen schwindet dahin. Auch er hat eine gute militärische Ausbildung genossen. Der Soldat kennt weder Furcht noch Schmerz, was der erfahrene Soldat gerne durch seine Wundmale aus Schlachten

Wandler	Haarfarbe	Augen	Größe	Alter
0-12%	??	??	??	10 + 1 W4 Jahre
13-26%	??	??	??	10 + 1 W6 Jahre
27-38%	??	??	??	10 + 1 W8 Jahre
39-59%	??	??	??	10 + 1 W10 Jahre
60-89%	??	??	??	15 + 1 W10 Jahre
90-100%	??	??	??	10 + 1 W20 Jahre



Demonwright

unterstreicht. Unter der normalen Bevölkerung genießen die Soldaten und Söldner Respekt, da sie als Raubbeine und brutale Raufbolde verschrien sind. Dabei handelt es sich nicht unbedingt um ein Vorurteil.

Fähigkeiten:

Dem Soldaten stehen *alle Waffenfähigkeiten* zur Wahl. Durch seine kämpferische Ausbildung ist er auch in der Lage, *alle Rüstungstypen* ohne Abzüge zu tragen. Er bevorzugt leichte Lederpanzer, um auf dem Schlachtfeld beweglich zu bleiben.

In der ersten Erfahrungsstufe kann der Soldat insgesamt 8 *Fähigkeiten* wählen, wobei *mindestens 2 Waffenfähigkeiten* darunter sein müssen.

Folgende Fähigkeiten sind mit Boni versehen:

Laufen	10%	Klettern	5%	Springen	8%
Marschieren	12%	Reiten	7%	Verbinden	10%

Rettungswürfe:

Rettungswurf gegen Gift erhöht sich um 6%.

Lebenspunkte:

Erreicht der Soldat eine neue Erfahrungsstufe, erhöhen sich die Lebenspunkte um 1 W8.

Stufe	Kampftabelle Soldat
1	Parade +1
2	Angriff +1
3	2 Angriffen pro Runde
4	Angriff +2
5	Schaden +1
6	Kritischer Treffer von Hinten
7	3 Angriffen pro Runde
8	Ausweichen +2
9	Entwaffnen mit 20 auf dem W20
10	Angriff +3
11	Parade +2
12	4 Angriffen pro Runde
13	Schaden +3
14	Ausweichen +3
15	Angriff +4

Stufe	Erfahrungspunkte	Fähigkeiten
1	0 - 1400	8
2	1401 - 3000	+1
3	3001 - 4800	+2
4	4801 - 7000	-
5	7001 - 9600	+1

6	9601 - 12400	+2
7	12401 - 15000	-
8	15001 - 18200	+1
9	18201 - 22400	+2
10	22401 - 26800	-
11	26801 - 32000	+1
12	32001 - 38000	+2
13	38001 - 45000	+3
14	45001 - 55000	+1
15	55001 - 68000	+2



Gladiator

Gefürchtete Kämpfer sind die Gladiatoren, die ihre Muskeln und Sehnen gestählt haben, um in den Arenen dieser Welt bestehen zu können. Hunderte verschiedene Arten zu töten, haben sie sich im harten Training angeeignet, die ihren Gegnern das Blut in den Adern gefrieren lassen. Um für längere Zeit dem Publikum in der Arena erhalten bleiben zu können, muss der Gladiator die Kraft eines Stiers und die Reaktionsfertigkeit einer Schlange besitzen. Um dies zu erreichen, trainiert der Gladiator von seiner Kindheit an und das täglich meist mehrmals. In seinen Kämpfen tritt er nicht

Demonwright

nur gegen humanoide Gegner an, sondern auch gegen wilde Tiere und Kreaturen, was beim kritischen Publikum sehr beliebt ist. Meist gehört der Gladiator einem Gladiatoren- oder Trainingsstall an, dessen Eigentum er ist. Dort wird für eine gute Ausbildung und die Teilnahme an Wettkämpfen gesorgt. Die Gladiatoren werden von ihrem Besitzer gern verhätschelt, vornehmlich wenn sie erfolgreich sind, da sie ihrem Eigentümer viel Geld einbringen können. Das höchste Ziel vieler Gladiatoren ist es, ein so erfolgreicher Kämpfer zu werden, dass sie zu gegebenem Anlass ihre Freiheit als Preis und Belohnung erhalten. Doch die meisten von ihnen sterben auf dem harten und langen Weg zur Freiheit durch den Hieb eines Widersachers. Die Wenigen von ihnen, die ihre Freiheit erkämpft haben, werden gerne als gut bezahlte Söldner angeheuert oder sie nehmen den Wettkampf in den Arenen in eigner Regie auf und verdienen sich ein kleines Vermögen, falls sie nicht auf tragische Weise aus dem Leben gerissen werden.

Fähigkeiten:

Dem Gladiatoren stehen *alle Waffenfertigkeiten* zur Wahl. Durch seine kämpferische Ausbildung ist er auch in der Lage, *alle Rüstungstypen* ohne Abzüge zu tragen, wobei er sich selten die Blöße gibt, sich von einer zweiten Haut schützen zu lassen. Durch seine harte Ausbildung sind seine Reaktions- und Wahrnehmungsfähigkeiten sehr gut geschult, was ihm einen *Initiativebonus von +2* verleiht.

In der ersten Erfahrungsstufe kann der Gladiator insgesamt 8 *Fähigkeiten* wählen, wobei *mindestens* 4 *Waffenfähigkeiten* darunter sein müssen.

Folgende Fähigkeiten sind mit Boni versehen:

Laufen	12%	Klettern	5%	Springen	12%
				Verbinden	12%

Rettungswürfe:

Rettungswurf gegen Gift erhöht sich um 8%.

Lebenspunkte:

Erreicht der Gladiator eine neue Erfahrungsstufe, erhöhen sich die Lebenspunkte um 1 W8.

Stufe	Kampftabelle Gladiator
1	Ausweichen +3
2	Angriff +1
3	2 Angriffe pro Runde
4	Angriff +2
5	Parade +2
6	Kritischer Treffer von Hinten
7	3 Angriffe pro Runde

8	Ausweichen +5
9	Entwaffnen mit 10 auf dem W10
10	Angriff +3
11	Parade +3
12	4 Angriffe pro Runde
13	Schaden +3
14	Ausweichen +6
15	Angriff +4

Stufe	Erfahrungspunkte	Fähigkeiten
1	0 - 1700	8
2	1701 - 3400	+1
3	3401 - 5500	+1
4	5501 - 8000	+1
5	8001 - 10500	+1
6	10501 - 13500	+2
7	13501 - 17500	-
8	17501 - 22200	+1
9	22201 - 28000	+1
10	28001 - 37000	+1
11	30001 - 36000	+1
12	36001 - 43000	+2
13	43001 - 52000	+3
14	52001 - 62000	+1
15	62001 - 75000	+2

Dieb

Sicher gibt es Diebe schon seit dem ersten Tag auf Pagan. Ihre Ausbildung ist hart und entscheidet über den Verlauf ihres Lebens. Die meisten Leute gelangen durch Hunger und Armut automatisch in einen Kreislauf, der ihnen aus der Not heraus das diebische Handwerk beibringt. Das Leben auf der Straße ist eine harte Schule, die nur raffinierteste Diebe meistern. Das Beste, was einem Dieb passieren kann, ist die Mitgliedschaft in einer der unzähligen Diebesgilden, denn hier ist er meist gut versorgt, erhält Aufträge und genießt Schutz und Sicherheit. Sein Handwerk ist natürlich nicht sehr angesehen und in vielen Regionen wird mit gestellten Dieben kurzer Prozess gemacht. Nur das Leben eines Meuchelmörders und eines Wandlers ist mehr gefährdet. Um seine Aufträge unbemerkt ausführen und erfolgreich beenden zu können, ist der Dieb sehr geübt seine Handlungen im Verborgenen auszuführen. Deshalb sind seine körperlichen Fähigkeiten speziell ausgeprägt. Der Dieb selbst muss sich auf seine Fähigkeiten verlassen können, denn ein Fehlschlag kostet den meisten den Kopf.

Fähigkeiten:

Dem Dieb stehen *alle Waffenfertigkeiten* zur Wahl. Er ist zwar in der Lage, *alle Rüstungstypen* ohne Abzüge zu

tragen, wobei er aber selten mit einer scheppernden Metallrüstung auf Beutezug geht.

In der ersten Erfahrungsstufe kann der Dieb insgesamt 10 *Fähigkeiten* wählen, wobei *mindestens 2 Waffenfähigkeiten* darunter sein müssen.

Folgende Fähigkeiten sind mit Boni versehen:

Stehlen	12%	Klettern	5%	Springen	5%
Lügen	8%	Schleichen	12%	Verstecken	8%

Rettungswürfe:

Rettungswurf gegen Gift erhöht sich um 4%.

Lebenspunkte:

Erreicht der Dieb eine neue Erfahrungsstufe, erhöhen sich die Lebenspunkte um 1 W6.

Stufe	Kampftabelle Dieb
1	Parade +1
2	Angriff +1
3	2 Angriffen pro Runde
4	Angriff +2
5	Parade +2
6	Kritischer Treffer von Hinten
7	3 Angriffen pro Runde
8	Ausweichen +2
9	Entwaffnen mit 20 auf dem W20
10	Angriff +3
11	Parade +3
12	4 Angriffen pro Runde
13	Schaden +2
14	Ausweichen +3
15	Angriff +4

Stufe	Erfahrungspunkte	Fähigkeiten
1	0 - 1600	10
2	1601 - 3200	-
3	3201 - 5000	+3
4	5001 - 7200	-
5	7201 - 10000	+1
6	10001 - 13400	+1
7	13401 - 16800	-
8	16801 - 21000	+1
9	21001 - 25400	+1
10	25001 - 30000	+1
11	30001 - 36000	+1
12	36001 - 43000	-
13	43001 - 52000	+1
14	52001 - 62000	+1
15	62001 - 75000	+1

Jäger

In den tiefen Wäldern Pagans ist der Jäger zu Hause. Sein Beruf setzt voraus, dass er sich mit den Pflanzen und Tieren bestens auskennt, denn sie stellen zum einen seine größte Gefahr da, aber auch seine Quellen, die ihm das Überleben auch in Regionen weit ab jeglicher Zivilisation ermöglichen. Da der Jäger häufig völlig auf sich gestellt ist und keine Hilfe von anderen Personen zu erwarten hat, vereint er viele verschiedene Fähigkeiten, um in jeder Lebenslage selbständig agieren zu können. Folglich ist er nicht nur ein guter Jäger, sondern meist auch ein guter Handwerker und Kämpfer. Außerdem sind die Jäger nicht selten recht wohlhabend, da sie dem Adel und anderen reichen Leuten seltene Felle und andere tierische Gegenstände anbieten können, die in ihre Fallen gegangen sind.

Fähigkeiten:

Dem Jäger stehen *alle Waffenfähigkeiten* zur Verfügung. Er kann zwar alle Rüstungen tragen, aber da er sich im Wald meist leise fortbewegen muss, verzichtet er auf schwerere Rüstungsteile, da sie ihn behindern würden.

In der ersten Stufe kann der Jäger insgesamt 12 Fähigkeiten wählen. Zusätzlich erhält er die Fähigkeit *Spuren lesen* und die *Waffenfähigkeit: Langbogen*.

Folgende Fähigkeiten sind mit Boni versehen:

Fährten lesen	12%	Tierkunde	10%	Pflanzenkunde	10%
Holzarbeit	8%	Schleichen	12%	Gerben	8%

Rettungswürfe:

Der Jäger erhält keinen Bonus.

Lebenspunkte:

Erreicht der Jäger eine neue Erfahrungsstufe, erhöhen sich die Lebenspunkte um 1 W6.

Stufe	Kampftabelle Jäger
1	Angriff +1
2	Ausweichen +1
3	2 Angriffen pro Runde
4	Angriff +2
5	Parade +1
6	Kritischer Treffer von Hinten
7	3 Angriffen pro Runde
8	Ausweichen +2

Demonwright

9	Kritischer Treffer mit 20 auf dem W20
10	Angriff +3
11	Parade +2
12	4 Angriffe pro Runde
13	Schaden +1
14	Ausweichen +2
15	Parade +3

Stufe	Erfahrungspunkte	Fähigkeiten
1	0 - 1600	12
2	1601 - 3200	+1
3	3201 - 5000	+2
4	5001 - 7200	+1
5	7201 - 10000	+1
6	10001 - 13400	+1
7	13401 - 16800	+1
8	16801 - 21000	+2
9	21001 - 25400	+1
10	25001 - 30000	+1
11	30001 - 36000	+1
12	36001 - 43000	+1
13	43001 - 52000	+2
14	52001 - 62000	+1
15	62001 - 75000	+1

Der Beruf des Medikus ist hoch geschätzt und angesehen, denn seine Einstellung und Gesinnung ist immer sozial und gut. Es gibt verschiedene Formen des Medikus. Die einen reisen durch die Lande und besuchen entlegene Dörfer, um dort ihr Wissen und ihre heilenden Fähigkeiten anzubieten, während andere einen festen Wohnsitz haben und die Bedürftigen direkt zu ihnen kommen. Einige von ihnen haben einen so guten Ruf erworben, dass Kranke weite Reisen auf sich nehmen oder sich gar Adlige von ihnen behandeln lassen.

Der Medikus lernt bei einem erfahrenen Medikus oder einer Universität drei und mehr Jahre, wie er Knochenbrüche richtet, Geschwüre entfernt und Star stechen muss, wie er Zähne brechen kann und Krankheiten heilt. Hinzu kommt noch das Wissen um Kräuter und Pflanzen, mit welchen er Salben, Pulver, Verbände, Tees und andere heilende Produkte herstellen kann.

Aber zum wahren Medikus bedarf es besonderer angeborener Talente. Er ist in der Lage, durch vollkommene Beherrschung des Geistes, seinem Patienten Lebensenergie zuzuführen, welche er in sich sammelt.

Heilende Hand:

Der Medikus kann aus freiem Willen und bei völliger Konzentration 1 W8 Lebenspunkte an einen Patienten übertragen, indem er diesen am Körper berührt. Die übertragenen Lebenspunkte verliert der Medikus allerdings selber, aber kann sie normal regenerieren. Die heilende Hand kann er pro Stunde einmal bewirken.

Genesung:

Durch Auflegen der Hand kann der Medikus die Genesung eines Erkrankten beschleunigen und erträglicher machen oder vorsorglich den Metabolismus stärken. Dies kostet den Medikus 1 W4 seiner Lebenspunkte, die aber normal regeneriert werden können. Die Vorteile des Erkrankten sind:

- 14% Bonus gegen Krankheiten
- 10% Bonus gegen Gift
- 2 zusätzliche Lebenspunkte nach 24 Stunden
- Förderung des Wohlbefindens

Fähigkeiten:

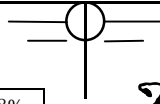
Dem Heiler stehen *alle Fähigkeiten* zur Verfügung.

In der ersten Stufe kann der Medikus insgesamt 8 Fähigkeiten wählen. Zusätzlich erhält er die Fähigkeiten *Pflanzenkunde*, *Lesen/Schreiben*, *Heilkunde*, *Verbinden* und *Kräuterkunde*.

Folgende Fähigkeiten sind mit Boni versehen:

Medikus





Glondorkrieger

Kräuterkunde	8%	Heilkunde	10%	Pflanzenkunde	8%
Lesen/Schreiben	14%	Verbinden	12%	Gift erkennen	8%

Rettungswürfe:

Der Medikus erhält 10% Bonus gegen Krankheiten, 8% gegen Gift und 5% gegen Psionik.

Lebenspunkte:

In der ersten Erfahrungsstufe erhält er einen Bonus von 6 Lebenspunkten. Erreicht der Medikus eine neue Stufe, erhöhen sich die Lebenspunkte um 1 W8.

Stufe	Kampftabelle Medikus
1	Ausweichen +1
2	Parade +1
3	-
4	2 Attacken pro Runde
5	Angriff +1
6	Ausweichen +2
7	-
8	3 Attacken pro Runde
9	Angriff +2
10	Parade +2
11	Ausweichen +3
12	Kritischer Treffer mit 20 auf dem W20
13	4 Attacken pro Runde
14	Angriff + 3
15	Parade +3

Stufe	Erfahrungspunkte	Fähigkeiten
1	0 - 1700	8
2	1701 - 3400	+2
3	3401 - 5500	+2
4	5501 - 7800	+1
5	7801 - 11000	+1
6	11001 - 14800	+2
7	14801 - 18800	+1
8	18801 - 23000	+1
9	23001 - 29400	+1
10	29001 - 37000	+2
11	37001 - 45000	+1
12	45001 - 53000	+1
13	53001 - 62000	+1
14	62001 - 71000	+1
15	71001 - 88000	+1

[...] Auf einem stattlichen Ross, die untergehende Sonne in seinem Rücken, trabte er in das Dorf. Ich erinnere mich noch genau – als wäre es grad erst geschehen. Seine langen schwarzen Haare wehten mit seinem Umhang im schneidenden Herbstwind. Das Pferd war vollbehangen mit Säcken, Taschen und Waffen. Über der linken Schulter des Kriegers ragte der funkelnde Knauf seines mächtigen Schwertes. Wo die untergehende Sonne die Hoffnung der Dorfbewohner verdunkelte, erwärmte der Anblick des unerschrockenen Kriegers ihre Herzen und schenkte Mut und Glauben. Es lockerte sich der kalte Griff des verwesenden Bösen, der seit Wochen an ihren Kehlen drückte. Er war gekommen – der Lichtbringer aus Glondor. Der süße Geruch von Hoffnungslosigkeit und Tod hatte dem Glondorkrieger den Weg gewiesen.

Seit einigen Tagen saßen ich und meine Männer hier fest. Wir wollten den Westpass über die Krolinger Berge nach Süden durchreisen. Eines Nachts, in vollkommener Dunkelheit, überraschten uns jedoch die leblosen Körper, schrecklich entstellte Hüllen einstiger Soldaten. Wir verloren drei gute Männer und dazu meinen Schüler Ramonis. In Panik fanden wir in jener Nacht Rettung in diesem Dorf. Die Einwohner nennen es Sulkamp.

Nun, nachdem der Lichtbringer sich ausführlich über die Geschehnisse unterrichtet und die Umgebung erkundet hatte, scharfte er wackere Recken aus dem Dorf um sich, denen wir uns auch anschlossen. Er versuchte uns mit Erklärungen die Angst vor dem Gegner zu nehmen und weihte uns in seine Strategie ein.

Wie wir letztlich diese Schlacht gegen die Mächte der Finsternis, die belebten Toten, bestritten und ruhmvoll für uns entscheiden konnten, werde ich an anderer Stelle würdigen. Nun muss ich erst meine Gedanken ruhen lassen und meinem Verstand Zeit geben, um die Ereignisse jener Nacht zu verarbeiten. [...]

Auszug aus dem Tagebuch Ul'erkans

Der Glondorkrieger ist Kämpfer und Gelehrter gleichermaßen. Er schreitet unerschrocken durch die dunklen Pfade Pagans, um dort Licht und Hoffnung zu bringen, wo es am Nötigsten fehlt. Er ist der Jäger und geborene Richter dunkler Seelen. Er bereist die Welt und befreit die Unschuldigen und Schwachen vom Bösen. Das macht den Glondorkrieger zu einem ehrenwerten Streiter, der bei der Bevölkerung geachtet und geschätzt ist. Sein Leben bestreitet der Krieger, indem er Siedlungen Frieden bringt oder im Auftrag die unheilbringende Brut vernichtet. Als vor ungezählten Zyklen die Armeen der Finsternis die Welt ein erstes mal heimsuchten, formierten die Herrscher Litaras auf der Feste Glondor eine Armee, um den Dämonen entgegenzutreten. Heute besingen die Barden in langen

Demonwright

Liedern die Helden jener Zeit, aber noch immer setzen die Krieger Glondors ihr Leben für die Freiheit Pagans ein und ziehen durch die Länder und bekämpfen Dämonen, Geister und Untote.

Ausbildung:

Auf Reisen kann der Glondorkrieger, wenn er selber bereits das dritte Lúm (die Reinheit) erlangt hat, einen Lehrling aufnehmen. In der Regel ist der Lehrling im Alter von 14 bis 16 Jahren. Diesen lehrt er die Grundlagen des Kampfes, den Umgang mit unterschiedlichen Waffen und das Wissen um Dämonen, Geister und Untote.

Im zweiten Jahr des Zyklus, im Jahr des feurigen Berges, zieht es diejenigen Krieger zur Feste Glondor, die einen Lehrling angenommen haben. Dort werden die neuen Lehrlinge in einer feierlichen Zeremonie begrüßt und absolvieren eine 5-jährige Ausbildung. Jeder von ihnen lernt Lesen und Schreiben, studiert die Geschichte Pagans mit dem Schwerpunkt Mythologie und Dämonologie und erlangt rudimentäre Kenntnisse über nützliche Runenzirkel. Nach fünf Jahren, wenn die nächsten Lehrlinge anreisen, legen sie den großen Schwur ab und erlangen damit das erste Lúm. Dazu wird ihnen ein magisches Emblem auf den rechten Oberarm tätowiert. Sie erhalten eine Ausrüstung, die eine Waffe ihrer Wahl, Schreibutensilien, einfache Kleidung und 10 Silberstücke umfasst. So verlassen sie Glondor und kehren erst zurück, wenn sie bewiesen haben, dass sie ihr Gelerntes anwenden können. Dazu reisen sie frühestens nach einem Jahr mit den Überresten des ersten selbst erschlagenen Gegners an. Zu den Gegner zählen nur Dämonen, Geister und Untote. Wenn die Echtheit der Trophäe bestätigt wird, erreicht der Lehrling das zweite Lúm und darf sich nun Glondorkrieger nennen.

Die fünf Lúm:

Erstes Lúm Durch die Tätowierung erhält der Lehrling magischen Schutz, was seinen Rettungswurf gegen Magie um 10% hebt. Er kann den Runenzirkel *Untote vertreiben* legen und wirken. Er kann einen Zirkel aufrecht halten, der in einem Radius von 50 Metern Untote zu 80% vertreibt. Als Komponente wird im Nexus ein Stück reines Silber benötigt.

Zweites Lúm Der Lehrling wird zum Glondorkrieger, sobald er seinen ersten Untoten vernichtet hat. Er reist mit den Beweisen, seiner Trophäe, nach Glondor und erhält sein zweites Lúm. Daraufhin wird seine Tätowierung um ein Symbol erweitert. Nun kann er einmal pro Tag 1 W4 Untote zu 60% vertreiben.

Drittes Lúm

Das dritte Lúm erreicht er, wenn bereits 3 Jahre seit seinem zweiten Lúm vergangen sind oder er die dritte Stufe erreicht hat. Um das Lúm zu empfangen muss er nach Glondor reisen und dort für ein halbes Jahr weiter studieren.

Der Glondorkrieger kann nun zwei Runenzirkel aufrecht halten.

Er erlernt den Runenzirkel *Flammenfalle*, welcher einmal von einem Lebewesen oder Untoten betreten, einen Feuerschaden von 4 W6 hervorruft. Als Komponente wird im Nexus ein Stück Kohle und ein roter Edelstein benötigt. Nachdem der Zirkel ausgelöst wurde, ist er funktionslos und die Komponenten sind verbraucht.

Viertes Lúm

Das vierte Lúm ist eine Prüfung der Seele und des Glaubens. Der Krieger reist nach Glondor, wenn er selber die Zeit für gekommen sieht. Während seines Aufenthaltes in der Feste begibt er sich in Askese. Er verbringt zwei Wochen in völliger Enthaltsamkeit. Ein dunkler kleiner Raum ist seine Herberge und nur Wasser wird durch einen Spalt zu ihm gereicht. Die Tür selber ist nicht verschlossen und ist eine ständige Verlockung. Doch um die Prüfung zu erfüllen muss der Glondorkrieger sich den Dämonen und Geistern in seinem Inneren stellen und beweisen, dass er Herr seiner Sinne ist. Wenn er nach vierzehn Tagen die Prüfung bestanden hat, erhält er sein viertes Lúm und bekommt den Titel Lichtbringer verliehen.

Fünftes Lúm

Das fünfte Lúm erreicht der Krieger, wenn er 3 willige und geeignete Lehrlinge nach Glondor geführt hat und mindestens die 10 Stufe erreicht hat.

Er erhält den Titel *Meister von Glondor* und kann nun 3 Runenzirkel aufrecht halten. Außerdem verursacht er gegen Untote mit seiner Hauptwaffe doppelten Schaden. Viele der Meister bleiben in der Feste und vermitteln ihr Wissen an die Schüler.

Fähigkeiten:

Dem Glondorkrieger stehen *alle Waffenfähigkeiten* zur Verfügung. Er kann alle Rüstungen tragen.

In der ersten Stufe kann der Glondorkrieger insgesamt 6 Fähigkeiten wählen. Zusätzlich erhält er die Fähigkeiten *Lesen/Schreiben* und *Altertumskunde*.

Folgende Fähigkeiten sind mit Boni versehen:

Lesen/schreiben	15%	Fährten lesen	15%	Religion	8%
Altertumskunde	12%	Verbinden	12%	Schleichen	8%

Rettungswürfe:

Der Glondorkrieger erhält einen Bonus von 5% gegen Spruchmagie und Runenmagie.

Lebenspunkte:

Erreicht der Glondorkrieger eine neue Erfahrungsstufe, erhöhen sich die Lebenspunkte um 1 W6.

Stufe	Kampftabelle Glondorkrieger
1	Ausweichen +2
2	Angriff +1
3	2 Angriffen pro Runde
4	Parade +2
5	Kritischer Treffer von Hinten
6	Angriff +2
7	3 Angriffen pro Runde
8	Schaden +2
9	Ausweichen +4
10	Parade +3
11	Kritischer Treffer mit 20 auf dem W20
12	4 Angriffen pro Runde
13	Initiative +1
14	Angriff +3
15	Parade +4

Stufe	Erfahrungspunkte	Fähigkeiten
1	0 - 2400	6
2	2401 - 4900	+1
3	4901 - 8000	+2
4	8001 - 12000	-
5	12001 - 18000	+1
6	18001 - 26000	+2
7	26001 - 36000	-
8	36001 - 48500	+1
9	48501 - 65000	+1
10	65001 - 85000	+1
11	85001 - 105000	+2
12	105001 - 130000	+2
13	130001 - 160000	+1
14	160001 - 190000	+1
15	190001 - 230000	+1

Tempelritter

Viele Religionen und deren Anhänger stehen im ständigen Streit miteinander, der schon oft so eskalierte, dass jahrzehntelange Kriege die Folge waren. Die Priester verlassen sich schon seit langer Zeit nicht mehr nur auf ihre eigenen Kräfte, sondern haben Schulen eingerichtet, in welchen Knaben schon von früher Kindheit an von den Priestern erzogen werden. Die Kinder leben streng getrennt von den Priesterschülern und bekommen auch eine andere Ausbildung. Ihre Ausbildung ist etwas weltlicher, was aber nicht bedeutet, dass sie nicht streng gläubig sind. Da ihre Hauptaufgabe darin liegt, die Besitztümer ihrer verehrten Gottheit zu schützen und zu verteidigen, werden sie besonders gut im Kampf trainiert. Tempelritter sind keine rohen, ungebildeten Gesellen, wie man sie öfters unter den Soldaten findet, sondern sind gut ausgebildet und von ihrem Orden gut versorgt. Aber von Religion zu Religion gibt es einige Unterschiede, auf die besonders im Kapitel Nr.13 „Religionen, Sekten und Orden“ eingegangen werden wird. Die persönlichen Interessen des Tempelritters stehen immer hinter denen seiner Gottheit, die ihm seine Pflichten über die Priester mitteilen lässt. Tempelritter sind im allgemeinen sehr stolze Persönlichkeiten, die immer bestrebt sind, den Ungläubigen auf Pagan die Erleuchtung zu bringen und die Macht ihrer Religion auszudehnen, mit oder ohne Schwert.

Fähigkeiten:

Dem Tempelritter stehen *alle Waffenfähigkeiten* zur Verfügung. Er kann alle Rüstungen tragen. Besonders geschmückte Rüstungen mit den Zeichen seiner verehrten Gottheit trägt er gerne und mit Stolz.

In der ersten Stufe kann der Tempelritter insgesamt 11 Fähigkeiten wählen. Von den 11 Fähigkeiten müssen *mindestens 2 Waffenfähigkeiten* gewählt werden. Zusätzlich erhält er die Fähigkeit *Beten*.

Folgende Fähigkeiten sind mit Boni versehen:

Religion	12%	Beten	10%	Heilkunde	10%
Altertumskunde	10%	Schwimmen	8%	Pflanzenkunde	8%

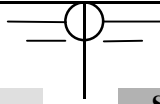
Rettungswürfe:

Der Tempelritter erhält 6% Bonus gegen Zauber der Spruchmagie.

Lebenspunkte:

Erreicht der Tempelritter eine neue Erfahrungsstufe, erhöhen sich die Lebenspunkte um 1 W6.

Demonwright



Stufe	Kampftabelle Tempelritter
1	Angriff +1
2	Ausweichen +1
3	2 Angriffe pro Runde
4	Angriff +2
5	Parade +1
6	Kritischer Treffer von Hinten
7	3 Angriffe pro Runde
8	Ausweichen +2
9	Kritischer Treffer mit 20 auf dem W20
10	Angriff +3
11	Parade +2
12	4 Angriffe pro Runde
13	Schaden +1
14	Ausweichen +2
15	Parade +3

Stufe	Erfahrungspunkte	Fähigkeiten
1	0 - 2000	12
2	2001 - 4000	+1
3	4401 - 7200	+2
4	7201 - 10000	+1
5	10001 - 13200	+1
6	13001 - 16800	+1
7	16801 - 21400	+1
8	21401 - 27000	+2
9	27001 - 35000	+1
10	35001 - 45000	+1
11	45001 - 57000	+1
12	57001 - 60000	+1
13	60001 - 75000	+2
14	75001 - 94000	+1
15	94001 - 102000	+1



Magier

Unzählige Sagen und Legenden ranken sich auf Pagan um die Magiekundigen, die mit ihren unvorstellbaren Kräften die Normalsterblichen beeindrucken und manches mal auch einschüchtern. Ihre mystischen Kräfte setzen sie nur zum Wohle der Welt ein, jedoch einige von ihnen missbrauchen die Magie auf grausamste Weise. Oft um ihre eigenen durchtriebenen Pläne zu verwirklichen.

Der Beruf des Magiers verlangt dem Lernenden viel ab, denn um die anspruchsvolle Materie zu beherrschen, muss das Leben voll auf die Erforschung der arkanen Sphären eingerichtet sein. Täglich widmet sich der Magier seinen Studien der Spruchmagie. Daher entsteht wohl auch das Bild im Volk vom einsamen, zurückgezogenen Mann, der in seiner Behausung mit bösen Kräften zu Werke ist. Die normale Bevölkerung macht meist einen weiten Bogen um den Magier, der immer für sagenhafte Gerüchte gut erscheint. Nicht selten tut man ihm damit Unrecht, aber woher soll ein primitiver Mensch wissen, mit was für Mächten der Magier mit bloßen Worten und Gesten jongliert.

Es gibt zwei verbreitete Wege, um die arkanen Künste zu erlernen. Zum einen sucht sich der angehende Novize einen Meister, dem er dient und als Gegenleistung von Zeit zu Zeit kleine Lektionen erhält. Da aber kein Magier sein Wissen freiherzig an andere weiterreicht, ist es ein langer und beschwerlicher Weg für den Novizen. Meist macht sich der Schüler nach zwei oder drei Jahren auf seinen eigenen Weg und sucht nach neuen Mentoren, die ihm weitere Lektionen erteilen. Dabei bereisen sie weite Teile Pagans und suchen bekannte Bibliotheken auf. In der Hoffnung Bücher und Schriftrollen zu finden, die ihr Wissen erweitern sollen. Auch sind die öffentlichen Magiergilden in den Städten ein

Demonwright

interessantes Reiseziel, denn dort kann der wissenshungrige Magier nicht nur in Kontakt mit Magiern höherer Sphären kommen, sondern er kann dort Neues lernen, was aber immer seinen Preis hat. Der zweite Weg ist eher den wohlhabenden unter den Magiern vorbehalten. Die Magiergilden oder Magierschulen bilden Novizen für teures Geld aus. Viele Magier lernen ihre Disziplin meist viele Jahre auf eigenen Wegen, bis sie dann das Kapital angesammelt haben, um einer Gilde beizutreten. Leichter haben es die höherstufigen Magier, die von Zeit zu Zeit Angebote von Gilden bekommen, denn schließlich würden sie mit ihrem Beitritt das Wissen der Gilde bereichern.



Funktionsweise der Magie:

Der Magier manipuliert die magischen Kräfte nach seinem Willen, in dem er die magischen Sphären mittels aufeinander abgestimmter Gesten und Worte öffnet und in seine Dimension leitet. Dabei kommt das Akasha- oder auch Ätherprinzip zur Anwendung. Der Magier atmet konzentriert die Luft in seine Lungen, wo der Körper die Energien der höheren Sphären aufnimmt und dann der Geist und die Seele des geschulten Magiers diese seinen Wünschen entsprechend formt. Dann atmet er aus und entlädt, unterstützt von Gesten und rituellen Formeln, die Luft in den Äther, wo der Zauber dann wirkt. Wie der

unwissende Leser sicher bemerkt hat, handelt es sich hier um eine höchst anspruchsvolle Wissenschaft. Damit dem Sprüchler seine arkanen Formeln gelingen, bedarf es vielerlei Dinge. Nicht nur das Wissen um die Formeln und Gesten reicht, sondern gerade Körper, Geist und Seele müssen geschult sein. Dies ist auch der Grund, warum nur wenige Auserwählte das Glück haben, sich die arkanen Sphären zu erschließen.

Die Anhänger der Spruchmagie haben die bekannten Sprüche in 10 Ränge eingeteilt, wobei der 10 Rang die mächtigsten Sprüche birgt, die ein Höchstmaß an Konzentration und Energie erfordern.

Mana:

Jeder Spruch verlangt dem Zaubernenden einen bestimmten Betrag Energie ab, der als Mana bezeichnet wird. Mana ist eine nicht erfassbare Maßeinheit, die in sich viele Faktoren vereint, die wichtig sind, einen Spruch zu wirken. Steigt ein Magier um eine Stufe, so erhöht sich automatisch die Anzahl seines Mana. Spricht also der Magier eine Formel, so setzt er dafür die im Spruch angegebene Anzahl an Mana. Der Sprüchler kann solange weitere Zauber sprechen, bis sein Mana Null beträgt.

Ab der ersten Stufe beginnt jeder Magier mit 8 Manapunkten. Sie steigen mit 1 W8 Mana pro weiterer Stufe.

Manaregeneration:

Sein Mana regeneriert sich allerdings mit 4 Punkten pro Stunde. Es gibt aber auch noch die Möglichkeit, Mana auf anderen Wegen schneller wieder zu erlangen. So können beispielsweise Zaubersäfte den Manapool auffrischen.

- ❖ 4 Mana pro Stunde
- ❖ 2 Mana pro Stunde bei Anstrengung
- ❖ 8 Mana pro Stunde bei Meditation

Zauber des Novizen:

Wenn ein Spieler sich für den Beruf des Magiers entschieden hat, so beginnt der Charakter nur mit vier grundlegenden Sprüchen, die er während seiner Ausbildung gelernt hat. Sie sind sein Rüstzeug für seine weitere Ausbildung, die er selbständig fortsetzen muss. Die vier Sprüche stammen aus dem ersten Rang und werden aus folgenden Sprüchen frei gewählt:

- ❖ Lichtkegel
- ❖ Beeinflussen
- ❖ Öffne Aura
- ❖ Einschläfern
- ❖ Feuerlanze

D e m o n w r i g h t

Neue Sprüche lernen:

Wenn der lernende Magier das Glück hat eine Spruchrolle zu erhalten, so kann er versuchen, den darauf enthaltenden Spruch zu lernen. Dies verlangt dem Magier allerdings einiges ab. So muss der Manapool vollständig sein und der Magier darf nicht erschöpft, krank oder verletzt sein. In der Regel bedarf es eines strengen Rituals, welches die Manakosten des Spruches in Stunden andauert. Dieses Ritual muss in völliger Abgeschiedenheit stattfinden und nichts darf den Zauberkundigen in seiner Konzentration stören.

In der ersten Stufe hat der Magier eine Chance von 2% den Spruch zu memorisieren. Egal ob es gelingt oder nicht, die Spruchrolle ist danach wertlos. Pro Stufe erhöht sich die Chance der *Spruchkonvertierung* um 1 W6%.

Allerdings kann der Magier durch bestimmte Vorkehrungen Vorteile bei der Spruchkonvertierung erlangen:

■ Vollmond	+5%
■ Menschenblut	+5%
■ Tierblut	+3%
■ Spiritueller Ort	+5% bis +15%
■ Selbstverstümmelung	+8%
■ Lebendes Opfer	+12%
■ ???	

Sprüche sprechen:

Der Zauberkundige kann solange Sprüche sprechen, wie sein Mana ausreicht. In dem Kapitel 5.1. Kampf ist auch angegeben, wie lange ein Spruch im Verhältnis zu anderen Aktionen dauert. Wieviel Sprüche pro Kampfrunde gewirkt werden können, steht in der Kampftabelle des Magiers weiter unten.

Wichtig bei der Freisetzung der arkanen Energien ist, dass der Sprüchler die Formeln frei aussprechen kann, zumindest geflüstert werden müssen sie, und die Gesten müssen ausgeführt werden. Ein gefesselter oder geknebelter Magier kann deshalb keine magischen Sprüche wirken. Auch ist wichtig, dass der Magier beim Wirken seines Zaubers nicht in seiner Konzentration gestört wird. So wird bei einem Schlag auf den Magier der Zauber zerstört, wobei aber die Manapunkte zur Hälfte verloren gehen. Hat der Magier die Fähigkeit *Gesten verbergen* gewählt, so kann er einen Zauber sprechen, ohne dass eine andere Person die Gesten einem Zauber zuordnen kann bzw. bemerkt, dass ein Zauber gewirkt wird. Möchte der Magier einen ihm bekannten Spruch sprechen, dessen Manabedarf er nicht gerecht wird, so kann er unter gewissen Umständen seine vorhandenen Manapunkte für einen Spruch, wie in der folgenden Auflistung angegeben, vermehren:

- ❖ Vollmond:
Mana vermehren sich mal 2

- ❖ Mondfinsternis:
Mana vermehren sich mal 4
- ❖ Zwei Stunden Ritual:
Mana vermehren sich mal 2
- ❖ Magischer Ort:
Mana vermehren sich mal 2
- ❖ Je weiterer Magier:
Mana vermehren sich mal 2

Fähigkeiten:

Dem Magier stehen *alle Waffenfähigkeiten* zur Verfügung. Er trägt selten Rüstungen, da sie ihn bei seinen Zaubern behindern. Metallrüstungen trägt er überhaupt nicht.

In der ersten Stufe kann der Magier insgesamt 12 Fähigkeiten wählen. Von den 12 Fähigkeiten darf nur 1 *Waffenfähigkeit* gewählt werden.

Zusätzlich erhält er die Fähigkeit *Spruchkonvertierung* (2% + 1W6% pro Stufe).

Folgende Fähigkeiten sind mit Boni versehen:

Sprache	16%	Lesen/Schreiben	10%	Heilkunde	10%
Altertumskunde	10%	Pflanzenkunde	8%		

Rettungswürfe:

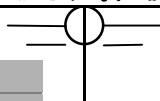
Der Magier erhält 8% Bonus gegen Zauber der Spruchmagie.

Lebenspunkte:

Erreicht der Magier eine neue Erfahrungsstufe, erhöhen sich die Lebenspunkte um 1 W6.

Stufe	Kampftabelle Magier
1	Ausweichen +1
2	2 Spruchattacken
3	Angriff +1
4	2 Angriffen pro Runde
5	Parade +1
6	Angriff +2
7	Ausweichen +2
8	3 Angriffen pro Runde
9	Angriff +3
10	3 Spruchattacken
11	Parade +2
12	Schaden +1
13	4 Angriffen pro Runde
14	Ausweichen +2
15	Parade +3

Demonwright



Stufe	Erfahrungspunkte	Fähigkeiten
1	0 - 2200	12
2	2201 - 4400	+2
3	4401 - 7800	+1
4	7801 - 11000	+2
5	11001 - 14200	+1
6	14001 - 18800	+1
7	18801 - 23400	+1
8	23401 - 30000	+2
9	30001 - 39000	+1
10	39001 - 50000	+1
11	50001 - 65000	+1
12	65001 - 75000	+2
13	75001 - 95000	+1
14	95001 - 108000	+1
15	108001 - 126000	+1

Kapitel 5:

Fähigkeiten

Jede Fähigkeit besitzt, vorausgesetzt der jeweilige Charakter besitzt sie, eine Grundprozentchance, dass die Fähigkeit, wird sie denn angewendet, gelungen ist oder nicht.

Steigt der Charakter eine Stufe, darf er für jede Fähigkeit, die er besitzt und angewendet hat, die Prozentchance um den angegebenen Würfelwurf erhöhen. Umgekehrt müssen für in der letzten Stufe nicht angewandte Fähigkeiten die angegebenen Würfel gerollt und das Ergebnis von der Fähigkeit abgezogen werden. Dies soll den Effekt simulieren, der auch in der Realität auftritt. Fähigkeiten, die nicht regelmäßig ausgeübt werden, verlieren ihre Qualität.

Der Wert einer Fähigkeit kann 1% nicht unter- und 92 % nicht überschreiten.

Damit eine Probe gelingt, muss der Wert der Fähigkeit unterwürfelt oder genau getroffen werden. Etwaige Mali müssen vorher abgezogen werden. Mali sind entweder bei der entsprechenden Fähigkeit in der Beschreibung als Beispiele aufgeführt oder liegen im Ermessen des Spielleiters. So erhält beispielsweise ein Spieler grundsätzlich einen positiven Malus auf Klettern, wenn er ein Seil zur Verfügung hat (+40%).

Misslingt die Probe, kann sie wiederholt werden, nachdem der Spieler die Grundprozentchance um 1W20 erniedrigt hat. Dies kann er solange fortsetzen, bis der Wert der Grundprozentchance kleiner oder gleich eins ist. Sollten die Versuche des Spielers alle misslungen sein, so kann nach 24 Stunden mit der alten Grundprozentchance erneut die Probe versucht werden, es sei denn die Beschreibung der Fähigkeit sieht etwas anderes vor.

Für alle Proben, die ein Charakter auf eine Fähigkeit würfelt, gilt, dass der Spielleiter je nach Situation und Umfang des Versuches einen Bonus auf die Grundprozentchance addieren oder subtrahieren kann, um etwas zu erleichtern oder zu erschweren. Auch ist es sinnvoll bei ausgefallenen Versuchen des Charakters z.B. einen Gegenstand herzustellen größere Zeiträume dafür einzukalkulieren. Entsprechende Hinweise werden im Kapitel des Spielleiters gegeben.

Beispiel: *Batril, der menschliche Seefahrer, hat ein schönes Stück Elfenbein in einem Hafen erworben. Nun möchte er aus Dankbarkeit daraus das Abbild seiner verehrten Liebesgöttin Shirana schnitzen, die ihm vor zwei Nächten*

eine geübte Geliebte sandte. Nach seiner harten Schicht an Deck arbeitet er täglich noch 2 Stunden an dem Stück Elfenbein. Zwei Wochen benötigt er dann etwa, bis sein Werk vollbracht ist. Jetzt wird überprüft, ob Batril seine Arbeit gut gemacht hat. Er hat auf Schnitzen einen Prozentwert von 42%. Er würfelt eine 37 mit einem W100, was bedeutet, dass seine Arbeit gelungen ist.

Voraussetzungen: Einige Fähigkeiten können nur gewählt werden, wenn eine in der Beschreibung als Voraussetzung angegebene Fähigkeit, vorher gewählt wurde. Als Beispiel sei die Heilkunde genannt, die nur gewählt werden kann, wenn der Charakter ebenso die Fähigkeit Verbinden gewählt hat.

Grundprozentchance: Der Prozentwert einer Fähigkeit wird nach dem Auswählen ermittelt. Dabei errechnet sich der Wert aus den Angaben bei der Beschreibung, sowie evtl. vorhandener Boni aus einer überdurchschnittlichen Intelligenz und den Angaben in der Berufsbeschreibung.

5.1. Folgende Fähigkeiten können gewählt werden:

Altertumskunde	Lesen/Schreiben	Schneidern
Angeln	Lippenlesen	Schnitzen
Bauchredner	Lügen	Schwimmen
Beten	Malen	Segeln
Etikette	Marschieren	Seilartistik
Fährten lesen	Mathematik	Singen
Fallen finden	Mimen	Sprachen
Fallen stellen	Modellieren	Springen
Fälschen	Musizieren	Stehlen
Feilschen	Navigieren	Sternenkunde
Gassenwissen	Orientierung	Tanzen
Gerben	Pfeilherstellung	Tätowieren
Geschärfte Sinne	Pflanzenkunde	Tauchen
Gesten verbergen	Qualität: Edelsteine	Tier abrichten
Gift anwenden	Qualität: Metalle	Tierkunde
Gift erkennen	Qualität: Rohstoffe	Verbinden
Giftkunde	Qualität: Waffen	Verkleiden
Heilkunde	Reiten	Verstecken
Holzarbeit	Religion	Viehzucht
Jonglieren	Rudern	Wagen lenken
Klettern	Rüstung rep.	Wetterkunde
Kochen	Schätzen	Winden
Kräuterkunde	Schleichen	Zeichensprache
Laufen	Schlösser öffnen	Zimmern
Lederverarbeitung	Schmieden	

Demonwright

Altertumskunde: Der Charakter weiß um die Geschichte von Pagan und der in Ihr agierenden wichtigen Persönlichkeiten und Rassen. Zeichnungen, Gemälde, Statuen, Gebäude und besondere Gegenstände lassen sich für den Charakter einem Inhalt zuweisen.

Grundprozentchance: 16% + 1 W6 pro Stufe.

Angeln: Der Charakter hat Kenntnisse im Angelrutenbau, sowie im Einsatz von Ködern. Gelingt die Probe, so fängt der Angler einen Fisch nach 1 W100 Minuten. Möchte er dann mit dem Angeln fortfahren, so würfelt er erst seine Wartezeit mit 1 W100 (Minuten) und versucht dann erneut die Probe. Überschreitet der Wert den Wert seiner Fähigkeit, hat in der Zeit kein Fisch abgebissen.

Grundprozentchance: 38% + 1 W6 pro Stufe

Bauchredner: Eine sprechende Stimme erschallen zu lassen, ohne den Mund zu bewegen ist eine beliebte Sensation auf den Marktplätzen von Pagan. Aber auch in unzähligen anderen Situationen kann diese außergewöhnliche Fähigkeit von Nutzen sein.

Grundprozentchance: Willenskraft in Prozent + 1 W6 pro Stufe.

Beten: Das Gebet dient dem Betendem innere Ruhe und Frieden zu erlangen. Ähnlich einer Meditation kann der Charakter durch das Gebet Mut fassen und so Furcht begegnen, die magisch oder natürlich verursacht wurde.

Grundprozentchance: Willenskraft in Prozent + 1 W6 pro Stufe.

Etikette: Der Charakter ist in der Lage sich den gegenwärtigen Umgangsformen anzupassen und nicht durch unangemessenes Verhalten aufzufallen.

Grundprozentchance: Ausstrahlung in Prozent + 1 W6 pro Stufe.

Fährten lesen: Das Geschick Spuren in der Natur zu verfolgen und Angaben über Anzahl, Art und Alter der Spuren zu machen.

Grundprozentchance: (Intelligenz + 5%) + 1 W6 pro Stufe.

Fallen finden: Die Kunst verborgene Fallenmechanismen zu entdecken und nachzuvollziehen. Der Charakter muss sich bewusst vornehmen z.B. eine Truhe oder einen Gangabschnitt auf Fallen zu untersuchen. Die Fähigkeit ist kein siebter Sinn.

Grundprozentchance: 6% + 1 W4 pro Stufe.

Fallen stellen: Die von Jäger bekannte Kunst mittels einfacher Schnurr- und Astfallen Beute zu machen.

Grundprozentchance: Gewandtheit in Prozent + 1 W4 pro Stufe.

Fälschen: Der Charakter ist in der Lage vorhandene Objekte, sei es nun ein Bild, eine Zeichnung oder eine kunstvoll gestaltete Figur nachzuahmen. Dafür ist es aber nötig, dass der Charakter die Fähigkeit zum Gestalten des Objektes besitzt. Die Fähigkeit Fälschen gibt ihm „nur“ das Talent, das Besondere des Objektes zu erfassen, die Merkmale, auf die es ankommt. Er hat ein Auge für die richtigen Farben und Formen. Will beispielsweise ein Charakter ein Schriftstück fälschen, so ist nicht die Fähigkeit Lesen/Schreiben nötig, wohl aber die Fähigkeit Zeichnen. Es wird also erst eine Probe auf Zeichnen gemacht und dann auf Fälschen. Nur wenn beide gelungen sind, ist die Fälschung perfekt! Die Ergebnisse der zwei Würfe sollten nur dem Spielleiter bekannt sein und nicht dem Spieler selbst.

Grundprozentchance: (Intelligenz + Willenskraft + Gewandtheit) / 3 in Prozent + 1 W4 pro Stufe.

Feilschen: Gelingt dem Charakter die Probe, so spart er 1 W10 Prozent auf den Kaufpreis. Mißlingt allerdings die Probe, so zahlt er 1 W8 Prozent zusätzlich.

Grundprozentchance: Ausstrahlung in Prozent + 1 W6 pro Stufe.

Gassenwissen: Welche Gefahren in einer Stadt lauern können, welche Gesetze gelten und wo was zu finden ist fällt dem Charakter leicht, denn er kennt sich in den Strukturen einer Stadt zurecht..

Grundprozentchance: 25% + 1 W6 pro Stufe.

Gerben: Die Fähigkeit vermittelt dem Charakter Kenntnisse über das Häuten von Tieren und das Bearbeiten der Tierhaut zu weiterverarbeitungsfertigen Produkten wie Fellen und Planen.

Grundprozentchance: 14% + 1 W6 pro Stufe.

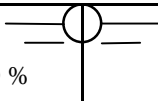
Geschärfte Sinne: Die Person nimmt Geräusche und Gerüche, die nicht seiner normalen Umgebung entsprechen besonders intensiv wahr.

Grundprozentchance: 20% + 1 W6 pro Stufe.

Gesten verbergen: Die Person kann mit den Armen und Händen Zeichen so ausführen, dass bestimmten Personen dieses nicht auffällt. So kann beispielsweise ein Magier verhindern, dass andere Personen bemerken, dass er einen Spruch wirkt. Folgende Modifikatoren können als Anhaltspunkte verwendet werden:

- Gesten vor einer Person verbergen: Grundwert
- Gesten vor bis 5 Personen verbergen: - 5 %

Demonwright



- Gesten vor bis zu 10 Personen verbergen: - 10 %
- Gesten im Tumult verbergen: - 15 %
- Gesten vor einer Wache verbergen: - 12 %

Grundprozentchance: (2% + Gewandtheit in %) + 1W6 pro Stufe.

Gift anwenden: Der Charakter kennt die verschiedenen Giftstoffe, kann sie zwar nicht selbst herstellen, aber weiß sie anzuwenden. Sei es in Lebensmitteln oder auf Waffen.

Grundprozentchance: 28% + 1 W6 pro Stufe.

Gift erkennen: Die Fähigkeit Gifte an Geruch, Geschmack, Aussehen oder an den Krankheitsbildern zu erkennen.

Grundprozentchance: 12% + 1 W4 pro Stufe.

Giftkunde: Der Charakter kennt die für die Giftherstellung wichtigen Kräuter und weiß sie zu Giften zu verarbeiten. Gifte kann er aber deshalb nicht erkennen oder anwenden. Dazu bedarf es der entsprechenden Fähigkeiten.

Grundprozentchance: 14% + 1 W8 pro Stufe.

Heilkunde: Der Charakter kann Brüche schienen, Blutungen stoppen, Krankheiten erkennen/behandeln und Körperteile amputieren.

Voraussetzung: Fähigkeit Verbinden und Kräuterkunde muss gewählt sein.

Grundprozentchance: (Intelligenz + 10) in Prozent + 1 W6 pro Stufe.

Holzarbeit: Diese Fähigkeit umfasst die Herstellung von hölzernen Gebrauchsgegenständen wie Eimer, Fässer, Löffel, Ruder, Kanus und weiterem.

Grundprozentchance: (Gewandtheit + 10) in Prozent + 1 W10 pro Stufe.

Jonglieren: Dieses Talent erlaubt es Gegenstände wie Obst, Bälle oder Messer in der Luft rotieren zu lassen, ohne dass sie zu Boden fallen. Je Gegenstand werden 5% von der Grundprozentchance abgezogen. Maximal können nur 6 Gegenstände von jeweils höchstens 1Kg in das Schauspiel integriert werden.

Grundprozentchance: 30% + 1 W6 pro Stufe.

Klettern: Hohe Hindernisse zu überwinden hilft diese Fähigkeit. Folgende Begebenheiten geben Aufschläge oder Abzüge auf die Prozentchance, wobei der Spielleiter die Modifikatoren den Situationen entsprechend anpassen kann.

Leiter	+40%
Seil	+28%
Kletterhaken	+18%
Wand bis max. 45° Steigung	+22%

Wand bis max. 55° Steigung	+10%
Wand bis max. 90° Steigung	-32%
Vorsprünge	+14%
Pflanzen (z.B. Wurzeln)	+9%
Nässe	- 11%
Eis und Schnee	- 30%

Grundprozentchance: (Gewandtheit +15) in Prozent + 1 W6 pro Stufe.

Kochen: Diese Fähigkeit umfasst die Künste, kulinarische Genüsse zu kochen, backen, brauen und destillieren. Ist das Ergebnis der Probe kleiner oder gleich dem Wert der Fähigkeit, gelingt dem Charakter sein Kochvorhaben ohne Qualitätsverluste. Übertrifft er jedoch den Wert, so ist die Speise zum Beispiel versalzen oder angebrannt, das Bier wässrig oder andere unangenehme Geschmackserlebnisse treten auf.

Grundprozentchance: 24% + 1 W6 pro Stufe.

Kräuterkunde: Wissen um das Sammeln, Verarbeiten, Aufbewahren und Anwenden der Kräuter aus dem Kräuterbuch. Zu Beginn sind nur die Heilkräuter Susanhalm, Massaba, Melgrim und Balmorsud bekannt. Weitere Kräuterkenntnisse werden im Laufe des Charakterlebens durch gefundene Schriftstücke, Mentoren usw. erlernt.

Grundprozentchance: Intelligenz in Prozent + 1 W6 pro Stufe.

Laufen: Der Läufer kann mit einer maximalen Geschwindigkeit von 12 mal seinem Bewegungsfaktor in Metern pro Minute laufen. Ohne die Fähigkeit Laufen ist der Multiplikator 8. Jede Minute wird dabei eine Probe auf Konstitution gewürfelt. Schafft er den Wurf nicht, so wird der Konstitutionswert um einen verringert. Das wird solange fortgesetzt, bis der Konstitutionswert die 1 erreicht hat. Dann geht dem Läufer die Kondition aus, so dass er zwangsweise pausieren muss. Nach 1W4 Stunden ist der Läufer wieder bei Kräften und der Konstitutionswert ist der alte.

Diese Fähigkeit besitzt keine Prozentchance.

Lederverarbeitung: Die Kunst Leder und Felle zu verarbeiten. Es können Wasserschläuche, Kleidung, Taschen, Rucksäcke und andere Gegenstände hergestellt werden. Misslingt die Probe, so ist das Produkt von minderer Qualität oder ist ganz misslungen. So könnte ein Wasserschlauch beispielsweise ein Leck aufweisen.

Grundprozentchance: (Gewandtheit + Intelligenz) in Prozent + 1 W10 pro Stufe.

Lesen/Schreiben: Für jede Sprache, welche der Charakter auch lesen und schreiben soll, muss die Fähigkeit erneut

gewählt werden. Je höher der Wert ist, um so perfekter werden die Schriftzeichen, die Grammatik und der Wortschatz beherrscht.

Grundprozentchance: (Intelligenz + 10) in Prozent + 1 W10 pro Stufe.

Lippenlesen: Der Lippenleser kann bis in eine Entfernung von 30 Metern von den Lippen ablesen, was gesprochen wird. Voraussetzung ist allerdings, dass er selber die Sprache beherrscht.

Grundprozentchance: 15% + 1 W6 pro Stufe.

Lügen: Der Charakter ist in der Lage zu Lügen, ohne dass ihm die Röte ins Gesicht fährt, seine Stimme zittert oder er einen erhöhten Schweißausstoß hat.

Grundprozentchance: (Willenskraft + Ausstrahlung) / 2 in Prozent + 1 W4 pro Stufe.

Malen: Malen ist das Herstellen von Bildern mit Kreide, Kohle oder Naturfarben.

Grundprozentchance: (Gewandtheit + 10) in Prozent + 1 W8 pro Stufe.

Marschieren: Diese Fähigkeit erlaubt es dem Charakter die doppelte Strecke zu Fuß zurückzulegen als sonst. Alle Stunde muss allerdings ein Wurf auf die Fähigkeit gemacht werden. Außerdem verringert sich die Prozentchance jede Stunde um 5%. Übertrifft der Charakter seine Prozentchance, muss er erschöpft eine Pause von 1W4 Stunden machen. Seine alte Grundprozentchance erhält er erst nach 8 Stunden Pause wieder.

Grundprozentchance: (Konstitution + 10) in Prozent + 1 W8 pro Stufe.

Mathematik: Der Prozentwert gibt die Fähigkeit an, mathematische Probleme zu lösen. Diese können von simplen Additionen, Subtraktionen und Multiplikationen bis hin zu komplizierteren geometrischen Berechnungen reichen.

Grundprozentchance: Intelligenz + 1 W8 pro Stufe.

Mimen: Die schauspielerische Fähigkeit erlaubt es dem Charakter Leute zu unterhalten, indem glaubwürdig andere Rollen imitiert werden. Auch ist es möglich Charakterzüge bekannter Personen nachzuahmen.

Grundprozentchance: (Willenskraft + Ausstrahlung) in Prozent + 1 W6 pro Stufe.

Modellieren: Objekte aus Lehm und Ton können meisterhaft gestaltet und geformt werden. Der Charakter beherrscht auch die Methode des Erdbrandes, in welchem die Töpferwaren gebrannt werden.

Grundprozentchance: (Intelligenz + Gewandtheit) / 2 in Prozent + 1 W8 pro Stufe.

Musizieren: Der Charakter beherrscht ein Instrument, wie beispielsweise Harfe, Trompete, Klampfe, Flöte und andere. Für jedes Instrument, das er spielen möchte, muss er die Fähigkeit neu wählen.

Grundprozentchance: (Willenskraft + Geschicklichkeit) in Prozent + 1 W6 pro Stufe.

Navigieren: Der Seemann ist in der Lage mit den Navigationswerkzeugen der Seefahrt umzugehen und kann so stets für den richtigen Kurs sorgen.

Grundprozentchance: (Intelligenz + 20) in Prozent + 1 W8 pro Stufe.

Orientierung: Die Sterne, der Mond und die Sonne verraten dem Charakter auch ohne Kompass die Himmelsrichtungen. Gelingt die Probe, so wird die Himmelsrichtung richtig ermittelt. Je höher der Wert der Fähigkeit überwürfelt wird, um so größer ist die Abweichung von der wahren Himmelsrichtung. Das Ergebnis der Probe sollte nur dem Spielleiter bekannt sein und nicht dem Spieler des Charakters.

Grundprozentchance: 22% + 1 W8 pro Stufe.

Pfeilherstellung: Die Herstellung von Pfeilen aus Holzschäften und Federkiel. Die Spitze kann entweder aus Holz, Stein oder einem Metall bestehen. Metallspitzen muss der Charakter allerdings vorher erwerben, es sei denn er beherrscht das Schmiedehandwerk. Die Herstellungszeit beträgt 30 + 1 W10 Minuten pro Pfeil.

Grundprozentchance: 32% + 1 W8 pro Stufe.

Pflanzenkunde: Der Charakter hat detaillierte Kenntnisse über die Pflanzenwelt von Pagan. Er weiß giftige von ungiftigen Pflanzen zu unterscheiden.

Grundprozentchance: Intelligenz in Prozent + 1 W8 pro Stufe.

Qualität Edelsteine: Art, Echtheit und Wert der Edelsteine können bestimmt werden, vorausgesetzt der Wurf ist kleiner oder gleich der Prozentchance, ansonsten fällt der Charakter ein falsches Urteil.

Grundprozentchance: 17% + 1 W6 pro Stufe.

Qualität Metalle: Art, Echtheit und Wert der Metalle können bestimmt werden, vorausgesetzt der Wurf ist kleiner oder gleich der Prozentchance, ansonsten fällt der Charakter ein falsches Urteil.

Grundprozentchance: 19% + 1 W6 pro Stufe.

Demonwright

Qualität Rohstoffe: Der Charakter kann den Wert von natürlichen Rohstoffen wie Getreide, Vieh, Holz und anderen nachwachsenden Rohstoffen bestimmen.

Grundprozentchance: (Intelligenz + 10) in Prozent + 1 W6 pro Stufe.

Qualität Waffen: Die Verarbeitungsqualität, der Wert und die Handlichkeit von Waffen können gut eingeschätzt werden, vorausgesetzt der Wurf ist kleiner oder gleich der Prozentchance, ansonsten fällt der Charakter ein falsches Urteil.

Grundprozentchance: 25% + 1 W6 pro Stufe.

Reiten: Der Wert dieser Fähigkeit sagt etwas über die Geschicklichkeit beim Fortbewegen mit einem Pferd aus. Je höher der Wert, desto sattelfester ist der Charakter in anspruchsvolleren Situationen, wie z.B. dem Überqueren einer Furt oder Überspringen einer Hecke per Pferd.

Grundprozentchance: (Gewandtheit + Ausstrahlung + Willenskraft) / 2 in Prozent + 1 W8 pro Stufe.

Religion: Das Wissen um Götter, Kulte und entsprechende Religionen und Weltanschauungen. Reliquien können den Göttern zugeordnet werden.

Grundprozentchance: 22% + 1 W8 pro Stufe.

Rudern: Die Fähigkeit ein Ruderboot oder Kanu mit den Paddeln auf dem Wasser in eine gewünschte Richtung zu bewegen.

Grundprozentchance: 35% + 1 W6 pro Stufe.

Rüstungen reparieren: Mit dieser Fähigkeit kann eine Rüstung notdürftig geflickt werden. Gelingt die Probe, so werden bis zu 80% der Rüstungskapazität wieder hergestellt. Pro RK-Punkt dauert das Flicken einer Lederrüstungen 5 Minuten und bei Ketten- und Nietenhemden 8 Minuten. Volle Metallrüstungen lassen sich nur bei einem Waffenschmied reparieren.

Grundprozentchance: Gewandtheit in Prozent + 1 W6 pro Stufe.

Schätzen: Ist das Ergebnis des Würfelwurfes kleiner oder gleich dem Wert, so kann der Charakter Mengen, Größen und Entfernungen gut erfassen und abschätzen. Je höher der Wert der Fähigkeit übertroffen wird, um so mehr verschätzt er sich.

Grundprozentchance: (Intelligenz + 10) in Prozent + 1 W8 pro Stufe.

Schleichen: Unbemerkt und leise fortbewegen. Das gekonnte Ausnutzen von Schatten und anderen Deckungen. Eine für Diebe und Meuchelmörder unentbehrliche Fähigkeit.

Grundprozentchance: Gewandtheit in Prozent + 1 W6 pro Stufe.

Schlösser öffnen: Der Sachverstand mit Hilfe von Werkzeugen Schlösser von Türen, Toren, Fenstern und anderem zu öffnen.

Grundprozentchance: (Intelligenz + Gewandtheit) / 2 in Prozent + 1 W6 pro Stufe.

Schmieden: Die richtigen Werkzeuge vorausgesetzt ist der Charakter in der Lage zu schmieden.

Grundprozentchance: (Intelligenz + Stärke + Konstitution) / 2 + 1 W6 pro Stufe.

Schneidern: Schöne Roben, feine Mäntel und andere Kleidungsstücke können genäht und repariert werden. Die Fähigkeit beinhaltet das Wissen über die verschiedenen Stoffe und Materialien, aus denen Kleidung auf Pagan hergestellt werden.

Grundprozentchance: (Gewandtheit + Willenskraft) in Prozent + 1 W10 pro Stufe.

Schnitzen: Das Herstellen von kleinen Kunstwerken aus Holz, Knochen, Speckstein, Schwarzstein und Elfenbein. Wird die Prozentchance überwürfelt, so entspricht das Resultat nicht dem gewünschten Ergebnis.

Grundprozentchance: (Gewandtheit + 20) in Prozent + 1 W6 pro Stufe.

Schwimmen: Mit Hilfe von koordinierten Bewegungen kann sich der Charakter auf der Wasseroberfläche bewegen und Lasten bis maximal seinem Stärkewert in Kilogramm mit sich führen ohne zu ertrinken. In ruhigem Gewässer kann er sich fünfmal seinen Konstitutionswert in Minuten an der Wasseroberfläche halten, bis ihn die Kraft verlässt. Der Schwimmer schafft in einer Minute dreimal seinen Bewegungsfaktor in Metern.

Grundprozentchance: (Gewandtheit + Konstitution) / 2 in Prozent + 1 W6 pro Stufe.

Segeln: Das Verständnis für das Zusammenspiel von Wind, Strömung, Takelage, Segel und Steuerruder.

Grundprozentchance: 20% + 1 W8 pro Stufe.

Seilartistik: Eine Fähigkeit, die jeder Schausteller beherrscht. Der Charakter ist geübt auf einem Seil zu balancieren, gekonnt Seile zu erklimmen und wundersame Knoten zu flechten und zu knüpfen.

Der Wert für das Seilklettern errechnet sich aus dem Wert der Fähigkeit Klettern. Bei der Steigerung darf ein weiterer W6 durch die Fähigkeit Seilartistik hinzuaddiert werden.

Voraussetzung: Die Fähigkeit Klettern muss gewählt sein.

Demonwright

Grundprozentchance Balancieren: (Gewandtheit + Willenskraft) in Prozent + 1W6 pro Stufe.

Grundprozentchance Seilklettern: Fähigkeit Klettern + 1 W6 pro Stufe.

Singen: Die Person ist in der Lage altes und neues Liedgut aus Pagan zu reproduzieren und andere damit zu unterhalten. Je höher der Wurf misslingt, um so schiefer und ungenauer singt der Charakter.

Grundprozentchance: (Ausstrahlung + Willenskraft) in Prozent + 1 W6 pro Stufe.

Sprachen: Für jede Sprache, die der Charakter beherrschen soll, muss die Fähigkeit erneut gewählt werden. Je höher der Wert ist, desto besser werden auch Feinheiten und Besonderheiten, Dialekte und besondere Worte der jeweiligen Sprache verstanden. Ein Stern (*) hinter der Sprache besagt, dass sie sowohl gesprochen, wie auch geschrieben wird. Eine Raute (#) besagt, dass die Sprache nur gesprochen wird und keine Schriftform existiert.

Folgende Sprachen sind auf Pagan zu lernen:

- *Mensch*
 - Nordland *
 - Somadi #
 - Tingriden* (Gemeinsprache der Menschen)
- *Elf / Halbelf*
 - Waldelfisch *
 - See-Elfisch *
 - Azhron * (Gemeinsprache der Elfen)
 - Hügelelf #
- *Zwerg **
- *Balgoori **
 - Ork # (Dialekt)
 - Goblin # (Dialekt)
 - Kobold # (Dialekt)
- *Shanari **
- *Halbriese **
 - Titan # (Dialekt)
 - Riesensprache #

Grundprozentchance: 35% + 1 W6 pro Stufe.

Springen: Ohne diese Fähigkeit kann ein Charakter im Sprung eine Distanz von (Gewandtheit + Bewegungsfaktor)/5 in Metern überspringen. Dies allerdings ohne Gepäck und Rüstung. Hat der Charakter aber diese Fähigkeit gewählt, kann er eine Distanz von (GEW + BEF)/3 im Sprung überbrücken.

Grundprozentchance: (Gewandtheit + 20%) + 1W8 pro Stufe.

Stehlen: Die Fähigkeit Besitztümer, die andere Personen am Körper tragen so zu entwenden, dass diese es nicht bemerken.

Grundprozentchance: (Gewandtheit + Willenskraft) / 2 in Prozent + 1 W6 pro Stufe.

Sternkunde: Eine für die Seefahrt wichtige Fähigkeit, denn mit Ihrer Hilfe ist der Charakter in der Lage die Zeit, das Datum, die Himmelsrichtungen und den Ort zu bestimmen.

Grundprozentchance: (Intelligenz + 5) in Prozent + 1 W8 pro Stufe.

Tanzen: Diese Fähigkeit verleiht das Talent seinen Körper zu Musik und Geräuschen wie rhythmischem Getrommel auffällig gekonnt zu bewegen, sowie mit einem Partner synchron einem Tanzschritt zu folgen oder zu leiten.

Grundprozentchance: Ausstrahlung in Prozent + 1 W8 pro Stufe.

Tätowieren: Körper mit kleinen und großen Mustern und kunstvollen Bildchen zu verzieren ist besonders bei den Seeleuten beliebt. Jeder Hafen, jede Frau ist oft ein eigenes Tato wert. Diese Fähigkeit verleiht das Wissen um die heiße Nadel und die Herstellung und Verwendung der natürlichen Farben. Sollen schöne Bildchen von hohem Wert erstellt werden, ist die Fähigkeit Malen unausweichlich.

Grundprozentchance: 32% + 1 W8 pro Stufe.

Tauchen: Tauchen ist die Fähigkeit sich unter Wasser orientieren und mit den eigenen Gliedmaßen bewegen zu können. Eine Person ohne diese Fähigkeit ist in der Lage einen Zeitraum von Konstitution geteilt durch 10 und abgerundet unter Wasser bei Bewußtsein zu bleiben. Bei einem Charakter mit dieser Fähigkeit erhöht sich der Zeitraum auf Konstitution geteilt durch 5 in Minuten. Die Tauchtiefe wird bestimmt durch Geschicklichkeit plus Konstitution geteilt durch 2 + 10 Meter.

Tiere abrichten: Zu den Tieren, die abgerichtet werden können, zählen Hunde, Katzen, Pferde, Tauben und Raubvögel. Für jede Tierart muss die Fähigkeit erneut gewählt werden. Der Charakter besitzt das Wissen, das Tier zu fangen, pflegen, ernähren und zu zähmen.

Grundprozentchance: 22% + 1 W8 pro Stufe.

Tierkunde: Der Tierkundige hat ein umfassendes Wissen über die Tierwelt von Pagan. Er weiß, wenn er den Fertigkeitswurf schafft, Details über das Verhalten, die Herkunft und den Nahrungswert des Tieres.

Grundprozentchance: 24% + 1 W8 pro Stufe.

Verbinden: Mit dieser Fähigkeit ist der Charakter in der Lage Blutungen zu stillen und leichte Brüche zu schienen. Ist dem Charakter die Probe auf die Fähigkeit gelungen, so heilt die Wunde, wie unter beschrieben.

Grundprozentchance: 24% + 1W8 pro Stufe.

Verkleiden: Das Unkenntlichmachen oder Anpassen an die jeweilige Situation durch Kleidung, Frisur und Schminke.

Grundprozentchance: 16% + 1 W6 pro Stufe.

Verstecken: Schatten und natürliche Vorsprünge können beispielsweise genutzt werden um sich zu verbergen. Eine typisch diebische Fähigkeit.

Grundprozentchance: 16% + 1 W6 pro Stufe.

Viehzucht: Eine für den Bauern wichtige Fähigkeit. Sie verleiht das Wissen über die Haltung, Pflege, Paarung und das Schlachten von Schafen, Schweinen, Rindern, Hühnern und anderem Vieh.

Grundprozentchance: 30% + 1 W10 pro Stufe.

Wagen lenken: Von Tieren gezogene Wagen können gespannt und gelenkt werden.

Grundprozentchance: 28% + 1 W8 pro Stufe.

Wetterkunde: Der Charakter ist in der Lage beim Gelingen der Prozentchance das Wetter in den nächsten 6 Stunden vorherzusagen.

Grundprozentchance: 24% + 1 W6 pro Stufe.

Winden: Das Talent sich mit Hilfe des Körpers durch schmale Öffnungen, enge Spalten und aus Fesseln zu winden.

Grundprozentchance: Gewandtheit + 1W4 pro Stufe.

Zeichensprache: Diese besonders unter den Kämpfern und Dieben verbreitete Zeichensprache erlaubt es Ihnen über Entfernungen von bis zu 100 Metern lautlos zu kommunizieren.

Grundprozentchance: 37% + 1 W8 pro Stufe.

Zimmern: Fenster, Türen, Tore, Möbel und Wandtäfeln können hergestellt werden.

Grundprozentchance: 8% + 1 W10 pro Stufe.

5.2. Waffenfähigkeiten:

Entwaffnen	Schwert	Zweihänder
Messer	Armbrust	Bogen
Stab	Axt	Schild

- ❖ Schwert *Kurz- und Langschwerter*
- ❖ Zweihänder *Schwert **oder** Axt*
- ❖ Messer *Dolche, Wurfmesser und Sterne*
- ❖ Bogen *Kurz- und Langbögen*
- ❖ Armbrust
- ❖ Stab *Bo, Speer, Lanze usw.*
- ❖ Axt *Einhänder, Streitkolben, Wurfaxt*
- ❖ Schild *Klein u. Großschild, Turmschild*

Grundsätzlich kann jeder Charakter jede Waffe auf Pagan führen. Es gibt aber einige Berufe, die bestimmte Waffen und auch Rüstungen aus Prinzip nicht benutzen. Sollte ein Charakter eine Waffe führen, deren Fähigkeit er aber nicht erlernt hat, so erhält er lediglich den Bonus auf seinen Angriffswurf (Attacke) und Verteidigungswurf (Parade), der vielleicht auf der Waffe liegt, den er durch magische Kräfte und Energien erhalten könnte oder den er durch besondere Geschicklichkeit erhält. Hat ein Charakter allerdings eine oder mehrere der Waffenfähigkeiten gewählt, so hat er in seinen vorherigen Jahren seines Lebens mit den Waffen trainiert.

Die in den folgenden Tabellen aufgeführten Boni addieren sich nicht. D.h. ein Schwertkämpfer der sechsten Stufe erhält durch seine Waffenfähigkeit nicht einen Bonus von +3, sondern nur von +2.

Anmerkung: Kritischer Treffer bei 10 bedeutet, dass dem Charakter eine besonders gute Attacke gelungen ist, wenn er beim Angriffswurf mit dem „Powerwürfel“ eine 10 würfelt. Das hat zur Folge, dass er den Schaden, den seine Waffe verursacht, zweimal auswürfeln und das Ergebnis addieren darf. Schadensboni durch Magie, die Waffe oder Charakterattribute werden nur einmal hinzugerechnet.

Entwaffnen: Möchte der Kämpfende versuchen mit dieser Fähigkeit seinem Gegner die Waffe aus der Hand zu schlagen, so muss er dafür eine Attacke einsetzen. Außerdem muss er eine Waffe der Waffenfähigkeiten führen. Ausnahmen bilden der Bogen und die Armbrust. Das Messer erhält einen Malus von 20% und der Schild von 10%. Sollte die Probe auf diese Fähigkeit misslingen, so kann der Kontrahent eine Attacke durchführen, ohne dass diese pariert werden kann.

Die Probe wird außerdem noch um die Summe der Kampfboni des Gegners reduziert. D.h. führt ein Gegner der 6. Stufe ein Schwert, rechnet man die +2 der Waffenfähigkeit mit evtl. vorhandenen Boni durch eine

Demonwright

ausgezeichnete Geschicklichkeit, magische Zauber und Waffenboni zusammen.

Grundprozentchance: Geschicklichkeit in Prozent + 1W6 pro Stufe.

9	0	-	3
10	kritischer Treffer	bei 9 und 10	4
11	+4	-	4
12	0	-	4
13	0	-	5
14	0	-	5
15	+5	-	5

Schwert Stufe	Angriff	Parade	Wurf
1	0	0	0
2	0	+1	0
3	+1	0	0
4	0	0	0
5	0	+2	+1
6	+2	0	0
7	0	0	0
8	0	+3	0
9	+3	0	0
10	0	0	+2
11	0	+4	0
12	+4	0	0
13	0	0	0
14	0	+5	0
15	+5	0	+3

Armbrust Stufe	Angriff	Parade	Laden
1	0	-	1
2	+1	-	1
3	0	-	1
4	+2	-	1
5	kritischer Treffer	bei 10	2
6	+3	-	2
7	0	-	2
8	+4	-	2
9	0	-	3
10	+5	-	3
11	kritischer Treffer	bei 9 und 10	3
12	+6	-	3
13	0	-	4
14	+7	-	4
15	0	-	4

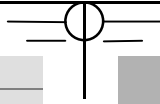
Zweihänder Stufe	Angriff	Parade	Wurf
1	0	0	0
2	+1	0	0
3	0	+1	0
4	+2	0	0
5	0	+2	0
6	kritischer Treffer	bei 10	0
7	+3	0	+1
8	0	+3	0
9	+4	0	0
10	kritischer Treffer	bei 9 und 10	0
11	0	+4	0
12	+5	0	+2
13	0	0	0
14	+6	0	0
15	0	+5	0

Messer Stufe	Angriff	Parade	Wurf
1	0	0	0
2	0	0	+1
3	+1	0	0
4	0	+1	0
5	0	0	0
6	+2	0	+2
7	0	0	0
8	0	+2	0
9	0	0	+3
10	+3	0	0
11	0	0	0
12	0	+3	0
13	+4	0	+4
14	0	0	0
15	0	0	+5

Bogen Stufe	Angriff	Parade	Laden
1	0	-	1
2	+1	-	1
3	0	-	1
4	0	-	2
5	+2	-	2
6	kritischer Treffer	bei 10	2
7	0	-	3
8	+3	-	3

Stab Stufe	Angriff	Parade	Wurf
1	0	0	0
2	0	+1	0
3	0	0	0
4	+1	+2	+1
5	0	0	0
6	0	0	0
7	+2	+3	0

Demonwright



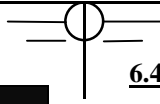
8	0	0	+2
9	0	+4	0
10	kritischer Treffer	bei 10	0
11	+3	0	+3
12	0	0	0
13	0	+5	+4
14	0	0	0
15	+4	0	0

7	0	+3	0
8	+2	0	+2
9	0	0	0
10	0	+4	0
11	+3	0	0
12	0	0	+3
13	0	0	0
14	0	+5	0
15	0	0	+4

Axt Stufe	Angriff	Parade	Wurf
1	0	0	0
2	+1	0	0
3	0	0	0
4	0	+1	0
5	+2	0	+1
6	0	0	0
7	+3	+2	0
8	0	0	0
9	+4	0	+2
10	kritischer Treffer	bei 9 und 10	0
11	0	+3	0
12	+5	0	0
13	0	0	+3
14	0	+4	0
15	+6	0	0

Großschild Stufe	Angriff	Parade	Wurf
1	0	+1	0
2	0	0	0
3	+1	0	0
4	0	+2	0
5	0	0	0
6	0	+3	+1
7	+2	0	0
8	0	0	0
9	0	+4	0
10	0	0	0
11	+3	0	0
12	0	+5	+2
13	0	0	0
14	0	0	0
15	+4	+6	0

Kleinschild Stufe	Angriff	Parade	Wurf
1	0	+1	0
2	0	0	0
3	0	0	0
4	+1	+2	0
5	0	0	+1
6	0	0	0



Kapitel 6:

Waren

6.1. Währung

Auf Pagan existieren die verschiedensten Münzsorten, die sich aber alle aus den Edelmetallen Gold, Silber und Bronze zusammensetzen. Die Ausnahme macht da nur die Schwarzsteinmünze, die sehr selten und dementsprechend wertvoll ist. Obwohl die verschiedenen Münzsorten unterschiedliche Formen und Prägungen aufweisen, entspricht aber jede Bronze-, Silber- und Goldmünze dem identischen Gewicht, weswegen man überall auf Pagan mit jeder Münzsorte zahlen kann ohne die Währung tauschen zu müssen. Dabei gilt folgendes Verhältnis: 1 Goldmünze = 10 Silbermünzen = 100 Bronzemünzen. In einigen Gebieten werden Waren und Dienstleistungen auch mit Edelsteinen beglichen oder noch häufiger wird Tauschhandel betrieben.

6.2. Wo kann man Waren auf der Welt kaufen?

Vornehmlich in den Städten und Dörfern gibt es große Handelshäuser sowie einfache Ladengeschäfte. Es gibt Geschäfte für Lederwaren, Bekleidung, Nahrungsmittel, Töpferwaren, Waffen und anderes. Auch gibt es natürlich die traditionellen Märkte mit Ihrem bunten Treiben. Magische Gegenstände und Artefakte kann man dort nur sehr selten erstehen. Solche Dinge kann man, wenn sie denn vorrätig sind, bei Alchimisten erstehen. Diese lassen sich natürlich reichlich entlohnen und nicht selten schicken sie den willigen Kunden in Abenteuer, um das gewünschte Stück zu finden. Außerdem gibt es gerade in der Wildnis zwischen den Stadtstaaten, Dörfern und Siedlungen Handelskarawanen mit einer interessanten Auswahl von Gütern, die keine Möglichkeit verstreichen lassen, um ihre Ware an den Mann zu bringen.

6.3. Handeln

Jedes Kind auf Pagan lernt schon, dass man sich mit keinem vom Händler oder Kaufmann genannten Preis zufrieden geben sollte. Das Aushandeln der Preise ist ein festes Ritual auf den Märkten. Doch eines sollte der Käufer beachten: einem Zwergen sollte man nie einen günstigeren Preis abverlangen, denn damit riskiert man eine heftige Auseinandersetzung. Der Zwerg würde sich dadurch erniedrigt fühlen und sein Stolz wäre verletzt! Also sollte man tunlichst zwergische Preise „akzeptieren“.

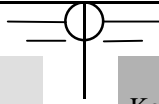
6.4. Preisunterschiede

Je nach Ort und Zeit variieren die Preise für einzelne Produkte. So kommt es jährlich zu den kalten Jahreszeiten zu Preisanstiegen bei verderblichen Lebensmittel und warmer Kleidung. In den größeren Handelszentren ist das Preisniveau im allgemeinen immer etwas günstiger als in entlegenen Gebieten, die nur selten von Händlern aufgesucht werden, da dort das Warenangebot und die Konkurrenz größer sind. Oder in der Wüste ist jede Form von Flüssigkeit oft einige Münzstücke wert. Produkte von höherer Qualität kosten auch das Vielfache Ihres gewöhnlichen Preises. Das fällt besonders bei Luxusartikeln, Tieren, Sklaven und Waffen auf.

6.5. Gebrauchsgegenstände

Ausrüstung	Preis	Gewicht	Bemerkung
Fackel	1BS	0,5Kg	6m Umkreis, 2Std.
Faden	4BS	0,1Kg	50m zum Nähen
Feuerstein/Zunder	1BS	0,3Kg	dauert 3 Minuten
Kerzen (10Stk.)	1SS	0,5Kg	1m Umkreis, 4Std.
Laterne	12BS	1,0Kg	15m Umkreis, 3Std.
Nähnadel	1BS	0,0Kg	
Ölfläschchen	8BS	0,5Kg	3Std. Brenndauer
Pflöcke (10Stk.)	4BS	1,0Kg	Holz
Plane (1,5x2,5m)	2BS	2,0Kg	
Rucksack	1SS	1,5Kg	für 10Kg Tragkraft
Sack	4BS	1,0Kg	für 15Kg Tragkraft
Schlafdecke	6BS	2,0Kg	Wolle
Seil	8BS	2,5Kg	15m lang
Seil	2SS	7,5Kg	50m lang
Wasserschlauch	2BS	0,1Kg	0,5l
Zelt (2 Personen)	4SS	3,5Kg	
Zelt (4 Personen)	7SS	6,5Kg	
Angelhaken	1BS	0,0Kg	
Eimer	5BS	1,5Kg	25l
Fäßchen	4SS	10,0Kg	5l
Glasflasche	5SS	0,5Kg	0,5-1l
Brechstange	4SS	1,5Kg	
Kletterhaken	2SS	2,5Kg	10Stk.
Sanduhr	1GS	0,5Kg	1 Stunde Durchlauf
Schreibfeder	8BS	0,1Kg	
Tinte	1SS	0,2Kg	für 50 Seiten
Papyrus	2SS	0,0Kg	1 DIN A4 Seite
Papier	5SS	0,0Kg	1 DIN A4 Seite
Kartentasche	1SS	0,5Kg	Leder
Handspiegel	8GS	0,3Kg	10x10cm
Kreide	8BS	0,4Kg	5Stk.
Wurfanker	2SS	1,5Kg	aus Metall
Hammer	6BS	1,2Kg	
Nägel	1SS	1,0Kg	20Stk.

Demonwright



Ausrüstung	Preis	Gewicht	Bemerkung

Waffen	Schaden	Gewicht	Länge	Kosten
Kettenstab	1 W6+2	2,2Kg	0,8m	24GS
Schlagwaffen				
Knüppel	1 W4	1,6Kg	0,5m	3SS
Keule	1 W6	2,0Kg	0,6m	9SS
Kampffeule	1 W6+1	2,2Kg	0,7m	2GS
Kriegshammer	1 W8	2,1Kg	0,7m	12GS
Morgenstern	1 W8	2,0Kg	0,8m	14GS
Andere				
Peitsche	1 W4	1,2Kg	2,2m	7GS
Wurfstern	1 W4	0,1Kg	0,1m	5SS
Bolzen	1 W6+2	0,1Kg	0,15m	1SS
Pfeil	siehe Bogen	0,1Kg	0,6m	8BS
Schilder				
Rundschild	1 W4	5,6Kg		18GS
Turmschild	1 W4	7,0Kg		22GS
Kleinschild	1 W2	3,5Kg		8GS

6.6 Waffen

Waffen	Schaden	Gewicht	Länge	Kosten
Schwerter				
Langschwert	1 W8+2	2,0Kg	1,0m	150GS
Kurzsword	1 W6	1,5Kg	0,8m	70GS
Zweihänder	2 W6+2	2,2Kg	1,2m	200GS
Dracore	4 W4	2,5Kg	1,3m	220GS
Riffklinge	3 W6	2,8Kg	1,5m	300GS
Säbel	1 W6+2	1,6Kg	0,7m	140GS
Degen	1 W6	1,0Kg	0,7m	120GS
Florett	1 W6	1,2Kg	0,8m	140GS
Katana	1 W8	1,4Kg	0,9m	170GS
Claymore	2 W6	3,0Kg	1,2m	210GS
Barbarenklinge	2W6	2,6Kg	1,3m	180GS
Scimitar	1 W6	1,5Kg	0,9m	130GS
Äxte				
Einhander	1 W8	2,0Kg	0,7m	100GS
Holzaxt	1 W6	1,5Kg	0,6m	50GS
Steinaxt	1 W4	1,7Kg	0,5m	30GS
Kampfaxt	1 W8+2	2,4Kg	0,8m	130GS
Streitaxt	2 W6	2,8Kg	0,9m	160GS
Wurfaxt	1 W6	1,4Kg	0,4m	45GS
Klingen				
Dolch	1 W6	0,8Kg	0,4m	10GS
Messer	1 W4	0,3Kg	0,3m	1GS
Wurfmesser	1 W4	0,3Kg	0,2m	2GS
Bogen				
Kurzbogen	1 W6	0,7Kg	0,8m	30GS
Langbogen	1 W8	1,5Kg	1,6m	80GS
Armbrust	1 W6+2	4,0Kg	0,9m	100GS
Schleuder	1 W4	0,3Kg	0,4m	5SS
Stabwaffen				
Kampfstab	1 W6	2,4Kg	2,1m	20GS
Eisenstab	1 W8	3,2Kg	2,0m	90GS
Bo	1 W4+2	1,5Kg	2,8m	40GS
Kurzer Stab	1 W4	1,6Kg	1,4m	15GS

6.7. Rüstungen

Rüstungstyp	RS	RK	Gewicht	Kosten
Lederwams *	13	30		185GS
Kettenhemd *	16	45		190GS
Ringelpanzer *	17	60		290GS
Plattenpanzer	22	100		480GS
Ritterrüstung	24	120		630GS
Lederrüstung *	15	35		210GS
Nietenhemd *	11	25		140GS
Prunkharnisch	25	160		1200GS
*Armschienen (Leder)	+1	+10		50GS
*Armschienen (Metall)	+2	+18		110GS
*Beinschienen (Leder)	+1	+12		75GS
*Beinschienen (Metall)	+2	+20		128GS
*Helm (Leder)	+1	+8		65GS
*Helm (Metall)	+2	+12		145GS

Bemerkung: Rüstungen in der Tabelle, die mit einem * markiert sind, können zusätzlich mit Armschienen, Beinschienen und Helmen verbessert werden. Die Werte des Rüstungsschutzes (RS) und der Rüstungskapazität (RK) der zusätzlichen Rüstungsteile werden auf die Grundrüstung (z.B. Lederrüstung) hinzugerechnet. Andere Rüstungen könne nicht erweitert werden, da es sich bei Ihnen bereits um Vollrüstungen handelt.

6.8. Heilmittel

Die Flora der Welt Pagan bietet ihren Bewohnern ungeahnte Kräfte, die vom kundigen Anwender zu wunderbaren heilende Salben, Tränke und Tinkturen verarbeitet werden können. Besonders die Heiler kennen sich in der Pflanzenwelt gut aus und wissen, wie sie aus welchen Bestandteilen die Produkte erstellen können. Aber viele der nützlichen und heilenden Produkte können von Bedürftigen auch in Läden, Märkten, bei fahrenden Händlern und Alchemisten erstanden werden.

Susanhalm

Verfügbarkeit: sehr verbreitet

Herstellung: Aus dem weit verbreiteten Grünschild wird das hellgrüne Mark geschabt und in der Sonne getrocknet. Die daraus entstehende teerartige Masse wird eng in ein frisches Grünschildblatt gewickelt. Nun lagert man diese Zigarre, bis aus dem Blatt jegliche Feuchtigkeit gewichen ist.

Anwendung: Man raucht den Susanhalm, um Schmerzen zu betäuben. Dabei raucht man nur soweit, bis der Schmerz verschwunden ist. Das bedeutet, dass der Susanhalm für mehrere Anwendungen reichen kann. Besondere Anwendung findet er bei Behandlungen im Mundraum, wobei der Susanhalm solange gekaut wird, bis der Mundbereich vollständig taub ist. Dann kann der Medikus die Zähne ohne große Schmerzen für seinen Patienten brechen.

Ganz ungefährlich ist der Susanhalm allerdings nicht, da übermäßiges und regelmäßiges Rauchen süchtig macht. Die Folgen können Orientierungslosigkeit und Gedächtnisverlust sein. Süchtige erkennt man besonders einfach an der leichten Grünfärbung der Zähne.

Wirkung: Wohl dosiert vertreibt der Susanhalm Schmerzen aus dem Körper.

Preis: 1 Silberstück

Massba

Verfügbarkeit: verbreitet

Herstellung: Die Rinde des Massba, ein großwüchsiger Laubbaum, wird tief eingeritzt. Das herausquellende Harz wird aufgefangen.

Anwendung: Das Harz wird in heißer Flüssigkeit aufgelöst.

Wirkung: Der heiße Trank stärkt den Körper des Kranken und hilft ihm gegen jegliche Krankheiten zu bestehen. Der Rettungswurf gegen Krankheiten erhält einen Bonus von 20%.

Preis: 4 Bronzestücke

Melgrim

Verfügbarkeit: verbreitet

Herstellung: Melgrim ist die weiße Wurzel einer kleinen Pflanze, die aus einem Büschel langer, tropfenförmiger Blätter besteht. Die Wurzel wird faserig gemahlen.

Anwendung: Die Wurzelfasern werden mittels eines Verbandes auf offene Wunden gelegt.

Wirkung: Die Wurzel unterstützt die Heilung von Wunden und verhindert unangenehme eitrige Entzündungen. 15% Bonus auf den Rettungswurf gegen Krankheiten.

Preis: 2 Bronzestücke

Balmorsud

Verfügbarkeit: selten

Herstellung: Der Sud wird aus der öligen Frucht des stacheligen Balmorstrauches gewonnen. Da die Pflanze ein sehr seltenes Gewächs ist, ist die Verfügbarkeit niedrig und der Preis bei einem Alchemisten recht hoch.

Anwendung: Der ölige Saft der Beeren wird von dem Anwender getrunken.

Wirkung: Der Saft wirkt sofort nach dem Verzehrt seine heilenden Kräfte und spendet dem Anwender 2 W6 Lebenspunkte.

Preis: 8 Silberstücke.

6.9. Gifte

Auf der Welt Pagan existiert eine vielfältige Flora und Fauna, die nicht immer nur schön anzuschauen und den Lebewesen dienlich ist. So existieren neben den Heilkräutern auch Kräuter, die von einem kundigen Anwender zu üblen Giften verarbeitet werden können.

Rote Sonne

Verfügbarkeit: sehr verbreitet

Herstellung: Dieses Gift wird aus den roten Blütenblättern der Maraule gewonnen. Die Blätter werden getrocknet und dann zu einem feinen Pulver gemahlen.

Anwendung: Das Pulver kann in einer Flüssigkeit aufgelöst oder verkocht werden. Allerdings verliert das angewendete Pulver nach 2 Tagen seine Wirkung.

Wirkung: Das Opfer erfährt nach 5 Minuten die Wirkung des Giftes. Es verspürt große Müdigkeit und fällt sofort in einen tiefen Schlaf, der 1W4 Stunden andauert. Danach erwacht die Person mit großen Kopfschmerzen und einem fauligen Geschmack im Mund.

Kosten: 4 Silberstücke

Glockentraum

Verfügbarkeit: sehr verbreitet

Herstellung: Dieses Gift wird aus den violetten Blättern der Trijane Anso gewonnen. Die Blätter werden getrocknet und dann zu einem feinen Pulver gemahlen.

Anwendung: Das Pulver kann in Flüssigkeit aufgelöst oder verkocht werden. Allerdings verliert das angewendete Pulver nach 7 Tagen seine Wirkung.

Wirkung: Das Opfer erfährt nach 5 Minuten die Wirkung des Giftes. Es verspürt große Müdigkeit und fällt sofort in einen tiefen Schlaf, der 1W8 Stunden andauert. Danach erwacht die Person ohne weitere Nebenwirkungen.

Kosten: 25 Silberstücke

Bärenschlaf

Verfügbarkeit: selten

Herstellung: Dieses Gift wird aus den Schoten des Bärenschlafs gewonnen. Die Schoten werden geöffnet und das zähflüssige Mark wird möglichst frisch direkt angewendet.

Anwendung: Das zähflüssige Mark wird direkt nach dem Öffnen der Schote verbraucht. Wenn das Mark getrocknet ist, was meist innerhalb von 2 Stunden geschieht, ist es wirkungslos. Besonders beliebt ist das Gift in den Arenen von Pagan. Und hier besonders beim Kampf gegen große Monster, die mit dem Gift betäubt oder deren Reaktion zumindest verringert werden soll. Den Namen hat dieses sehr starke Schlafgift, weil so mancher Bär dieser verlockenden roten Frucht nicht widerstehen konnte und unter der Pflanze betäubt vorgefunden wurde.

Wirkung: Bei diesem Gift ist es wichtig, dass es entweder über die Schleimhäute oder die Blutbahn aufgenommen wird, weshalb der Bärenschlaf gerne auf Waffen aller Art aufgetragen wird. Die Wirkung setzt bei Humanoiden innerhalb 1 W4 Minuten ein und hält gute 8 Stunden an. Das Opfer kommt in dieser Zeit nicht zu Bewusstsein. Ab der zweiten Stunde kann stündlich ein Wurf auf die Konstitution ausgeführt werden. Sollte der Wurf gelingen, so erwacht das Opfer.

Kosten: 8 Goldstücke

Blagune

Verfügbarkeit: verbreitet

Herstellung: Dieses Gift wird aus den bläulichen Blättern der namensgebenden Blagune gewonnen. Die Blätter werden einzeln vom Stengel gezupft. Dann wird ein guter Sud angesetzt, der mindestens eine Stunde gebrüht werden muss. Für einen Sud braucht man etwa 5 frische Blüten. Bei Alchimisten kann man häufig auch schon fertig getrocknete Blütenblätter der Blagune erwerben, die meist um die 2 Goldstücke pro Aufguss kosten.

Wegen der halluzinogenen Wirkung wird die Blagune auch gerne von erfahrenen Anwendern genutzt, um Visionen hervorzurufen, wobei der Autor dieser Zeilen darauf hinweisen möchte, dass der Wahrheitsgehalt dieser Visionen nicht bewiesen wurde.

Anwendung: Meist wird der Aufguss dem Opfer heiß verabreicht. Aber zu rituellen Zwecken werden die Dämpfe

auch gerne inhaliert, um so die Wirkung besser zu kontrollieren.

Herbsttod

Wirkung: Es handelt sich bei diesem Aufguss um eine Wahrheitsdroge. Sie lockert die Zunge des Opfers und ruft auch leichte Halluzinationen hervor. Die Wirkung setzt nach einer guten viertel Stunde ein und hält etwa eine halbe Stunde an.

Kosten: 2 Goldstücke

Zwingkrampf

Verfügbarkeit: selten

Herstellung: Dieses lähmende Gift wird aus vollständigen Blüten der Zunsä Aro gewonnen. Es gibt zwei Arten der Herstellung, die von der Anwendung abhängen, wobei die Wirkung identisch ist.

Pulver: Das Pulver wird hergestellt, wenn das Opfer das Gift mit der Nahrung, am besten mit Flüssigkeit, aufnehmen soll. Dazu wird die komplette Blüte getrocknet und dann fein gemahlen.

Paste: Die Paste wird hergestellt, wenn das Gift auf Waffen aufgetragen werden soll. Hierbei werden nicht die Blütenblätter getrocknet, sondern frisch gemahlen. Hinzu fügt man noch etwas Wasser und Mark der Äste des Zunsä Aro. Dies ergibt nach richtigem Verhältnis eine feste harzige Paste.

Anwendung:

Pulver: Das Pulver kann in Flüssigkeit aufgelöst oder verkocht werden. Das Pulver löst sich in Flüssigkeit sofort auf, ist kaum zu schmecken und hält 24 Stunden seine Wirkung.

Paste: Diese Paste lässt sich hervorragend auf Waffen auftragen und hält sich dort bis zu einer Woche. Im Kampf verliert die behandelte Waffe nach drei Schlägen die giftige Wirkung, ob sie nun traf oder nicht, da die Paste von der Waffe gewischt wird.

Wirkung: Das Opfer ist innerhalb einer Minute/Runde in seiner Bewegung behindert, da das Gift im Körper Krämpfe auslöst. Gerade bei der Anwendung der Paste ist es wichtig, dass die Waffe Schaden auf die Lebenspunkte des Opfers macht. Der Bewegungsfaktor wird um die Hälfte reduziert und die Werte Attacke, Parade und Ausweichen verringern sich um 2. Dieser Zustand hält bei mißlungenem Rettungswurf 1 W6 + 2 Minuten/Runden an.

Kosten: 8 Silberstücke

Verfügbarkeit: sehr selten

Herstellung: Dieses Gift wird aus den schwarzen Samenkügelchen gewonnen, welche die Sistril Aro im Herbst verliert. Die Samen werden fest in ein immer feuchtes Tuch gebettet. Dieses trinkt man täglich mit Wasser. Besonders Tongefäße haben sich für die Aufbewahrung bewährt, da sie die nötige Feuchtigkeit gut halten. Nach etwa 2 Wochen hat sich um das Tuch eine pelzige Schicht gebildet, die nun vorsichtig entfernt wird. Es handelt sich dabei um einen giftigen Sporenpilz.

Anwendung: Der aus den Samen der Sistril Aro gewonnen Sporenpilz muss dem Opfer frisch zugeführt werden.

Wirkung: Das Opfer erfährt 1 W8 Runden einen Giftschock von 1 W6 + 4. Jede Runde kann ein Rettungswurf gegen Gift gemacht werden. Da es sich hier um ein sehr starkes Gift handelt, wird der Rettungswurf um 15% verringert.

Kosten: 20 Goldstücke

6.10. Magische Ausrüstung & Artefakte

Garek's Umhang

Der Umhang ist nach seinem geistigen Vater Garek benannt. Viele Alchimisten kopieren heutzutage Garek's Umhang, und bieten ihn zu einem anständigen Preis an. Der Umhang wird fast ausschließlich von Dieben erworben, da die Magie des Umhangs Geräusche ihres Trägers dämpft. Der Umhang besitzt an seinem Saum fünf fein gestickte Ornamente aus silbrigem Spinnenhaar. Aktiviert der Träger die Magie von Garek's Umhang, so löst sich ein gesticktes Ornament auf und entfaltet seine magischen Kräfte, indem die Fähigkeit Schleichen einen Bonus (Aufschlag) von 20% erhält, der 30 Minuten anhält. Sind alle Ornamente verbraucht, kann ein befähigter Alchimist neue Ornamente einsticken. Er braucht dafür in der Regel, je nach Auftragslage zwei Tage.

Kosten: Garek's Umhang (erhältlich in dunklen Farben) mit fünf Ornamenten 15 GM. Ein Ornament aus Spinnenhaar kostet 2 GM und 5 SS.

Amulett von Namash

Dieses Amulett wurde von Namash vor langer Zeit hergestellt und wechselt seit vielen Zyklen in Abständen seinen Besitzer. Das handtellergroße Schmuckstück ist filigran verarbeitet und besteht aus purem Gold. Im Zentrum befindet sich das Symbol von Namash und wird von fünf leuchtenden Diamanten eingerahmt. Das wunderschöne Amulett ist beseelt und nimmt Kontakt mit dem Träger auf, wenn dieser seinen Vorstellungen entspricht. Die dunkle Seele nennt sich Mún und spricht im Auftrage von Namash, als dessen obersten Diener Mún sich gern bezeichnet. Solange sich der Träger an die Anweisungen von Mún hält, wird er mit magischen Fähigkeiten belohnt. Sollte sich der Träger gegen die Aufträge und Anweisungen wehren, so versucht Mún mittels Dialogen, die nur der Träger versteht, den Träger zu manipulieren und wartet geduldig, bis eine andere Person in den Besitz des kostbaren Amulettes kommt. Mún kann nicht die Gedanken der Person lesen, sondern hört nur die Gesprochenen Worte des Trägers.

- ❖ Der Träger kann Unsichtbares sehen.
- ❖ Seine Attacke und Paradowert erhöhen sich um 2 Punkte.
- ❖ Auf Fähigkeiten erhält er 10% Aufschlag.
- ❖ Rettungswürfe gegen Magie und Krankheit erhöhen sich um 10%.

Kosten: Das Amulett ist nicht bezahlbar, denn es wechselt die Besitzer höchstens durch Diebstahl oder den Tod des Vorbesitzers.



Kreuz von Ishda

Dieses einmalige Artefakt zerstört und belebt gleichermaßen. Es ist über den Namensgeber nichts bekannt. Es wird aber vermutet, dass es sich um einen Schänder, einen abtrünnigen Magier, handelt. Obwohl dieses Artefakt in jedem besseren Buch über Artefakte aufgeführt ist, ist nichts über den jetzigen Aufenthaltsort dieses einzigartigen Exemplars bekannt.

Das Kreuz verfügt über die Fähigkeit seinem Träger einmal am Tag 3 W6 Lebenspunkte zu schenken. Im Gegenzug entzieht der Gegenstand aber der Pflanzenwelt jene wichtige Lebensenergie. Dazu muss das Kreuz in fruchtbaren Boden gerammt werden, worauf im Radius von 1 W4 Metern der Boden samt Pflanzen innerhalb von 5 Minuten verdorrt. Danach kann der Träger sich oder einer anderen Person die Lebensenergie zuführen.

Kosten: Dieser magische Gegenstand ist kaum in Gold aufzuwiegen und ein entsprechender Käufer würde sicher eine Summe jenseits der 10.000 Goldmünzen zahlen.

6.11. Magische Waffen

Bei den magischen Waffen handelt es sich um Stücke, die mit besonderen Fähigkeiten versehen wurden, welche über die übliche Funktion hinausgehen. Deshalb sind sie auch selten, teuer und sehr begehrt. Schon häufig hörte man Geschichten, in denen das mächtige Stück ihrem Träger zum Verhängnis wurde, weil jemand anderes nach dem Artefakt strebte.

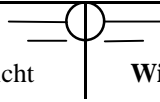
Auch heute können solche Stücke hergestellt werden, aber dazu bedarf es schon eines erfahrenen Alchemisten (ab der 10. Stufe), der oft Monate mit der Herstellung beschäftigt ist. Die entsprechende Fähigkeit kann entweder dauerhaft wirken, wie z.B. die Feuerresistenz oder sie wird mit einem magischen Befehl, einem Aktivierungswort, welches der Schöpfer des magischen Gegenstandes bestimmt, ausgelöst. Die in den Listen angegebenen Preise werden häufig um das zwei- bis dreifache übertroffen. Sehr selten kommt es vor, dass mehr als eine der magischen Fähigkeiten auf einer Waffe liegen.

Folgende Fähigkeiten kann man auf eine Waffe legen:

Lichtblitz

20 Ladungen möglich. Eine neue Ladung kostet 10 GS. Die Wirkung entspricht dem gleichnamigen Zauberspruch der 3. Stufe. **Kosten:** Auflegen 2000 GS + 10 GS pro Ladung.

Demonwight



Feuerresistenz Die Waffe kann nicht eingeschmolzen werden. **Kosten:** *Auflegen der Fähigkeit 1500 GS.*

Unzerstörbarkeit Durch nichts kann die Waffe zerstört werden. **Kosten:** *Auflegen der Fähigkeit 5000 GS.*

Dämonentöter Die Waffe verursacht bei Dämonen und Untoten den doppelten Schaden. **Kosten:** *Auflegen 4000 GS.*

Immer scharfe Klinge Die Klinge wird nie stumpf und ist besonders geschärft. Sie verursacht von +1 bis +3 zusätzlichen Schaden. **Kosten:** *von 3000 bis 9000 GS.*

Feuerklinge Eine magische Flamme umhüllt die Klinge. Das Feuer entspricht einem echten Feuer und muss in einer geeigneten feuerresistenten Scheide getragen werden. Zusätzlicher Schaden bei Kurzschertern 1 W6 und bei Langschertern 1 W8. **Kosten:** *12000 GS.*

Donnergrollen Diese Fähigkeit kann nur auf stumpfe Schlagwaffen, wie Streitkolben und Stäbe gelegt werden. Beim Aufschlag ertönt ein lautes Grollen. Die Waffe verursacht 1 W6 zusätzlichen Schaden. **Kosten:** *9000 GS.*

Feuerspucker Die Waffe kann auf Kommando einen Feuerball der 3. Spruchstufe abfeuern. Zehn Ladungen sind möglich. **Kosten:** *Auflegen 8000 GS und pro Ladung 20 GS.*

Unsichtbarkeit Die Waffe erscheint permanent unsichtbar. Nur der Träger kann sie sehen und hat auf Attacke und Parade einen Bonus von +1. Personen mit der magischen Fähigkeit „Unsichtbares sehen“ können die Waffe erkennen und der Bonus hebt sich auf. **Kosten:** *12500 GS.*

Farbe ändern Die Farbe der Waffe lässt sich in jede beliebige verändern. **Kosten:** *250 GS.*

Wiederkehr

Nach dem Treffen des Zieles (Waffe muss geworfen werden) kehrt sie in die Hand des Trägers ähnlich eines Bumerangs zurück. **Kosten:** *10000 GS.*

6.12. Magische Ringe und Amulette

Ringe und Amulette sind geeignete Träger von magischen Funktionen, die dem Träger dienen oder auch zum Verhängnis werden können. Im Folgenden findet der Interessierte eine unvollständige Auflistung von magischen Fähigkeiten, die von einem fähigen Alchemisten auf den Gegenstand gelegt werden können. Wie bei den magischen Waffen unterscheidet man zwischen permanent wirkender Magie und ladungsgebundener Magie. Bevor ein Objekt mit einer Ladung versehen werden kann, muss es auf die Magie vorbereitet werden. Man spricht dann vom Belegen. Erst wenn der Gegenstand mit einer bestimmten magischen Formel belegt wurde, können die Ladungen hinzugefügt werden. Mit dem Auslösen einer Ladung wird die Magie des Artefaktes gewirkt. Wenn alle Ladungen eines belegten Gegenstandes aufgebraucht sind, verliert das Objekt nicht seine magische Aura. Es können jederzeit wieder neue Ladungen von einer kompetenten Person übertragen werden.

Nachtsicht Der Träger kann permanent in völliger Dunkelheit ähnlich einem Elf sehen. **Kosten:** *16000 GS.*

Unsichtbar Der Träger wird auf Wunsch einmal pro Tag für 20 Minuten unsichtbar. **Kosten:** *9500 GS.*

Geräuschlos Der Träger verursacht einmal täglich für 30 Minuten keine Geräusche. Er befindet sich unter einer geräuschlosen Glocke, welche nicht sichtbar ist. **Kosten:** *8000 GS.*

Feuerresistent Feuer verursacht permanent nur halben Schaden. Hitze verursacht bei dem Träger kein Unwohlsein. **Kosten:** *9000 GS.*

Kälteresistent Der Träger kann bei frostigen Temperaturen überleben. **Kosten:** *9000 GS.*

Kristallpanzer Um den Körper bildet sich für 10 Minuten ein flexibler Panzer aus Kristall, der den Rüstungsschutz auf 21 hebt. **Kosten:** *8000 GS und pro Ladung 60 GS.*

Demonwright

Böses spüren	Der Träger spürt permanent im Umkreis von 10 Metern böse Gesinnungen. Kosten: 5000 GS.
Untote vertreiben	Der Träger kann 3 mal pro Tag 1 W8 Untote mit einer Prozentchance von 80% vertreiben. Kosten: 10000 GS.
Magie spüren	Der Träger kann zu 56% erspüren, ob ein Gegenstand magisch ist. Kosten: 12000 GS.
Schutz vor Magie	Der Rettungswurf gegen Magie erhöht sich um 10%. Kosten: 12500 GS.

Kapitel 7:

Der Kampf und andere Handlungen

Während des Rollenspiels werden Situationen überraschend oder voraussehbar dem Spieler begegnen, in welchen der Charakter sich oder das Leben anderer mit Gewalt verteidigen muss. In diesem Kapitel werden die Mechanismen beschrieben, wie solch ein Kampf mit all seinen Ausnahmen und Besonderheiten durchgeführt wird. Dabei wird der Kampf rundenweise durchgespielt. Eine Runde entspricht dabei 60 Sekunden. Je erfahrener ein Charakter ist, um so mehr Aktionen kann er während dieser Minute durchführen.

Die möglichen Aktionen werden im Folgenden erklärt:

7.1. Initiative

Zu Beginn einer Auseinandersetzung steht immer die Initiative, mit welcher bestimmt wird, wer die erste Aktion ausführen darf. Dabei wird mit einem W20 + W10 gewürfelt. Die Person mit dem höchsten Ergebnis kann mit ihrer ersten Aktion beginnen, danach folgen die Charaktere mit den absteigenden Würfelergebnissen. Wird ein Charakter im Schlaf, aus dem Hinterhalt oder allgemein unbemerkt attackiert, so hat der Angreifer in jedem Fall die erste Aktion. Sollten zwei oder mehr Charaktere die gleiche Initiative gewürfelt haben, führen sie zeitgleich ihre Aktion aus.

7.2. Attacke

Die Attacke betitelt den Angriff auf ein Ziel. Dabei wird im Regelwerk von Demonwright davon ausgegangen, dass in einer Kampfrunde (60sec.) die Kontrahenten der niedrigeren Erfahrungsstufen seltener einen Angriffsschlag, nämlich einen, auf den Gegner durchsetzen, als ein trainierterer Kämpfer, der zwei oder mehr Attacken in der Kampfrunde, also in kürzeren Zeiteinheiten, ansetzt. Um festzustellen, ob der Angreifer sein Ziel getroffen hat, würfelt der angreifende Spieler mit einem W20 + W10 und addiert falls vorhanden seinen Bonus der Waffe, seiner Attribute, seines Berufes, der Waffenfähigkeit und anderer Einflüsse hinzu. Dann wird geprüft, ob das Ergebnis unter oder oberhalb des Rüstungsschutzes des Zieles liegt. Ist das Ergebnis höher, hat der Angreifer es geschafft die Rüstung oder Panzerung mit der Waffe zu durchdringen und verursacht den Schaden seiner Waffe, der von den Lebenspunkten des Zieles abgezogen wird. Liegt der Wert der Attacke unterhalb des Rüstungsschutzes, wird der Schaden der Waffe von der Rüstung abgezogen, bis diese sich in ihre Bestandteile aufgelöst hat. Restschaden wird von den Lebenspunkten abgezogen. Ist die Attacke allerdings kleiner als 8, so wurde das Ziel verfehlt. Falls der Powerwürfel (W10) eine 1 aufweist, hat der Charakter einen Attackepatzer verursacht und verletzt sich ebenso wie das Ziel. Hat ein Charakter mehrere Attacken laut seines Berufes zur Verfügung, so werden die Attacken mit dem Gegner umeinander ausgeführt.

7.3. Parade

Wird der Charakter eines Spielers angegriffen, so hat er immer die Möglichkeit die Attacke zu parieren, solange er den Angreifer sieht. Dazu würfelt er mit einem W20 + W10 seinen Paradowert und addiert alle möglichen Boni hinzu. Ist sein Wert höher oder gleich dem Attackewert, so hat er den Angriff abgewehrt. Führt der Verteidiger neben seiner Waffe noch einen *Schild* zu seiner Verteidigung, so muss er vorher wählen, ob er die Waffe oder den Schild zur Verteidigung benutzt. Nur eines ist möglich, so dass die Boni verschiedener Waffenfähigkeiten nicht miteinander verrechnet werden.

7.4. Ausweichen

Neben der Parade hat der Verteidiger noch die Möglichkeit auszuweichen. Dabei versucht er dem Angriff mit einer geschickten und schnellen Körperbewegung zu entgegnen. Einigen Angriffen, wie Geschossen und einigen magischen Sprüchen kann man nur entgehen, indem man ihnen ausweicht. Dazu würfelt man einen W20 + W10 und addiert seine möglichen Boni. Ist der Wert höher oder gleich dem Attackewert, ist dem Charakter das Ausweichmanöver gelungen, aber er verliert alle weiteren Attacken in der

Demonwright

Runde. Würfelt er allerdings mit dem Powerwürfel (W10) eine 1, so stürzt er unglücklich und verliert in der nächsten Runde seine Initiative.

7.5. Bewegung

In einer Auseinandersetzung kann der einzelne Charakter eine Strecke von 4 mal seinem Bewegungsfaktor in Metern zurücklegen. Pro Viertel seiner verlorenen Lebenspunkte (LP) verliert er auch ein Viertel seiner Bewegungsfähigkeit. D.h. ein Charakter, der im Kampf die Hälfte seiner Lebenspunkte lassen musste, kann sich pro Runde nur noch mit einer Geschwindigkeit von 2 mal seinem Bewegungsfaktor in Metern fortbewegen.

Fliehen: Möchte ein Charakter fluchtartig das Kampfgeschehen verlassen, so muss er, egal ob er die Initiative hat, für alle Attacken einer Runde des Feindes ausweichen und kann sich dann mit einer Geschwindigkeit von 8 mal seinem Bewegungsfaktor in Metern die Minute fortmachen. Dieses Tempo hält er solange durch, wie er jede Minute einen Wurf auf seine Konstitution macht und sie bestätigt. Für jeden nicht bestätigten Wurf auf seine Konstitution verringert sich der Multiplikator um einen. Bei einem Wert von Null bricht der Charakter erschöpft zusammen. Eine Rast von mindestens 15 Minuten ist erforderlich.

7.6. Räumliche Vor- und Nachteile

In einem Kampfgeschehen kommt es häufig zu Positionsveränderungen der Kontrahenten. Um den verschiedenen Situationen Rechenschaft zu tragen, sind im Folgenden einige Modifikatoren genannt, die aber jederzeit durch den Spielleiter an die entsprechenden Situationen angepasst werden können.

Handwaffen:

Angriff von einer Erhöhung:	Attacke +1
Angriff auf reitende Ziele:	Attacke -2
Angriff auf schlafende Ziele:	Attacke +6
Angriff auf ein liegende Ziele:	Attacke +1
Abwehr im Dunkeln:	Parade -5

Schusswaffen:

Angriff von oben:	Attacke +3
Angriff von unten:	Attacke -2

Angriff vom Pferd (steht):	Attacke +2
Angriff vom Pferd (läuft):	Attacke +1

Angriff bewegtes Ziel (geht):	Attacke -1
Angriff bewegtes Ziel (läuft):	Attacke -2

Kleines Ziel (Katze):	Attacke -1
Normales Ziel (Mensch):	Attacke 0
Großes Ziel (Halbriese):	Attacke +1

Pro 25 Meter Entfernung:

Attacke -1

Beispiel: Enric, der Elf ist auf der Jagd. Im Wald entdeckt er eine Wildschweinfamilie in 40 Metern Entfernung (-2). Vom Rücken seines stehenden Pferdes (+2) versucht er ein kleines Schwein (-1) mit seinem Bogen zu erwischen. Die Waffenfähigkeit Langbogen hat er bis in die fünfte Stufe trainiert und erhält +2 auf seine Attacke sowie +1 auf Attacke wegen seines Berufes Jäger. Er zielt auf ein stehendes Schwein und würfzelt eine Attacke von 19 hinzu addiert er den Bonus von $(2+2+1-1-2)=+2$ und trifft das Tier mit einer 21. Da das Schwein Enric nicht bemerkt hatte, weicht es nicht aus und wird getroffen. Enric würfzelt nun einen Schaden von 10 aus und erlegt damit das Tier, welches nur 6 Lebenspunkte hatte.

7.7. Manöver

Neben dem Attackieren und Parieren kommt es nicht selten vor, dass noch andere Aktionen während eines Kampfes ausgeführt werden sollen. Eine Auswahl der häufigeren Manöver mit ihrem Zeitverbrauch sind untenstehend aufgelistet. Dem Spielleiter steht es allerdings frei, die Zeiten der Situation anzupassen.

Eine Kampfrunde:

60sec.

Tür öffnen (unverschlossen):	15sec.
Tür schließen:	15sec.
Fähigkeit anwenden:	siehe Beschreibung
Aufstehen (ohne Rüstung):	5sec.
Aufstehen (schwere Rüstung):	30sec.
Gegenstand aus dem Gepäck greifen:	30sec.
Waffen wechseln:	15sec.
Seil klettern pro 3 Meter:	30sec.
Leiter klettern pro 3 Meter:	15sec.
Trank einnehmen:	60sec.
Ring aufsetzen:	30sec.
1 Attacke pro Runde:	60sec.
2 Attacken pro Runde:	je 30sec.
3 Attacken pro Runde:	je 20sec.
4 Attacken pro Runde:	je 15sec.
5 Attacken pro Runde:	je 12sec.
Pferd besteigen:	15sec.

Bemerkung: Die Zeitangaben für die Attacken gelten sowohl für die physischen, wie auch für die magischen Attacken. Ausnahmen sind den einzelnen Beschreibungen zu entnehmen.

7.8. Mehrspielerkampf

Wird ein Charakter von mehr als einem Charakter angegriffen, wird auch hier die Reihenfolge anhand der Initiativwürfe bestimmt. Vor jeder neuen Kampfrunde (60sec.) wird diese aber neu ausgewürfelt. Der angegriffene Charakter hat die Möglichkeit jede Attacke zu parieren, solange sie in seinem Sichtbereich ausgeführt wird.

7.9. Reichweite von Waffen

Kurzbogen	305 Meter
Langbogen	390 Meter
Armbrust	170 Meter

Die folgenden Reichweiten werden nur erreicht, wenn die Waffen geworfen werden. Als Modifikatoren können problemlos die Werte vom Punkt 8.6. verwendet werden.

Messer	25 Meter
Wurfstern	38 Meter
Wurfaxt	30 Meter
Axt	20 Meter

Kurzsword	18 Meter
Langsword	14 Meter
Zweihänder	10 Meter

7.10. Rettungswürfe

Gerade im Kampf kommt es häufig zu Situationen, in welchen der Charakter nicht nur Waffengewalt ausgesetzt ist. So können auch Zauber, Gifte oder Krankheiten negativen Einfluss auf ihn ausüben. Um nun zu prüfen, ob ein Zauber, Gift oder eine Krankheit seine Wirkung beim einzelnen Charakter erzielt, würfelt der Spieler einen Rettungswurf. Im Folgenden sind die Grundwerte der einzelnen Rettungswürfe notiert, die unterwürfelt werden müssen. Auf die Grundwerte werden noch entsprechende Boni der Berufe oder anderer Quellen hinzugerechnet. Bei den Zaubern, Giften und Krankheiten sind in den Beschreibungen evtl. Ausnahmen oder Besonderheiten erwähnt und beschrieben, welchen Folge zu leisten ist.

❖ Spruchmagie	:	30%
❖ Runenmagie	:	30%
❖ Illusion	:	20%
❖ Psionic	:	30%
❖ Gift	:	25%
❖ Krankheit	:	60%
❖ Koma	:	12%

7.11. Erschöpfung, Bewusstlosigkeit und Tod

Erschöpfung: Jeder Kämpfende durchsteht die Anzahl seiner Konstitution an Kampfrunden, ohne dass Ermüdungserscheinungen auftreten. Für jede Kampfrunde mehr wird eine Probe auf Willenskraft gemacht. Das bedeutet, der Spieler muss den Wert des Attributs Willenskraft mit einem W20+W10 unterwürfeln. Wird sie bestanden, kann der Charakter ohne negative Auswirkungen eine weitere Runde bestreiten. Besteht er die Probe nicht, so verringern sich seine physischen Attribute Gewandtheit, Stärke und Konstitution um 1W4. Danach ist zu prüfen, ob diese Auswirkungen auf seine Boni in Tabelle 2 haben. Für jede weitere Kampfrunde, die der Charakter bestreiten möchte, wird wieder eine Probe auf die Willenskraft gemacht und je nach Resultat wie oben verfahren. Erreicht eine der Attribute den Wert 0, bricht der Charakter erschöpft zusammen. Ein Rettungswurf gegen Koma ist zu machen. Nach einer Erholungsphase regenerieren die Attribute wieder bis zu ihrem ursprünglichen Wert. Als allgemeine Regel gilt, dass pro 2 Stunden Ruhe 1 Punkt pro Attribut zurückerlangt wird.

Bewusstlosigkeit: Sinkt die Anzahl der Lebenspunkte auf den Wert 0 oder darunter, so versinkt der Charakter an Ort und Stelle in die Bewusstlosigkeit. Es ist dabei zu berücksichtigen, dass pro Spielminute ein weiterer Lebenspunkt verlorenght. Sollten die Lebenspunkte den Konstitutionswert im negativen Bereich unterschreiten, stirbt der Charakter sofort. Gegenmaßnahmen wären das Heilen mit der Fähigkeit Heilkunde oder Verbinden, mit welcher Blutungen gestoppt und Brüche geschient werden können. Dadurch würde das Befinden des Charakters stabilisiert. Aber aus der Bewusstlosigkeit erwacht der Charakter damit nicht. Dazu müssen erst seine Lebenspunkte auf 1 oder höher geheilt sein. Oder ein mächtiger Zauber oder Heiltrank könnten helfen. Sollte keine der Möglichkeiten funktionieren, so erhält der Charakter pro Tag im Koma einen Lebenspunkt zurück. Voraussetzung ist aber eine ständige Betreuung sowie Versorgung. Ist es gelungen, die Lebenspunkte auf mindestens 1 zu heilen, so kann der Charakter *stündlich* einen Rettungswurf *gegen Koma* versuchen und beim Gelingen erwachen. Erwacht der Charakter aus dem Koma, so muss auf der Tabelle gewürfelt werden, ob irgendwelche Schäden (Neurosen, Phobien) zurückbleiben.

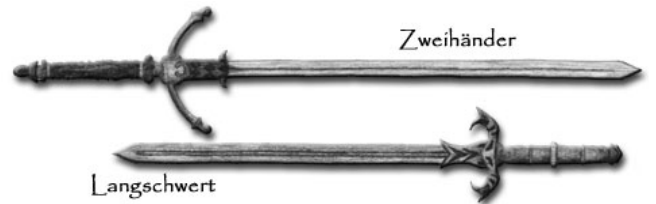
Tod: Fallen die Lebenspunkte des Charakters unter den negativen Konstitutionswert, ist er gestorben. Nur die mystische Kraft eines mächtigen Zaubers kann den Toten wieder ins Reich der Lebenden holen. Näheres ist bei der Beschreibung der Zauber zu erfahren.

7.12. Erholung und natürliche Heilung

Solange die Lebenspunkte nicht auf Null oder sogar darunter gefallen sind, ist der Körper des Charakters in der Lage sich selbst zu heilen und zu regenerieren. Das bedeutet aber nicht, dass zum Beispiel abgetrennte Gliedmaßen nachwachsen würden, sondern dass lediglich die Lebenspunkte sich wieder erhöhen bis hin zum maximalen Wert. Voraussetzung für diesen Prozess ist auch, dass Blutungen gestillt sind und andere Verletzungen sachgemäß behandelt wurden, z.B. unter Anwendung einer heilenden Fähigkeit oder eines Zaubers. Ist dies geschehen, so regeneriert der Charakter bei absoluter Ruhe alle 24 Stunden 1 W6 Lebenspunkte. Bei körperlicher Anspannung heilt er hingegen nur alle 48 Stunden 1 W6. Bei extremen körperlichen Anstrengungen bringt der Körper zu wenig Energien auf, um den Heilungsprozess zu unterstützen. Es kann auch vorkommen, dass alte Wunden neu aufbrechen, dabei ist es dem Spielleiter freigestellt neuen Schaden zu verteilen.

8.13. Rüstung

Jede Rüstung bietet Schutz vor physischen Attacken und verlängert so unter günstigen Umständen das Leben ihres Trägers. Wichtige Indikatoren sind dabei der Rüstungsschutz (RS) und die Rüstungskapazität (RK). Der RS gibt den Wert an, welcher von der Attacke des Gegners übertroffen werden muss, damit der Schaden der Waffe von den Lebenspunkten abgezogen wird. Ist der Attackewert kleiner oder gleich dem RS, wird der Schaden von der Rüstungskapazität abgezogen. Beträgt die Rüstungskapazität null bedeutet es, dass die Rüstung total zerstört ist. Sollte noch Schaden verblieben sein, so wird er von den Lebenspunkten abgezogen. Pro 10 verlorener Rüstungspunkte sinkt der RS um einen Punkt.



Kapitel 8:

Weltbeschreibung

8.1. Die Welt Pagan:

Die Gelehrten von Pagan sind sich einig, dass sie auf einem riesigen Kontinent leben, welcher auf einem unendlichen Meer schwimmt. Ihrer Meinung nach, hat der Kontinent die Form einer Walnuss, von welcher nur ein Bruchteil aus dem Wasser ragt. Der Kontinent ist im Inneren von unendlichen Höhlen und Gangsystemen ausgehöhlt, welche von drei unterschiedlichen Dämonenrassen und anderen Lebewesen bewohnt ist. Einige größere Inseln vor dem Kontinent sind zwar bekannt, aber diese liegen meist keine 10 Tage Seefahrt vom Festland entfernt. Einzelne Gelehrte sind von der Idee besessen, dass noch andere Kontinente im unendlichen Meer schwimmen könnten, aber diese Theorien sind von der Mehrzahl der Bevölkerung verrufen und werden als verrückt abgetan.

Es bevölkern insgesamt 10 größere zivilisierte Rassen den Kontinent. Dabei handelt es sich um die Elfen, Menschen, Zwerge, Shanari, Halbelfen, Kobolde, Goblin, Orks, Halbriesen und Wandler. Vor langer Zeit lebten die Rassen getrennt in einzelnen Landstrichen, doch kam es zu der Zeit, als die einzelnen Rassen sich ausbreiteten und neuen Lebensraum brauchten, zu heftigen Kämpfen unter ihnen. Diese Kriege haben viele der einst stolzen und mächtigen Kulturen zerstört oder aufgerieben. So kam es, dass in vielen Ländern über die Jahre viele der Rassen zusammen siedelten.

Zwar bestehen noch heute einige der ehemals schillernden Elfenstädte in Azrhaddon, prächtige Städte mit kunstvollen Bauten, aber es gibt kaum einen Landstrich, in welchem sich die Elfen nicht niederlassen würden. Das einstmals so mächtige Reich der Elfen hat viel von seinen Stärken einbüßen müssen. Schuld ist sicher der letzte große Krieg gegen die Zwerge. Ihrer eigenen Überheblichkeit und Arroganz schreibt man den schlechten Verlauf ihrer Biographie zu, was sie selbst sicher nie eingestehen würden. Die Elfen waren mit Sicherheit auch etwas Besonderes, denn kaum eine andere Rasse war auf den Gebieten der Wissenschaften, Magie, Baukunst und der Kriegsführung so fortgeschritten. Aber leider ging viel davon verloren.

Die Menschen waren im unaufhaltsamen Verlauf der Zeit stets etwas unscheinbar. Als die einzigen waren sie nicht auf ihre eigenen Ländereien beschränkt, denn sie verstehen es auch heute noch sich mehr oder weniger friedlich

unterschiedlichen Begebenheiten gut anzupassen, ohne ihre eigene Identität zu verlieren. In der jüngeren Geschichte haben sich einige recht einflussreiche Menschenreiche gebildet. Dazu zählen zum einen Tingridens, ein dreigeteiltes Königreich, die Nordlande, welches unter verschiedenen kleinen Stämmen aufgeteilt ist und das Inselreich Byzantium, das besonderes Geschick im Schiffbau vorweisen kann.

8.2. Die Zeitrechnung

Ein Jahr auf Pagan zählt 365 Tage und lässt sich in die vier Jahreszeiten Frühling, Sommer, Herbst und Winter unterteilen. Der einzelne Tag zählt 24 Stunden. Die Zeitrechnung erfolgt in Fünfjahres - Zyklen. Jeder Zyklus trägt einen eigenen Namen. Sie lauten:

Jahr der roten Sonne	1.
Jahr des feurigen Berges	2.
Jahr des Propheten	3.
Jahr des Niedergangs	4.
Jahr des Lichtschweifs	5.

Zur Zeit schreibt man den 1063ten Zyklus. Die Zeitrechnung ist zurückzuführen auf den letzten großen Krieg gegen das Demonwright, in dem die Oberwelt kurz vor Ihrem Untergang stand.

8.2.1. Jahreszeiten

Es gibt die vier Jahreszeiten Frühling, Sommer, Herbst und Winter, wobei jede 90 Tage umfasst. Die weniger zivilisierten Völker unterteilen das Jahr nur in die Jahreszeiten, während die Menschen, Elfen und Zwerge ihrer Kultur eigene Monatssysteme verwenden.

8.3. Die verfluchten Provinzen

8.4. Die Nordlande

8.5. Die große Somadiwüste

Nördlich vom Königreich Litara liegt die großflächige Somadiwüste. Ihre oft kargen und immerheißen Landschaften zeigen doch große Abwechslung der Vegetation. So reihen sich pulvrige Sanddünen mit weiten Geröllwüsten und felsigen Massiven. Vereinzelt findet der mutige Wanderer Zeichen von Leben an kleinen Oasen, die aber oft nicht das ganze Jahr mit Wasser gefüllt sind.

Wenn man von den Somadi spricht, meint man die Ureinwohner dieser tödlichen Landstriche. Sie haben sich an die Öde angepasst. Der Großteil der Somadi lebt verstreut in der Wüste, wo sie mit den Jahreszeiten von Gebiet zu Gebiet ziehen. Sie errichten an den bereisten Stellen kleine Zeltdörfer, in welchen zwischen 100 und 500 Somadi leben.

Es handelt sich um verwandte Familien, die untereinander streng getrennte Aufgaben haben. Es gibt den einen, der älteste Lebende der Familien, und noch die Vorsteher. Die Vorsteher sind jeweils der älteste und weiseste männliche oder weibliche Vertreter einer Sippe. Sie bestimmen gemeinsam über den Stamm. Eine besondere Stellung hat noch der Schamane des Stammes inne. Er oder sie unterstützt den einen und die Vorsteher mit seinem Blick in die Zukunft. Außerdem hat er die Verantwortung Böses und Schlechtes fernzuhalten.

Es gibt zwei festliegende Städte der Somadi. Sie sind die großen Zentren des Handels. Fremde sind hier wegen der ungünstigen Lage selten zu sehen, aber nicht ungewöhnlich. Ravenna liegt südwestlich vom Zentrum der Somadiwüste am oberen Fuße der *dunklen Klippe*. Ein Teil der Stadt liegt im roten Sandstein der dunklen Klippe, während besonders in der neueren Zeit davor neue Gebäude aus Lehm und Stein gebaut wurden. Das auffälligste Bauwerk ist das Bollwerk, welches den Zugang in die dunkle Klippe versperrt.

Besondere Bekanntheit haben die Sandgeister erlangt, die im Frühjahr und Herbst mit den schweren Sandstürmen über die Somadiwüste geistern.

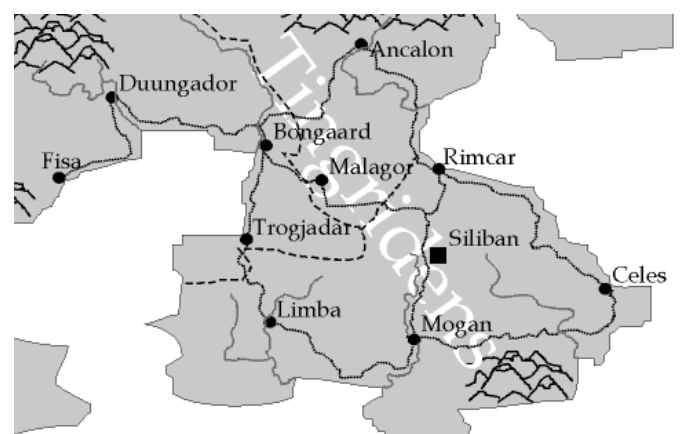
8.6. Azrhadon



Im Nordosten von Pagan erstrecken sich die drei Arme Azrhadons in die Fluten des Meeres. Die Küsten sind schroff und von wilder Schönheit. Das innere Land ist von flachen grünen Hügelläufen und einigen kleineren Bergmassiven geprägt. Fünf größere Flüsse durchschneiden die Landschaft und suchen ihr Ziel im Meer. Im westlichen Teil Azrhadons erstrecken sich weitläufige Wälder. Neben den auf der oberen Karte angezeigten größeren Städten gibt es noch hunderte von kleineren Städten und Dörfern. Zwischen den zwei Zentren Morthand und Glorand hat man eine etwa 4 Meter breite Straße geschaffen, die aus dicken Granitplatten gelegt ist. Kleinere und zwei größere Flüsse überwindet sie mit Hilfe kunstvoller Brücken aus Holz und Stein. Ebenso

wie bei diesem Bauwerk erkennt der Beobachter, dass die Städte und anderen Bauwerken von außerordentlicher Eleganz sind. Alle Formen und Strukturen in der Architektur der Elfen streben auf und zeigen eine bestimmte Leichtigkeit. In ihren Häusern verarbeiten sie gerne Glas, denn sie wollen die Strahlen des Lichtes nicht dem Inneren der Bauwerke verwehren. Damit folgen die Elfen einer ihnen wichtigen Philosophie, die besagt, dass Schönheit von Innen kommt. Darin schließen sie Körper, Geist und Kunst mit ein. Allerdings hat der Lauf der Zeit mit seinen Kriegen unter den Völkern Pagans und des Demonwright stark an Azrhadon genagt. Viele über die Welt bekannte Bauwerke sind nur noch durch Erzählungen bekannt und erfahren vielleicht auch nur durch eine gewisse Übertreibung an Größe. Auch wenn viele Dörfer und Städte immer an derselben Stelle neu errichtet wurden, so kann der Wanderer auf seinem Weg durch Azrhadon doch unzählige Ruinen entdecken. Teilweise sind diese nun auch wieder bewohnt und bieten anderen eine neue Heimat. An dieser Stelle möchte der Autor den Wanderer zu Vorsicht mahnen, denn die Bewohner sind oft nicht über unerwarteten Besuch erfreut und wissen ihr Domizil zu verteidigen.

8.7. Tingridens



Im Süden Pagans erstreckt sich von den Krolinger Bergen eine große Landmasse in die Fluten des Südmeeres. Es ist der am dichtesten besiedelte Landstrich auf Pagan, welchen die Bewohner Tingridens nennen.

Die nördlichen Bereiche sind die Vorläufer zu den mächtigsten Gipfeln der Krolinger Berge. Im mittleren Tingridens prägen Wälder, saftige Felder und kleine Sumpfgebiete die Landschaft. An den Küsten reihen sich große und kleine Felsbuchten mit sandigen Stränden, an welchen die Ströme einiger großer Flüsse ins Meer münden. Seit langer Zeit schon ist Tingridens die Heimat für den Großteil der menschlichen Bevölkerung. Meist herrschte ein König über das gesamte Reich, aber seit einigen Jahrzehnten beanspruchen nun drei Parteien Tingridens für sich. Dies hatte zur Folge, dass das Land gedrittelt ist und die Grenzen sich ständig verschieben.

Die Streitigkeiten begannen, nachdem König Erasmus IV, von seinen Untertanen ehrfürchtig der Eiserne getauft, in hohem Alter gestorben war. Er hatte eine älteste Tochter Salina, die rechtmäßige Thronfolgerin, sowie ihren Stiefbruder Jorkan, der Finstere, dessen Mutter mittels Intrigen ihn als Thronfolger ins Gespräch brachte, hinterlassen. Von ihren Heimatstädten begannen beide Parteien über Jahre ihren Einflussbereich weiter auszudehnen. Einige Ländereien wurden so in Konflikte einbezogen, die Worte allein nicht lösen konnten. Die Bevölkerung litt dort sehr unter diesen Machtkämpfen.

Im Nordosten hatte der Adelige Hark einflussreiche Persönlichkeiten um sich geschart, die wie er nicht ihre Ländereien zwischen Salina und Jorkan verlieren wollten, sondern autark weiter regieren wollten, zumindest solange bis sich ein Thronfolger gefunden hat.

Vielleicht gerade wegen dieser Auseinandersetzungen floriert die Wirtschaft in Tingridens und viele Bewohner und Reisende profitieren davon, soweit sie sich auf die richtige Seite zu schlagen wissen. Es gibt über Tingridens viele wohlhabende Städte verteilt, die wichtige Faktoren im Machtgefüge darstellen. Besonders die Hafenstädte Fisa, Bongaard, Trogjadar, Celes und Rimcar haben durch ihre Handelsbeziehungen weit über die Landesgrenzen hinaus eine Sonderstellung inne. Sie sind Schauplätze und Begegnungstätten für die exotischsten Kulturen, Rassen und Waren Pagans.

8.7.1. Trogjadar

Mitten an der Küste zum Südmeer liegt die große Hafenstadt Trogjadar im Königreich Tingridens. Zur Zeit herrscht der Stadthalter *Jorkan Contamile*. Ein alter grauer Adliger, der besonders durch seine Fettleibigkeit und seinen guten Geschmack in Bezug auf Frauen, bekannt ist. Trogjadar ist eine florierende Stadt, was nicht zuletzt auf die günstige Lage und die große schützende Bucht zurückzuführen ist. Der Großteil der Bevölkerung ist menschlich, was auch deutlich an der Architektur der Gebäude und Straßen für den Betrachter zu erkennen ist. Im Stadtkern, der nahe den Hafenkais liegt, fallen besonders die meist zweistöckigen Fachwerkhäuser auf, die in einem warmen Gelb oder einem strahlenden Weiß gestrichen sind. Die Straßen sind fast alle gepflastert. Ein deutliches Zeichen für den Reichtum der Stadt. Das Wahrzeichen von Trogjadar ist der große aus Naturstein gebaute Leuchtturm, der die umliegenden Häuser bei weitem überragt.

Einwohner: 18.000 (68% Menschen, 17% Elfen, 8% Zwerge, 7% andere)

Besonderheiten: Es gibt in Trogjadar sowohl einen großen Tempel des Lichtes, der Dúrlia und Thorthesh geweiht ist sowie eine im Untergrund verborgene Tempelanlage der Priester des Demonwright. In den Straßen trifft man überall

Stadtgardisten zu allen Tages- und Nachtzeiten an, die für ihre besondere Brutalität bekannt sind. Aber diesem Umstand ist es wohl auch zu verdanken, dass selten ein Einwohner nachts auf seinem Heimweg von der Taverne verloren geht. Die meisten Straftäter werden je nach Strafmaß in der großen Arena, der Stolz von Jorkan Contamile, vorgeführt. Jorkan selbst ist immer persönlich anwesend und beobachtet das Geschehen.

Eine weitere Besonderheit stellt das weitläufige Kanalisationssystem der Stadt dar, welches schon seit mehreren hundert Jahre seine Arbeit verrichtet und verschiedenen Geschöpfen ideale Verstecke bietet. So wird auch vermutet, dass die Diebesgilde von *SmoX*, dem *Kahlen* dort ihr Versteck hat, aber das ist nur eine Vermutung. Mehrere Nachforschungen der Stadtgardisten blieben erfolglos.

8.8. Byzantium

8.9. Imperium der Mamonen

8.10. Krolinger Berge

[...] Seit Tagen schon wagen wir die gefährlichen und anstrengenden Aufstiege ohne unserem Ziel sichtbar näher zu kommen. Ein Berg gleicht dem anderen und unsere Karten scheinen ihr Gold nicht wert. Viel Zeit bleibt uns nicht mehr Grom zu finden, denn der Herbst neigt sich sichtbar dem Ende entgegen, denn an manchen Stellen zwingt uns schon frischer Schnee neue Routen zu wählen. Meinen Begleitern spreche ich nun seit Tagen Mut zu und merke, wie ich meinen Worten selber kaum traue. [...]

Auszug aus dem Tagebuch Ul'erkans

Die Krolinger Berge sind das größte zusammenhängende Bergmassiv auf Pagan und die höchsten Gipfel der bekannten Welt durchschneiden hier an manchen Stellen das Wolkendach. Das weitläufige Gebirgsmassiv trennt Tingridens vom restlichen Kontinent. Nicht nur die raue Natur bedroht den Reisenden in den Bergen, sondern auch die unzähligen Kreaturen, welche dort ihre Heimat haben. So unwirklich und lebensfeindlich die Berge sind, bieten sie dem Betrachter doch unzählige beeindruckende Naturschauspiele, denn schneebedeckte Gipfel, imposante Gletscher, stürzende Wasserfälle, tiefe reißende Bergbäche, glitzernde Bergseen, ausdrucksstarke Felsformationen liegen tief in den Bergen verborgen.

Ein jeder verbindet mit den Krolinger Bergen die Geschichte der Zwerge, denn sie waren vor langer Zeit ihr Lebensraum. Tief verborgen in den Bergen hatten die Zwerge ihre majestätischen Städte errichtet, wo sie vor ihrer Umwelt geschützt lebten. Jahrtausende lang trieben sie Stollen tief unter die Berge immer auf der Suche nach wertvollen Mineralien und Metallen. Die dort geförderten Materialien wurden von ihnen zu kunstvollen Gegenständen verarbeitet,

wobei besonders zwergische Waffen auch heute noch einen unzweifelhaft guten Ruf genießen. Nur wenigen Bewohnern Pagans war es vergönnt, die Städte unter den Bergen zu betreten, aber ihre Erzählungen reichen aus, um noch heute die Geschichten über die Zwerge zu schmücken. Heute ist keine der großen Städte mehr bewohnt, denn aus den Tiefen Pagans drang die dunkle Brut des Demonwright durch sie an die Oberfläche und vertrieb die Zwerge. Die Zugänge zu der einstmaligen Hauptstadt Grom, von welcher die Zwergenkönige herrschten, sind bis zum heutigen Tag der Zugang verborgen geblieben. Neben den architektonischen Meisterwerken war zweifellos das vorhandene Portal von Grom der mächtigste Bestandteil der Stadt. Bis heute halten sich die Gerüchte, dass das Portal in der verschollenen Stadt noch steht und dem Demonwright so einen einfachen Weg auf die Oberwelt bietet.

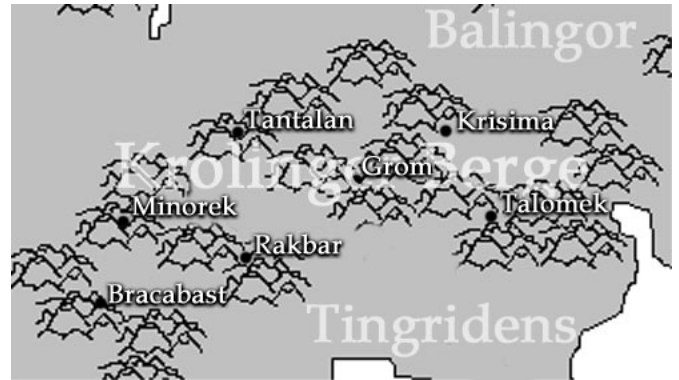
Zwar lebt nun keiner der Zwerge mehr in den alten Städten, aber tief im Herzen sind für viele von ihnen die Krolinger Berge weiterhin ihre Heimat. So haben sie sich in kleinen Dörfern und Städten angesiedelt und betreiben weiter kleine Minen, Ackerbau und Viehzucht. Ihre neueren Behausungen lassen den Wanderer erahnen, wie meisterhaft ihre Städte gewesen sein müssen. Kunstvoll geschmiedeter Stahl schmückt die Fassaden der steinernen Gebäude, was ihr Schmiede- und Baugeschick unterstreicht.

Gerade die Mineralien machen die Krolinger Berge sehr wertvoll. Aus den von Zwergen betriebenen Minen wird ein Großteil des Eisens, Bronze, Silber und Gold geschlagen, welches auf Pagan verarbeitet wird. Nirgends findet man die Mineralien in einem reineren Zustand. Aber auch die zwei Pässe, welche Tingridens mit Balingor verbinden, haben eine große wirtschaftliche Bedeutung. Diese Passagen sind allerdings nicht das ganze Jahr zu bereisen, denn bereits in den frühen Herbstwochen verschneien diese Pässe und Lawinen bedrohen das Leben der Reisenden.

Ein besonders bekanntes Gebirgsmassiv innerhalb der Krolinger Berge ist das Yhal-Massiv, welches nordwestlich von Krisima liegt. Hier leben seit langer Zeit Drachen, die sich vom Demonwright nicht vertreiben ließen. Das Gebirge ist schwer begehbar und bietet den eindrucksvollen Bewohnern eine isolierte Bleibe.

Nordöstlich von Talomek leben vermehrt Gruppen von Hügel- und Bergriesen sowie vereinzelt Titanen, die sich aber vor den Augen eines gewöhnlichen Reisenden zu verbergen wissen.

Westlich von Rakbar befindet sich in kaum besteigbarer Höhe *Der Kelch der Götter*, welcher einen See beschreibt, der vor endlosen Dekaden ein wichtiger Ort der alten Götter war. Dort versammelten sie sich laut Erzählungen, um über schicksalhafte Entscheidungen zu beraten. Am Grund des Sees soll sich den Legenden nach eine ausgedehnte Tempelanlage befinden, die kostbarste Schätze birgt. Besonderer Bestandteil des Schatzes sollen die *goldenen Tafeln von Jakbor Khadwa* sein, wie vermutet wird.



8.11. Tal des Friedens

8.12. Loth

8.13. Laevi

8.14. Litara

8.15. Balingor

Rau und wild, sumpfig und undurchdringbar sind die Eigenschaften von Balingor. Nördlich der Krolinger Berge erstreckt sich ein riesiges Gebiet, welches zu großen Teilen dicht bewaldet ist. Die Durchquerung dieser Landschaft ist für Fremde fast unmöglich, denn die Wälder sind dunkel und die Sümpfe heimtückisch. Es gibt nur wenige Orientierungspunkte und eine Handvoll Wege und Pfade, die den Ortsfremden leiten könnten. Viele Reisende kamen schon vom Weg ab und verschwanden - vom Wald geschluckt.

Die schattigen Pfade der Wälder bieten unzähligen Lebewesen Lebensraum. Ebenso verhält es sich mit der Pflanzenwelt. In Balingor finden sich viele Pflanzen, die nur an diesem Ort zu finden sind. Neben all den wilden und unzivilisierten Lebewesen gibt es einige wenige, die trotzdem oder gerade deshalb Balingor als ihre Heimat ansehen. Da wären die Goblin, die in den weitläufigen Sümpfen von Magsiri ihre Heimat sehen sowie die Kobolde, die in vielen großen und kleinen Siedlungen hoch oben in den Baumwipfeln der kräftigen Rondobäume leben. Die Ork sind nicht zu vergessen, die oft in der Nähe der Goblin siedeln oder fast wild durch die Wälder ziehen.

Bekannte Örtlichkeiten in Balingor gibt es viele. So die Höhlen von Relmar, wo sich scheinbar endlose Labyrinthe in die Tiefe bohren, von denen nicht bekannt ist, wer sie einst erschuf. Es gibt viele Geschichten von Glücksrittern, die auszogen, angelockt von Gerüchten um besondere Schätze, um die Gangsysteme zu erkunden und dann für immer verschwanden.

Genauso ranken sich schauerliche Geschichten um die Ruinen von Abkarlach. Überreste einer großen Stadt, die auf einer Insel im Sirasisee stehen. Laut Überlieferungen sollen die ungewöhnlichen Bauwerke die Reste einer unbekannten

Zivilisation sein und sie sind schon oft Ziel von Expeditionen gewesen, die alle von seltsamen Ereignissen berichteten.

8.16. Portale

Die Portale gehören zu jenen magischen Wundern, welche zu einem gewissen Teil auch unter der einfachen Bevölkerung bekannt sind. Portale sind mächtige Zauber, die schon seit langer Zeit wirken und noch heute großen Einfluss auf die Welt ausüben. Sie wurden einst unter unvorstellbarem Aufwand erzeugt, um Personen ohne große Zeitverzögerung von einem Ort zu einem anderen zu schicken. Sie entstanden noch weit vor den Kriegen zwischen den Elfen und den Zwergen. Als vor über 1000 Zyklen das Demonwright aus den Tiefen Pagens aufstrebte um die Macht über alles Leben zu erlangen, dienten die Portale dazu große Armeen möglichst schnell von Ort zu Ort zu bringen.

Heute stehen nur noch knapp eine Handvoll Portale über Pagan verstreut, obwohl einige Gelehrte und Abenteurer überzeugt sind, dass einige Portale noch im Verborgenen schlummern. Die bekannten Portale sind heute strengstens bewacht und kein normal Sterblicher hat Zutritt zu ihnen, denn die Bewohner an den Portalen wissen nur zu gut, welche Gefahren sie in sich bergen.

Das Portal, welches in Grom, der alten Hauptstadt der Zwerge, geöffnet wurde, hat das Volk der Zwerge zu schließen versucht, indem große Teile der unterirdischen Stadt zum Einsturz gebracht wurden, als die dunkle Brut des Demonwright aus der Tiefe des Gesteins empor kroch. Allerdings ist man sich heute sicher, dass das Portal von Grom nicht zum Einsturz gebracht werden konnte. Die Magie scheint noch zu wirken, aber die Wissenden auf Pagan hoffen ängstlich, dass das Portal unter Tonnen von Gestein und Fels begraben und versiegelt liegt.

Ein weiteres Tor wird von den Elfen in Azrhaddon gehütet. Es steht in der Stadt Limok und eine kleine Festung wurde um das Portal errichtet. In der Geschichtsschreibung der Elfen wird Limok als ein religiöser Ort von höchstem magischen Potential beschrieben, welcher vor dem Errichten des Portals eine Pilgerstätte vieler magischer Elfenkassen war. Mittlerweile spricht man bei Limok nicht mehr von einem Pilgerort, das ist bei vielen in Vergessenheit geraten, denn das Portal überschattet mit seinen positiven wie negativen Eigenschaften alles. Nachdem die Festung von Limok vor gut 800 Zyklen um das Portal errichtet wurde, entstand schnell eine große wirtschaftlich starke Stadt.

Ein weiteres Portal befindet sich im Gebiet der Mamonen. Über die genaue geographische Lage ist man sich etwas uneinig, da nur spärlich Informationen aus dem Imperium der Mamonen dringen. Da die Mamonen im Verhältnis zur gesamten Geschichtsschreibung nur ein kurzes Kapitel auf Pagan einnehmen und niemand genau weiß wie die stark religiösen Mamonen entstanden sind oder woher sie

entspringen, nimmt manch Gelehrter an, dass sie durch das Portal kamen um auf Pagan zu siedeln.

8.17. Die Götterwelt

Die Götter - Schöpfer der Welt - erlangen in der neueren Zeitrechnung wieder sehr an Bedeutung. Waren sie einst verehrt und angebetet, verdrängten einige Völker über lange Zeit jene schöpferischen Mächte aus ihrem Alltag. Der eigene Trieb nach Neuem, das Überwinden von gigantischen Herausforderungen ließ sie bei vielen in Vergessenheit geraten, denn die eigenen Taten schienen denen der Götter ja in nichts nachzustehen.

Erst die blutigen Konflikte mit den Horden des Demonwright öffneten den Völkern die Augen und zeigten in brutaler Weise die Grenzen der Sterblichen. Als der Kontinent langsam aus seiner Starre erwachte, erinnerte man sich wieder der Götter.

Die Götter bilden im Weltgefüge eine Größe, die kaum einschätzbar ist. Auch ist ihr Ursprungsort ungewiss und viele glauben, dass der Ursprung ihnen eigen war und sie somit den Beginn der Zeit und des Seins darstellen.

Die Götter sind den Völkern in verschiedenen Erscheinungsformen bekannt. Sie können ihre Gestalt beliebig wandeln. Bei den seltenen Momenten, in denen sie einem Sterblichen begegneten, nahmen sie oft das Antlitz ihres Gegenübers an, um diesen nicht zu erschrecken - aber auch das Gegenteil ist bekannt.

Thorthesh

Gesinnung:	gut
Bekanntheitsgrad:	hoch
Verbündete Götter:	Eldir, Dúril

Beschreibung:

Thorthesh ist der Gott der Wissenschaften. Jeder Gläubige mit dem Fokus auf geistigen Wissenschaften fühlt sich Thorthesh verbunden, denn dieser gilt als der Forscher und Wissende. Er hat es sich zur Aufgabe gemacht, das Wissen der Welten zu erhalten und Verbindung zwischen Rätseln und Verstand zu schaffen. Es verwundert sicher nicht, dass sich die Anhänger von einem seiner Orden für die Erstellung der ältesten Chronik, der *Khartaka*, auf Pagan verantwortlich zeigen.

Während bei einigen der anderen Götter die Stellung zum Demonwright nicht gewiss scheint, stellt sich Thorthesh deutlich gegen die dämonischen Völker. Viele Gläubige sehen gerade in seinen Forschungen Aufklärungsarbeit, welche sich gegen das Demonwright richtet.

Organisation:

Zu den Anhängern Thorthesh's zählen sich in der Hauptzahl Gelehrte und Gebildete. Die zu seinen Ehren gebauten

Demonwright

Tempel werden vom gemeinen Volk als *Tempel des Wissen* bezeichnet. Die Tempel beherbergen meist kostbare Schätze in Form von Büchern, Pergamenten, Karten und anderen Gegenständen. Nicht selten sind die Führer von Thorthesh's Orden finanzkräftige Auftraggeber für abenteuerliche Expeditionen in weit entlegene Gebiete Pagans, immer auf der Suche nach Wahrheit und Erleuchtung.

Namash

Gesinnung: böse
Bekanntheitsgrad: hoch
Verbündete Götter: Yakh

Beschreibung:

Folgt später.

Yakh

Gesinnung: neutral
Bekanntheitsgrad: hoch
Verbündete Götter: Namash

Beschreibung:

Er ist die Gottheit der Veränderung und des Übergangs von einem Zustand in den anderen. Hierzu zählt auch der Tod, der nicht von jedem als böses Werk angesehen wird.

Es ist allgemein bekannt, dass er in der Götterwelt eher eine Außenseiterrolle inne hat. Quellen sprechen davon, dass sein Kontakt zu den mächtigen Geistern der Astralebene eben dafür verantwortlich ist. Einige Hinweise existieren sogar, die besagen, dass Yakh selber der Astralebene als mächtigster der dortigen Geister entstammt.

Organisation:

Es gibt auf Pagan keine öffentlichen Tempel, die Yakh geweiht sind. Es sind meist Individuen, wie Nekromanten, die Yakh anbeten und von seinen Kräften zehren oder aber naturverbundene Völker und Stämme, die um seine Gunst buhlen.

Es gibt die Redewendung, wenn eine Person gestorben ist, die sagt: „Er wurde zu Yakh gerufen.“

Dúrília

Gesinnung: gut
Bekanntheitsgrad: hoch
Verbündete Götter: Thorthesh, Eldir, Rognar

Beschreibung:

Dúrília, die Leuchtende. Sie ist die Hoffnung der Lebenden, die Erlösung und Errettung von der drohenden Finsternis. Sie schenkt dem Tag das gleißende Licht und durchbricht mit dem sanften Leuchten des Sternenhimmels die Dunkelheit der Nacht.

Dúrília gilt als die Göttin, die den Funken des Leben spendet und das Positive und Gute im Herzen der Lebenden berührt. Die Leuchtende gilt als die berufene Retterin und Heerführerin im Kampf gegen das Demonwright.

Organisation:

In den Tempeln des Lichts versammeln sich die Gläubigen Dúrílias und beten für eine heilvolle Zukunft. Ihre Priester suchen in ihrem Auftrag nach neuen Gläubigen, um gegen die drohende Flut der Dunkelheit bestehen zu können.

Eine besondere Stellung haben ihre Mondritter inne, welche als Eliteeinheit des Dúrília Ordens angesehen werden müssen. An vier wichtigen Orten Pagans bestehen gut geschützte Kasernen in Form von Festungen, in welche die besten Tempelritter eingegliedert werden.

Rognar

Gesinnung: neutral
Bekanntheitsgrad: hoch
Verbündete Götter: Dúrília

Beschreibung:

Rognar ist der Gott der fruchtbaren Erde und ihrer wertvollen Schätze, wie Minerale und Metalle. Weiter wird er für seine Stärke verehrt, welche die Naturgewalten wie Erdbeben und Vulkane entstehen und verstummen lässt. Dementsprechend genießt er besondere Verehrung bei den Zwergen, aber auch Kämpfer und kriegerische Orden beten ihn an, auf das ihr Stahl ewig dem Feind trotzen mag und Rognars unerschütterliche Kraft sie leiten möge.

Organisation:

Es gibt viele Schreine und Tempelanlagen, die Rognar geweiht sind. Meist handelt es sich um erstaunliche Bauwerke aus Stein, die für jedermann zugänglich sind. Metalle und schillernde Mineralien werden gerne zu prächtig funkelnden Wandbildern verarbeitet und heiße Feuer erleuchten die Räumlichkeiten in ein mystisches Licht. Die ihm geweihten Bauten sind meist so gewaltig, als müssten sie seiner Kraft und Stärke trotzen können.

Shurakh

Gesinnung: böse
Bekanntheitsgrad: hoch
Verbündete Götter: -

Beschreibung:

Ähnlich wie Rognar steht Shurakh für Kraft und Stärke aber auch für Gewalt und Zerstörung. Mit seinen Kräften schürt er die heißesten Flammen Pagans, die sich tief durchs Gestein fressen und lässt auf der anderen Seite große Teile Pagans in eisigem Frost erstarren. Vielleicht weil sich das Demonwright in den feurigen Tiefen zwischen den heißen Lavaströmen unter Pagan beheimatet fühlt, spricht mancher Shurakh Sympathien für das diabolische Volk zu. Ob dem so tatsächlich ist, lässt sich nicht mit Gewissheit sagen, aber wenn man Gerüchten trauen kann hüten Thorthesh's Jünger Informationen, die Shurakh stark belasten sollen.

Organisation:

Shurakh hat kaum Anhänger in der breiten Bevölkerung Pagans, denn seinem Feuer und seiner Kälte begegnet man eher mit Respekt und Ehrfurcht – besser man geht ihm und seinen Jüngern aus dem Weg. Dementsprechend wenige Gläubige und Orden finden sich auf Pagan. Meist handelt es sich um kleinere Gruppen oder Sonderlinge, die von seinen Kräften profitieren wollen und dafür vieles in Kauf nehmen.

Eldir

Gesinnung: gut
Bekanntheitsgrad: hoch
Verbündete Götter: Thorthesh, Dúrlia

Beschreibung:

Eldir, der Weise und Seher ist bekannt für seine besonderen seherischen Kräfte. Sein klarer Blick für die Zukunft schweift weiter in die Ferne, als der anderer Götter. Er steht auch für die Ordnung und die ungeschriebenen moralischen Gesetze der zivilisierteren Völker.

Organisation:

Es gibt einige Religionen, die sich ausschließlich auf Eldir stützen. Es handelt sich bei allen um friedfertig ausgerichtete Gemeinschaften, die in ihrem Zusammenhalt Stärke suchen und von Eldir Hinweise erwünschen, die ihnen stets den rechten Weg weisen sollen. Tempelanlagen und Schreine findet man in ganz Pagan verstreut.

Kapitel 9:

Bestarium

Bestie, die den Wahn bringt

Beschreibung:

Dieses Tier zieht es vor sich in den Wäldern zu verstecken. Es ernährt sich von Mäusen und Ratten. Hin und wieder gerät auch ein Vogel oder Karnickel unter seine scharfen Krallen. Zu gewissen Zeiten, in jedem Frühling eines Zyklus, werden sie von einer seltsamen Krankheit heimgesucht—der Tollwut. Sie ist es, die diese Tiere Menschen angreifen lässt. Die Tollwut überträgt sich auf die Menschen, und so erhielt sie von den Bauersleuten auf ganz Pagan ihren Namen. Im gesunden Zustand sind diese Tiere sehr scheu und sind eigentlich noch nie von einem Menschen gesehen worden. Der Mensch kennt sie also nur als reißende Bestie, die ihnen den Wahn bringt.

Aussehen:

Der Kopf dieser Geschöpfe ist kurz und rundlich. Sie verfügen über verlängerte spitze Eckzähne, mit denen sie ihre Beute fangen und töten. Mit ihren scharfen Krallen sind sie in der Lage, sich auf Bäumen fortzubewegen. Ihr gut entwickelter Gehör-, Geruchs- und Tastsinn sowie die Möglichkeit in der Dunkelheit zu sehen, verschaffen ihr im Kampf so manchen Vorteil.

Region:

Sie leben auf ganz Pagan verstreut in den Waldgebieten, selten in Gebirgen oder am Wasser und nie in Wüsten und Schneeregionen.

Werte:

Initiative: +5 **Attacken:** 1 pro Runde **Angriff:** +1 **Parade:** keine **Ausweichen:** +3 **Bissangriff:** 1W4 Schaden (nach 10 Minuten tritt beim gebissenen Berserkerwut für 1W4 Runden auf. **Krallenangriff:** 1W4 **Lebenspunkte:** 1W8 **Erfahrungspunkte:** 30

Screech

Beschreibung:

Ein böartiges Wesen von menschenähnlicher Statur, das sich als Mensch tarnt und junge Frauen aus dem Umland von Städten und Dörfern entführt, um sie dann im Wald

Demonwright

grausam hinzurichten. Frauen, die einen Angriff überlebt haben, oder Zeugen eines Angriffes wurden berichten von einer tiefen, schrecklichen und furchteinflößenden Lache, die seine schrecklichen Taten begleiten. Soweit bekannt wandert der Screech immer nachts als Einzelgänger durch die Landschaft. Sie wissen den Schatten so zu nutzen, dass sie selbst für Nachttier kaum aufzuspüren sind.

Aussehen:

Obwohl man weiß, dass der Screech eine humanoide Gestalt besitzt, weiß man wenig über das weitere Aussehen. Weder sein Gesicht noch andere Details sind bekannt. Aufgrund der Quetschverletzungen und Würgemale am Hals der Frauen schließt man auf große langgliedrige Prankenhande, die mit scharfen Nägel versehen sein müssen.

Region:

Bis heute ist noch nicht geklärt, wie viele dieser Wesen existieren noch woher sie stammen oder wo sie sich bevorzugt aufhalten. Bauern haben den Screech in den Wäldern vor den Gebirgen im Nordland, sowie in den südlichen Regionen der Krolinger Berge gesehen. Es ist aber nicht auszuschließen, dass er in anderen Regionen nicht auch auf Jagd geht. Junge Frauen verschwinden auf Pagan wie Sand am Meer.

Werte:

Initiative: 0 **Attacken:** 2 pro Runde **Attacke:** +2 **Parade:** 0

Ausweichen: +5 **Bewegungsfaktor:** 14 + 1 W4

Würgeangriff: Bei 9 oder 10 auf dem Powerwürfel gelingt es dem Screech einen Würgegriff mit einer seiner Klauen anzusetzen. Das Opfer kann nur mittels Ausweichen dem gefährlichen Griff entgehen. Misslingt das Ausweichen, macht der Screech pro Runde 3 W6 Schaden und verringert zusätzlich die Konstitution um 1.

Klauenangriff: 1W8 **Lebenspunkte:** 30 + 1 W8

Erfahrungspunkte: 80

Trogg

Beschreibung:

Die Trogg bevorzugen dämmerige und feuchte Lebensräume. Ihre Augen sind dementsprechend empfindlich. Neben dem massigen Körper fällt dem Betrachter der schlangenartige Arm auf. An welcher Seite des Rumpfes jener Arm sich befindet ist unterschiedlich. Manche Gelehrte meinen einzig daran Geschlechter unterscheiden zu können, während andere davon ausgehen, dass die Trogg eingeschlechtlich sind.

Abenteurer sollten sich von dem ruhigen und behäbigen Erscheinungsbild nicht täuschen lassen, den die Trogg, welche gerne als die Diener des Demonwright bezeichnet werden, treten Ihren Kontrahenten mit Kraft und

unglaublicher Geschwindigkeit gegenüber. Besonders gefürchtet ist der Tentakelarm, mit welchem sie ungemein geschickt umgehen. Neben Würgeverletzungen können sie mit ihm Schlag und Stichverletzungen herbeiführen, denn das Ende des Tentakels besteht aus einer spitzen Verhärtung.

Aussehen:

Der massige Körper trohnt auf zwei kurzen, aber muskulösen Beinen, die in Hufen enden. Durch diese Beine sind sie in der Lage schnell zu laufen und hoch zu springen. Der Körper kann leicht eine Größe von 2.40m erreichen. Das Tentakel ist von einer trockenen Schuppenhaut überzogen und mündet in eine knöcherne Verhärtung, die als Waffe eingesetzt wird. Der Kopf scheint direkt auf den Schultern zu ruhen. Das fratzenartige Gesicht ist geprägt von einer breiten Nase und knöchigen Ausprägungen über den Augen. Auf dem Schädel wachsen fünf kleine Hörner, die erst in einem reiferen Lebensalter, welches bei 30 Jahren liegt, durch die Haut brechen.

Region:

Die Trogg leben meist unter Tage ihren Herren, dem Demonwright, sehr nah. Besonders oft hört man Berichte nach denen die Trogg verlassene Zwergenstädte zu ihrem Domizil gemacht haben. Aber auch in anderen Regionen leben sie, indem sie alte Minen, Burgen und Höhlensysteme für sich erschließen.

Werte:

Intelligenz: 5 W6 + 2

Ausstrahlung: 5 W6 - 6

Willenskraft: 5 W6

Gewandtheit: 5 W6 + 1

Stärke: 5 W6 + 3

Konstitution: 5 W6 + 2

Bewegungsfaktor: (Kon + Gew / 2) + 5

Besonderheiten:

Das Tentakel verursacht 1 W4 Würgeschaden, 1 W6 Peitschschaden und 1 W8 Stichschaden. Die Trogg sehen in der Dunkelheit mit Infrarotsicht. Im Tageslicht sind sie blind und haben starke Augenschmerzen, die ihnen die Konzentration raubt.

Demonwright



Höhlenspinne

Beschreibung:

Über ganz Pagan verteilt kommen die Spinnen in feuchten Höhlen vor. Auffällig sind ihre Netze, die aus dünnen pelzigen Fäden gesponnen sind. In grünen und violetten Farben schimmern sie. Meist hängen die Spinnen kurz über ihrem Netz in der Dunkelheit verborgen und lassen sich bei der kleinsten Bewegung des Netzes in dieses fallen.

Besonders an ihnen ist, dass sie meist in großen Ansammlungen vorkommen. D.h. sie verspinnen dunkle Gewölbe je nach Größe zu Hunderten.

Aussehen:

Der Körper besteht aus drei knollenartigen Gliedern, wobei der Hinterleib das Größte darstellt. Mit einem leichten Pelz, der wie Stachel vom Körper absteht, ist der Körper fein

bedeckt. Mit sechs borstigen Beinen kann sich die Spinne extrem flink auf ihrem Netz bewegen, aber auch Höhlenwände und Decken sind für sie kein Hindernis. Eine ausgewachsene Spinne erreicht leicht die Größe von 2 Menschenfäusten.

Region:

Überall auf Pagan findet man sie in dunklen Gewölben und Höhlen.

Werte:

Angriffe: 1 pro Runde **Angriff:** +1 **Parade:** keine

Ausweichen: +2 **Bissangriff:** 1W4 Schaden

Lebenspunkte: 1W6 **Erfahrungspunkte:** 15

Skelettkrieger

Beschreibung:

Der Skelettkrieger ist ein gefürchteter Gegner, denn viele Abenteurer verloren durch seine knöchernen Hand ihr kostbares Leben. Es ist wenig über die magische Kraft bekannt, welche die einst leblosen Knochen wieder mit einem neuen Leben versieht. Die wirkende Magie muss aber sehr mächtig sein, denn die zu neuem Leben formierten Knochen bewegen sich geschickt, halten selbst gut geschmiedeten Klingen lange stand und die Skelettkrieger agieren intelligent und verschlagen.

Die Krieger attackieren ihre Feinde, indem sie unterschiedliche Waffen einsetzen. Sie verstehen sich auf den Schwert- und Axtkampf und benutzen ebenso selbstverständlich Bogen und Armbrust.

Besonders gefürchtet sind sie wegen ihrer Fähigkeit in Gruppen gut koordiniert dem Feind zu begegnen. Diszipliniert rücken sie in Grabesstille ihrem Opfer entgegen, welches lediglich das hohle klappern von Knochen hört.

Die Skelette besitzen die Fähigkeit eigene im Kampf abgetrennte oder zersplitterte Knochen durch andere Knochen vom Schlachtfeld oder aus Gräbern ersetzen zu können.

Aussehen:

Die Masse der Skelette weist die Anatomie von menschlichen Skeletten auf, aber auch die großen und kräftigen Knochen von Halbbriesen bilden die Substanz für einen furchtlosen Skelettkrieger.

Die Knochen sind meist von bleicher weißer bis zu heller brauner Färbung. In den Augenhöhlen scheint ein fahles Licht zu glühen und im Brustraum, an der Stelle des Herzens glüht ein weiteres magisches Licht.

Region:

Die Skelettkrieger trifft man nur an Orten mit hohem magischem Potential.

Demonwright

Die *Kristall Loge*, ein Zusammenschluss von abtrünnigen Magiern, führte einst eine Armee von Skelettkriegern in die Schlacht, um Zugriff auf verlorengegläubtes Wissen zu erlangen. Die Armee erlitt eine fatale Niederlage, wobei Teile der Armee verschollen sind. Seit dem geistern Geschichten durch die verfluchten Provinzen, dass die verbliebenen Skelette dort jedes Leben auslöschen würden.

Werte:

Angriffe: 2 pro Runde **Angriff:** +4 **Parade:** +3

Ausweichen: +3 **Schaden:** je nach Waffe

Bewegungsfaktor: 16 **Lebenspunkte:** 30 + 3 W8

Erfahrungspunkte: 60



Kapitel 10:

Magie

10.1. Das Prinzip der Magie

Als Magie wurde von jeher die Kraft der Götter bezeichnet, die mit der Erschaffung von Pagan das erste Kapitel der Geschichtsschreibung öffnete. Genau diese mächtigen Kräfte sind es auch, die heutzutage von den verschiedenen Magierkasten aktiviert werden, um lebende und leblose Objekte in allen erdenklichen Formen zu manipulieren. Es gibt auf Pagan acht Magierkasten, die auf verschiedene Weisen die alten arkanen Kräfte der Schöpfer für ihre Zwecke nutzen können. Jede Kaste hat dies auf einem eigenen Weg geschafft. Die Kaste der *Spruchmagie* hat gelernt mit Gesten und Vokalen die arkanen Kräfte zu erfassen und zu beeinflussen. Die Magier sind nach einer langen und harten Ausbildung in der Lage großartige Zauber zu vollbringen. Einige ihrer Zauber erfordern zusätzlich das Benutzen von Gegenständen, den sogenannten Komponenten, um die Sphären der arkanen Energien zu öffnen und zu manipulieren. Die Kaste der *Runenmagie* erschließt sich die magischen Kräfte mit der Herstellung von alten und mächtigen Runenzeichen, die wie Transmitter die unsichtbaren Kräfte in die weltlichen Sphären leiten. Auch die Anwender der Runenmagie benutzen Komponenten, welche die arkanen Energien in bestimmte Bahnen lenken. Die *Geistbeuger* und *Illusionisten* gehören einer weiteren Kaste an, die nur mit ihren besonderen geistigen Kräften die mystischen Kräfte bündeln und benutzen können. Diese Fähigkeit macht sie zu mächtigen und gefürchteten Magiekundlern, die ohne sichtbare Techniken machtvolle Zauber wirken können, wobei ihre Spezialität die Manipulation anderer Personen auf geistiger Ebene ist. Die Kaste der *Priester* wiederum erhält ihre magischen Zauber direkt von ihrer Gottheit, der sie dienen. Je höher die dabei in der Priesterhierarchie vorgestoßen sind, um so machtvoller werden die Zauber, auf die sie Zugriff haben. Und dann existieren noch die kleinen, aber nicht weniger bedeutenden Kasten der *Nekromantie*, der *Kristallmagie* und *Alchimie*. Jede der acht Magieschulen hat ihre eigenen Magiebücher mit eigenen Symbolen, Formeln, Gesten und Komponenten. Wie die jeweilige Magie angewendet wird und wirkt, wird bei den betreffenden Berufen beschrieben.

10.2.1. Schutz gegen Magie

Jedes lebende Geschöpf auf Pagan reagiert auf die Einflüsse von Magie anders. Dies drückt sich in den Rettungswürfen

gegen die verschiedenen Magiearten aus, die in Prozent angegeben sind. Je höher hierbei der Prozentwert liegt, um so höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass die arkanen Kräfte keine Wirkung zeigen. Es gibt neben der natürlichen Widerstandskraft gegen die Magie noch Aufschläge durch Artefakte und andere meist magische Gegenstände. Wird ein Rettungswurf von einem Spieler ausgeführt, so muss das Ergebnis, welches mit einem W100 ermittelt wird, unterhalb oder gleich dem Wert sein. Bei bestimmten Zaubern ist das Opfer allerdings nicht direkt der Magie ausgesetzt, sondern wird beispielsweise von magischen Geschossen bedroht. In solchen Fällen steht Genauerer in der Beschreibung des jeweiligen Zaubers.

10.2.2. Magische Attacke

Genau wie eine physische Attacke wird auch eine magische Attacke ausgeführt. Das bedeutet, dass sie von der Initiative abhängig ist. Der Spieler kann im Kampf selber entscheiden, welche Art der Attacke er ausführen will. Dabei muss lediglich die Zahl der möglichen Attacken berücksichtigt werden. Wenn der Charakter beispielsweise eine physische und eine magische Attacke laut seiner Beschreibung zur Verfügung hat, so kann er nicht in einer Runde beide Attacken ausführen, sondern er muss sich für eine entscheiden. Hat der Charakter allerdings 2 physische und 2 magische Attacken zur Verfügung, so kann er insgesamt 2 Attacken innerhalb der 60 Sekunden der Kampfrunde ausüben, wobei ihm überlassen ist, welche Kombination er wählt. Es sind deshalb nur 2 Attacken, da jede Attacke 30 Sekunden Zeit erfordert. Sowohl die physischen wie auch die magischen. Außerdem ist wichtig, dass der Zauberkundige seinen Spruch konzentriert ausführen kann. Dazu muss gewährleistet sein, dass in der bestimmten Spruchphase keine Störungen durch äußere Einflüsse wie der Treffer einer Attacke den Sprüchler treffen. Ausnahmeregelungen sind bei den Berufen vermerkt.

y

I

//

m

Demonwright

10.3. Magiebücher

10.3.1. Spruchmagie

Folgende Spruchformeln sind bekannt:

Adlerblick	Feuerspuren	Regen
Adlerschwinge	Feuersturm	Schattenwesen
Atemlos	Flammendes Metall	Schrumpfen
Bärenkraft	Fluch brechen	Schweben
Beeinflussen	Geräusch erzeugen	Spruchrolle erstellen
Blenden/Lichtblitz	Heilung	Steingolem
Blitzschlag	Kraft des Azhgard	Steinwand
Einschläfern	Kristallpanzer	Teleportation 1
Eisspeer	Lähmung	Teleportation 2
Elfenauge	Lautlos	Unsichtbarkeit 1
Entflammen	Lichtkegel	Unsichtbarkeit 2
Erwärmen	Lichtkegel	Windstoß
Fallen erspüren	Mithrils Blick	Zwingtanz
Federleicht	Nebelschwaden	Regen
Feuerball	Öffne Aura	Schattenwesen
Feuerlanze	Rankenteppich	Schrumpfen

Lichtkegel

Mana: 1 Manapunkt.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: 15 Minuten pro Stufe.

Wirkungsgrad: Der Lichtkegel reicht 4 Meter pro Stufe weit.

Beschreibung: Der Magiekundige preßt die Finger einer Hand an den Daumen derselben. Kurz vor den Fingerspitzen bündelt sich ein gelblicher Lichtstrahl, welcher in Kegelform von diesen wegstrahlt. Der Lichtstrahl lässt sich nur dazu nutzen, um nahe Bereiche anzustrahlen. Eine Blendwirkung kann nicht erzielt werden. Außerdem muss sich der Magiekundige allein auf den Lichtstrahl konzentrieren, so dass andere Handlungen, wie beispielsweise das gleichzeitige Führen einer Waffe, nicht möglich sind.

Meteoritensturm

Mana: 35 Manapunkte.

Komponenten: Es wird ein kleines Stück Meteorit benötigt.

Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe des Magiekundigen.

Wirkungsgrad: Der Meteoridensturm verursacht pro Runde 4W 6 Schaden.

Beschreibung: Der Magiekundige wirft die Komponente in die gewünschte Richtung. Gegenwärtig hageln aus dem Himmel glühende Felsbrocken mit weißen Rauchschwaden in das Zielgebiet, welches 50 Meter pro Stufe vom Magiekundigen entfernt sein kann und eine Größe von 5 Metern pro Stufe im Quadrat ausmacht. Die glühenden Felsbrocken sind in der Lage leicht entflammbare Materialien zu entzünden, wenn diese dem Zauber 5 Runden oder mehr ausgesetzt sind. Siehe dazu die Entzündungstabelle.

Feuersturm

Mana: 30 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: 1 Runde pro Stufe.

Wirkungsgrad: Die Flammen verursachen 2W 6 pro Runde.

Beschreibung: Beide Hände werden zu Fäusten geballt und vom Körper gestreckt, dann öffnet der Magier die Hände und bewegt die Finger, als würden flammende Marionetten an ihnen hängen. In einer Entfernung von 10 Metern pro Stufe des Magiekundigen, heben sich züngelnde Flammen aus dem Boden auf einer Fläche von 10 Metern im Quadrat. Da es sich um magisches Feuer handelt, kann nichts entzündet werden.

Feuerlanze

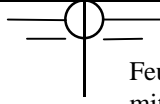
Mana: 5 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: Gegenwärtig.

Wirkungsgrad: Die Feuerlanze reicht bis zu 20 Meter weit und verursacht 2 W6 Schaden.

Beschreibung: Der Magiekundige streckt einen Arm vor den Körper in Richtung seines Ziels und hebt die Finger nach oben und lässt sie wie Flammen züngeln. Darauf entspringt aus seiner Handfläche ein gleißender Lichtstrahl, der einer Lanze entspricht. Das Ziel kann sich nur schützen, indem es versucht auszuweichen oder seinen Körper hinter einem anderen Objekt verbirgt. Dies könnte ein Schild oder eine Holztür sein. Die Lanze hat einen Attackewert von 18. Da es sich um eine magische Flamme handelt, lässt sich mit ihrer Hilfe nichts entzünden.



Erwärmen

Mana: Pro 10 Grad Celsius 1 Manapunkt.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: Die Flüssigkeit lässt sich um 20 Grad pro Minute/Runde erwärmen.

Wirkungsgrad: Die Flüssigkeit lässt sich auf höchstens 100 Grad Celsius erhitzen.

Beschreibung: Der Magiekundige steckt seinen Zeigefinger bis zum ersten Glied in die Flüssigkeit. Die Flüssigkeit erwärmt sich dann in der oben beschriebenen Geschwindigkeit. Bei einer Temperatur von ca. 40 Grad Celsius nimmt der Magiekundige den Finger aus der Flüssigkeit und hält die flache Hand weiter darüber.

Windstoß

Mana: 2 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: Gegenwärtig.

Wirkungsgrad: 120 km/h Windgeschwindigkeit.

Beschreibung: Der Magiekundige formt seine Hand zu einer glatten Fläche und hält die Innenseite vor die Brust um dann mit einer schnellen Bewegung die Hand nach vorn zu strecken. Nach dem Ausführen dieser Bewegung wird ein Windstoß erzeugt, welcher vom Sprüchler bis in eine Entfernung von 1 Meter pro Stufe des Magiers reicht. Der Luftzug erreicht eine Geschwindigkeit von 120 km/h. Personen können damit nicht umgeworfen werden, aber ein Kerzenständer kann beispielsweise gelöscht werden. Oder Staub und Sand können aufgewirbelt werden.

Flammendes Metall

Mana: 8 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: 5 Minuten pro Stufe.

Wirkungsgrad: Kaltes Feuer mit der Leuchtkraft von Feuer.

Beschreibung: Der Magiekundige streicht mit einer Hand über einen Gegenstand aus Metall, das sofort an den berührten Stellen Feuer fängt. Es lassen sich alle Metallarten entzünden. Die magische Flamme erhitzt das Metall nicht und fügt keinem Lebewesen und keinem Gegenstand

Feuerschaden zu. Der einzige Nutzen ist die Leuchtkraft, die mit einer echten Feuerflamme vergleichbar ist. So verwandelt die magische Flamme an der Klinge beispielsweise eines Kurzschwertes dieses in eine Fackel oder lässt einen Türgriff brennend erscheinen.

Beeinflussen

Mana: 4 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: 15 Minuten pro Stufe.

Wirkungsgrad: Gegenwärtig.

Beschreibung: Der Magier schaut der betroffenen Person in die offenen Augen und spricht seine Anweisungen in einer der Person verständlichen Sprache. Ist der Ansprechpartner nicht aufmerksam oder hat die Augen geschlossen, weil er schläft, funktioniert der Spruch nicht. Die verzauberte Person wird die Anweisungen sofort ausführen, wenn der Inhalt verstanden wurde und den Intellekt nicht überstieg. Niemals würde die Person eine Aktion ausführen, die gegen die persönliche Gesinnung spricht oder den eigenen Tod zur Folge haben könnte. So würde ein gutherziger Heiler niemals auf Befehl eine Person töten, aber würde gegen den eigenen Willen auf Anweisung seine Heilkünste an einer anderen Person anwenden. Auch kann der Zauber gesprochen werden, um einer Person anzuweisen, die Wahrheit zu sprechen, aber in Punkten, wo es um die Existenz der Betreffenden Person geht, kann das Opfer durchaus die Unwahrheit sprechen.

Die Person hat den normalen Rettungswurf gegen Spruchmagie. Dazu wird noch die Willenskraft in Prozent addiert.

Lichtkugel

Mana: 2 Manapunkte.

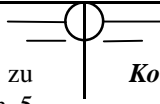
Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: 30 Minuten pro Stufe.

Wirkungsgrad: Leuchtkraft von 50 Metern im Durchmesser.

Beschreibung: Der Magiekundige formt seine Hand zu einer hohlen Kugel, wobei er dann die Hände gegeneinander dreht und öffnet, dabei entsteht dann eine helle 30 Zentimeter durchmessende Kugel aus purem Licht. Das Licht leuchtet mit der Wirkung von Tageslicht mit einem Durchmesser von bis zu 50 Metern. Dementsprechend hat es die gleichen Auswirkungen auf Kreaturen, die Tageslicht meiden. Es gibt

Demonwright



zwei Möglichkeiten für den Sprüchler, das Licht zu kontrollieren. Er kann die Kugel bis in eine Höhe von 5 Metern an einer Stunde verharren lassen, ohne dass er sich in der Nähe befinden muss. Die Leuchtkraft nimmt dann bis zu dem Zeitpunkt, an dem die eingesetzten Manapunkte verbraucht sind ab und verglimmt. Oder er kann die Kugel mit sich führen, indem er sie bis in eine Entfernung von 2 Metern neben sich schweben lässt. Konzentriert er sich nicht weiter auf die Lichtkugel, so verbleibt sie an der letzten Stelle und brennt dann nach der vorbestimmten Zeit aus.

Einschläfern

Mana: 4 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: Gegenwärtig.

Wirkungsgrad: Das Ziel schläft für 5 Minuten pro Stufe ein.

Beschreibung: Der Magiekundige schaut der betroffenen Person offen in die Augen und fährt mit der linken Hand schnell vor dessen Gesicht in 10 Zentimetern Entfernung von oben nach unten. Daraufhin verfällt der Bezauberte in einen tiefen festen Schlaf. Der Schlaf ist nur dann vorzeitig beendet, wenn die Person durch äußere Umstände geweckt wird. Dazu bedarf es schon eines sehr lauten Schreies oder einer Berührung.

Zwingtanz

Mana: 10 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: 1 Minute pro Stufe.

Wirkungsgrad: 2 Bezauberten pro Stufe verfallen in einen rhythmischen Tanz.

Beschreibung: Der Magier spricht hörbar die Zauberformel und alle Betroffenen, 2 Personen pro Stufe, verfallen in einen ekstatischen rhythmischen Tanz, der ihren gesamten Körper in einem Rhythmus tanzen lässt. Jeder Betroffene ist nicht in der Lage seine Arme und Beine kontrolliert einzusetzen. Der Sprüchler kann bei einer größeren Menge an Personen in einem Umkreis von 20 Metern selbst bestimmen, auf welche Personen der Zauber wirkt.

Blitzschlag

Mana: 10 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: Gegenwärtig.

Wirkungsgrad: Der Blitz schlägt in bis zu 40 Meter Entfernung ein und verursacht 3 W6 Schaden.

Beschreibung: Der Magiekundige zeigt mit einem Zeigefinger auf den Einschlagsort in bis zu 40 Metern Entfernung. Augenblicklich schlägt ein greller blauer Blitz in die angezeigte Stelle mit einem lauten Knall und die Luft riecht energiegeladen. Der Blitz trifft sein Ziel in jedem Fall, es sei denn ein Gegenzauber gegen Blitzschlag wirkt und verursacht 3 W6 Schaden. Metallene Ziele, wie zum Beispiel ein Söldner in Rüstung, erhalten zusätzlich 1 W4 Schaden und die Rüstung verliert einen Rüstungspunkt.

Blenden / Lichtblitz

Mana: 1 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: Gegenwärtig.

Wirkungsgrad: Ziel ist 1 W4 Runden geblendet.

Beschreibung: Der Magiekundige formt seine Hand zu einer Faust vor seiner Brust und schleudert den Arm nach vorn und öffnet dabei die Faust. Dabei entspringt der Hand ein greller Funke, der eine Person in bis zu 5 Metern Entfernung vor dem Sprüchler für 1 W4 Runden blendet. Schmerzende Augen behindern den Verzauberten. Im Nahkampf verliert er auf seine Attacke 4 Punkte und auf seine Parade 2 Punkte. Verzauberte mit der Eigenschaft Nachtsicht sind wegen ihrer besonderen Sensibilität besonders geblendet. Sie verlieren jeweils 2 Punkte mehr.

Öffne Aura

Mana: 5 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: Gegenwärtig.

Wirkungsgrad: Eine Person.

Beschreibung: Der Magiekundige berührt die Person und schaut ihr auf die Stirn. Er erhält einen wagen Eindruck über die körperliche und geistige Verfassung der Person. Auch erfährt er wie gut die Attribute und Fähigkeiten des Verzauberten ausgebildet sind. Er erhält allerdings keine Zahlenwerte, sondern lediglich Angaben wie: Sehr gut, gut, mittelmäßig, unterdurchschnittlich, schwach.

Teleportation 1 (Gegenstand)

Mana: 12 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: Gegenwärtig.

Wirkungsgrad: Teleportiert 1kg pro Stufe in 10 Meter Entfernung pro Stufe.

Beschreibung: Der Magiekundige berührt einen Gegenstand mit seiner Hand und lässt ihn verschwinden. Der Gegenstand erscheint bis zu 10 Meter pro Stufe des Sprüchlers entfernt. Genau an dem Punkt, den er selbst vorgesehen hat. Dieser Punkt muss eine Oberfläche sein. So kann der Gegenstand nicht in der Luft entmaterialisieren. Außerdem ist das Gewicht auf 1 Kilogramm pro Stufe des Magiekundigen beschränkt. Durch Wände kann er nur teleportieren, wenn ihm der nicht sichtbare Ort bekannt ist. Zielpunkte, die durch ein Fenster zu sehen sind, stellen kein Problem da.

Adlerblick

Mana: 4 Manapunkte.

Komponenten: Es wird eine Adlerfeder benötigt.

Wirkungsdauer: 20 Minuten pro Stufe.

Wirkungsgrad: Sicht verbessert sich um das Dreifache.

Beschreibung: Der Magiekundige muss am Körper eine Adlerfeder tragen. Entweder hält er sie in der Hand oder irgendwo am Körper berührt er sie. Er kann normale Schriftzeichen noch in 10 Metern Entfernung entziffern, vorausgesetzt er beherrscht diese Schriftart. In der Natur verbessert sich seine Sehweite um das dreifache, so dass er auch in der Ferne oftmals Dinge erkennen kann, die anderen verborgen bleiben.

Federleicht

Mana: 8 Manapunkte.

Komponenten: Feder eines Tieres.

Wirkungsdauer: 5 Minuten pro Stufe.

Wirkungsgrad: Verringert das Gewicht um 15 kg pro Stufe.

Beschreibung: Der Magiekundige hüllt sich in einen feinen silbrigen Glanz. Sein Gewicht verringert sich um 15 Kilogramm pro Stufe, wobei auch Ausrüstungsgegenstände an seinem Körper davon betroffen sind. Das bedeutet aber nicht, dass der Sprüchler größere Gewichte tragen kann. Auch kann er sein Gewicht nicht auf weniger als 10 Kilogramm reduzieren.

Regen

Mana: 10 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: 20 Minuten pro Stufe.

Wirkungsgrad: 3 Liter Wasser pro m³ und Stunde.

Beschreibung: Der Magiekundige hebt beide Arme gerade nach oben in die Luft und streckt die beiden kleinen Finger in den Himmel. Dann spricht er die magischen Worte und sofort fällt in 20 Metern pro Stufe Entfernung über eine Fläche von 50 mal 50 Metern ein Regenschauer, der 20 Minuten pro Stufe des Sprüchlers anhält. Bis zu 3 Liter Wasser kann er so pro Stunde auf jeden erreichten qm regnen lassen.

Bärenkraft

Mana: 4 Manapunkte.

Komponenten: Bärenkrallen.

Wirkungsdauer: 2 Minuten pro Stufe.

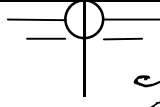
Wirkungsgrad: Das Attribut Stärke des Verzauberten erhöht sich um 1 W4.

Beschreibung: Der Magiekundige berührt mit seiner Handfläche die Stirn seines Zieles. Daraufhin durchströmt den Verzauberten die unbändige Kraft des Bären und erhöht dadurch das Attribut Stärke um 1 W4. Der Spruch kann nur einmal auf eine Person angewendet werden und der maximale Stärkewert von 30 wird in keinem Fall überschritten. Die Boni durch die erhöhte Stärke werden während der Zeitdauer des Spruches dem Verzauberten angerechnet.

Rankenteppich

Mana: 10 Manapunkte.

Komponenten: Kürbiskerne.



Wirkungsdauer: 4 Minuten pro Stufe.

Wirkungsgrad: Ranken halten Verzauberte fest.

Beschreibung: Der Magiekundige zeichnet vor seinem Körper mit dem Zeigefinger eine Schlangenlinie von unten nach oben. Aus dem Boden wachsen in Windeseile, 5 Meter pro Stufe vom Sprüchler entfernt, Ranken aus dem Boden. In einem Quadrat von 2 Metern pro Stufe wird alles von den Pflanzen festgehalten. Die Ranken sind so schnell, dass niemand in der Lage ist, mit seiner Waffe eine Schneise zu schlagen. Nur mit Kraft kann man sich losreißen. Dazu muss allerdings pro 2 Meter eine Körperkraftprobe bestanden werden., die eine Runde dauert.

Essenauge

Mana: 1 Manapunkt.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: 10 Minuten pro Stufe.

Wirkungsgrad: 20 Meter Sicht in der Dunkelheit.

Beschreibung: Der Magiekundige spricht die Zauberformel und berührt mit Zeige- und Mittelfinger seiner linken Hand die geschlossenen Augenlider. Sobald er dann die Augen öffnet, ist er in der Lage ohne weitere Lichteinflüsse seine Umgebung in Grautönen wahrzunehmen. Sein Sichtradius beträgt 20 Meter. Alles außerhalb dieser Zone verschwindet in einem dunkelgrauen Schleier und verbirgt sich solange vor dem Betrachter bis er näher tritt. Sollte der Sprüchler geblendet werden, so erhält er keinen zusätzlichen Schaden.

Unsichtbarkeit 1

Mana: 10 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: 8 Minuten pro Stufe.

Wirkungsgrad: Für die Wirkungsdauer ist der Sprüchler nicht zu sehen.

Beschreibung: Der Magiekundige fährt mit seiner flachen rechten Hand einmal um seinen Kopf und verschwindet dann. Seine Umwelt kann ihn nicht sehen. Allerdings dämpft der Spruch keine Geräusche, die von der Ausrüstung, dem Untergrund oder anderem entsteht. In dichtem Rauch oder Wasser ist auch ein Umriss der Gestalt mit einer 25%igen Wahrscheinlichkeit zu erkennen.

Schweben

Mana: 4 Manapunkte.

Komponenten: Adlerfeder.

Wirkungsdauer: 6 Minuten pro Stufe.

Wirkungsgrad: Der Sprüchler kann vertikal rauf und runter Schweben.

Beschreibung: Der Magiekundige trägt in seiner Kleidung eine Adlerfeder, die nicht älter als 3 Monate ist. Mit einer Hand berührt er die Stelle, wo er die Feder trägt und beginnt dann mit einer Geschwindigkeit von 0,5 Metern pro Sekunde senkrecht in die Lüfte zu schweben. Neben seinem Eigengewicht kann der Sprüchler 40 + 1 Kilogramm pro Stufe Ausrüstung mit sich führen. Wird der Zaubernde während des Schwebevorganges gestört, so fällt er nicht vom Himmel, denn der Zauber ist für die vorbestimmte Zeit gewirkt. Schafft er allerdings nicht innerhalb der Spruchdauer festen Boden zu erreichen, so stürzt er nach dem Erreichen der Wirkungsdauer ab und muss den vollen Fallschaden auf sich nehmen.

Lähmung

Mana: 3 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: 1 W4 Runden/Minuten pro Stufe.

Wirkungsgrad: Der Bezauberte verharrt in seiner letzten Position bewegungslos.

Beschreibung: Der Magiekundige streckt dem Opfer eine flache offene Hand entgegen, worauf der Bezauberte, wenn er seinen Rettungswurf verfehlt, auf der Stelle für 1 W4 Runden bzw. Minuten gelähmt auf der Stelle verbleibt. Der Bezauberte darf höchstens 10 Meter entfernt stehen und muss die Geste des Magiers erkennen können.

Lautlos

Mana: 2 Manapunkte.

Komponenten: Es wird keines benötigt.

Wirkungsdauer: 12 Minuten pro Stufe.

Wirkungsgrad: Der Sprüchler verursacht keine Geräusche.

Beschreibung: Der Magiekundige hält seinen linken Zeigefinger senkrecht vor seinen Mund und spricht die

Demonwright

Formel. Nun kann er sich völlig lautlos bewegen. Weder seine Kleidung noch der Boden auf dem er wandelt, verursacht Geräusche. Er ist umgeben von einer völligen Stille. D. h. aber auch, dass kein Laut aus seiner Kehle dringt, sollte er um Hilfe schreiben oder etwas sagen wollen. Dazu müsste er den Zauber vorzeitig abbrechen und würde so seine Tarnung verlieren.

Beschreibung: Der Magiekundige fährt mit seiner flachen Hand über seine Ober- und Unterarme und spricht die magische Formel. Danach kann er sich wie ein Adler in die Lüfte erheben. Voraussetzung ist allerdings, dass er keine Kleidung oder gar Ausrüstung trägt, die ihn beim Schlagen seiner Arme behindert. Er kann maximal ein Viertel seiner Tragkraft an Gegenständen mit sich führen.

Fallen erspüren

Mana: 10 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: Gegenwärtig.

Wirkungsgrad: Es können Fallen erspürt werden.

Beschreibung: Der Magiekundige kniet nieder und schließt seine Augen für 2 Minuten, in welchen er die Formel spricht. In einem Umkreis von 10 Metern kann er Fallen erspüren, ohne aber genau zu erkennen, um was für eine Art es sich handelt und wo sie sich genau befindet. Er bekommt aber ein Gefühl für deren Gefährlichkeit. Magische Fallen haben einen Rettungswurf von 30% gegen diesen Zauber. Höhere Zauber können auf die 30% einen Aufschlag erhalten.

Feuerspuren

Mana: 8 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: 10 Minuten pro Stufe.

Wirkungsgrad: Der Verzauberte hinterlässt magische Feuerspuren.

Beschreibung: Der Magiekundige zeigt mit seiner rechten Hand auf die Fußsohlen des zu Verzaubernden. Nun hinterlässt der Bezauberte bei jedem Schritt eine 15 cm hohe lodernde magische Flamme, die allerdings nichts entzünden kann.

Adlerschwinge

Mana: 20 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: 15 Minuten pro Stufe.

Wirkungsgrad: Der Sprüchler kann wie ein Adler fliegen.

Eisspeer

Mana: 12 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: Gegenwärtig.

Wirkungsgrad: Eisspeer verursacht 4 W6 Schaden.

Beschreibung: Der Magiekundige zeigt mit Zeige- und Mittelfinger auf das Ziel des Eisspeeres. Dieser erreicht sein Ziel bis in eine Entfernung von 20 Metern pro Stufe des Sprüchlers und verursacht beim Ziel einen Schaden von 4 W6 Schaden. Der Eisspeer hat einen Attackewert von 20 und das Ziel kann nur mit einem Schild parieren oder ausweichen.

Der Parierende muss einen Stärke- und Gewandtheitswurf erfolgreich ausführen, damit er nicht durch den Aufschlag von den Beinen gerissen wird.

Steingolem

Mana: 16 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: 4 Runden/Minuten pro Stufe.

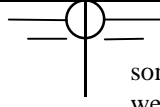
Wirkungsgrad: Ein Steingolem wird erschaffen und führt einfache Anweisungen aus.

Beschreibung: Der Magiekundige formt seine Hände zu Fäusten und schlägt sie, während er die Zauberformel spricht, gegeneinander. Aus dem Boden erhebt sich dann laut knirschend eine steinerne Masse, die sich dann zu einer kräftigen 2 Meter großen humanoiden Figur formt. Der Magier kann nun Kommandos in Form eines kurzen prägnanten Satzes aussprechen, welchen der Golem dann, so gut er kann, nachkommt. Beispiele wären: „Beschütze mich!“ oder „Greife die Person in der schwarzen Rüstung an!“.

Werte: Steingolem

Attacken : 2 pro Runde

Angriffe: +1 **Ausweichen:** -2



Rüstungsschutz: 24
Faustangriff: 2 W6 Schaden + 5
Lebenspunkte: 3 W8 + 8

somit 28 Manapunkte kostet. Pro zusätzlicher Spruchstärke werden 4 Manapunkte zu den Spruchkosten addiert.

Mithrils Blick

Mana: 6 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: Gegenwärtig.

Wirkungsgrad: Angsteinflößender Blick.

Beschreibung: Der Magiekundige reißt seine Augen soweit auf, wie er kann. Alle, die ihm in die Augen blicken, machen einen Rettungswurf gegen Magie. Wer den Rettungswurf nicht besteht, beginnt vor panischer Angst zu beben und setzt alles daran aus dem Blick des Magiers zu fliehen. Erst nach 1 W6 Runden/Minuten kann erneut ein Rettungswurf gegen Magie vom Opfer unternommen werden. Wird auch dieser nicht geschafft, kann das Opfer jede neue Runde den Rettungswurf wiederholen.

Schrumpfen

Mana: 10 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: 15 Minuten pro Stufe.

Wirkungsgrad: Körper des Bezauberten verkleinert sich.

Beschreibung: Der Magiekundige formt Zeigefinger und Daumen zu einem L und führt, während er die Zauberformel spricht, bei Finger zusammen. Daraufhin verändert sich die Körpergröße des Lebewesens auf bis zu ein Zehntel seiner Ursprungsgröße. Die Verwandlung dauert 1 Minute/Runde. Wird der Spruch nicht auf sich selber angewendet, hat der Bezauberte einen Rettungswurf gegen Magie, falls er selber nicht mit der Verzauberung einverstanden ist.

Entflammen

Mana: 2 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: Gegenwärtig.

Wirkungsgrad: Ein Funke wird erzeugt.

Beschreibung: Der Magiekundige schnippt mit seinen Fingern und ein heißer leuchtender Funke entspringt seiner

Unsichtbarkeit 2

Mana: 14 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: 5 Minuten pro Stufe.

Wirkungsgrad: Eine andere Person kann unsichtbar werden.

Beschreibung: Der Magiekundige fährt mit gespreizter Hand dem zu Bezaubernden vor das Gesicht, worauf dieser unsichtbar verschwindet. Er kann nur mit dem Zauber *Unsichtbares Sehen* erkannt werden. Außerdem können Wesen mit feinen Sinnen (Gehör, Geruch) ihn durchaus erspüren, aber seine genaue Position nicht genau bestimmen. In Rauch und Nebel hat der Beobachter eine 25% Chance den Verzauberten anhand seiner Silhouette zu entdecken. Der bezauberte hat einen Rettungswurf, wenn er gegen seinen Willen bezaubert wird.

Feuerball

Mana: 8 Manapunkte + optional 4 Manapunkte pro Stufe.

Komponenten: Lavastein.

Wirkungsdauer: Gegenwärtig.

Wirkungsgrad: Magier schleudert einen Feuerball.

Beschreibung: Der Magiekundige wirft den Lavastein auf sein Opfer. Der Stein verwandelt sich zu einem kopfgroßen Ball, der aus flüssigem Magma zu bestehen scheint. Das blitzschnelle Geschoss hat einen Attackewert von 22. Das Ziel kann sich nur schützen, indem es ausweicht oder mit einem Schild pariert. Das Ausweichen stellt die sicherste Methode dar, denn der Aufschlag des Feuerballs auf einen Schild oder ähnliches hat eine so starke Wucht, welche das Ziel zu 80% (abzüglich der Geschicklichkeit und Stärke in Prozent) von den Beinen reißen wird.

Der Feuerball verursacht 1 W6 Schaden pro Stufe des Zauberkundigen. Der Sprüchler kann selber entscheiden, wie groß die zerstörerische Energie des Feuerballs ist, indem er vor dem Wurf bestimmt, welcher Stufe der Spruch entspricht. Dabei kann die Spruchstärke nur so hoch gewählt werden, wie die Stufe des Zauberkundigen ist. So kann beispielsweise ein Magier der sechsten Stufe maximal einen Feuerball werfen, der 6 W6 Schaden verursachen kann und

Demonwright

Hand, mit welcher Dochte, Reisig oder andere trockene und entflammbare Gegenstände Feuer fangen.

Der Magier kann die Größe innerhalb des Wirkungsgrades selber frei bestimmen und so z.B. Gänge gekonnt verbauen.

Atemlos

Mana: 8 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: 20 Minuten pro Stufe.

Wirkungsgrad: Atmen ohne Luft.

Beschreibung: Der Magiekundige verschließt mit einer Handbewegung am Ende der gesprochenen Zauberformel seinen Mund. Nun kann er, ohne zu atmen, normal weiter agieren, ohne den Erstickungstod befürchten zu müssen.

Geräusch erzeugen

Mana: 12 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: Gegenwärtig.

Wirkungsgrad: Schallquellenentfernung 20 Meter pro Stufe.

Beschreibung: Der Magiekundige schaut auf den Ort, an welchem ein kurzes natürliches Geräusch, welches er vorher schon mal gehört haben muss, erklingen soll. Es können mit diesem illusionistischen Spruch keine Sätze gebildet bzw. ausgesprochen werden werden. Nur einzelne kurze Worte oder Geräusche, wie beispielsweise das Aufknurren eines Tieres oder das Knacken eines Astes können wiedergegeben werden.

Steinwand

Mana: 18 Manapunkte.

Komponenten: Kieselstein.

Wirkungsdauer: 30 Minuten pro Stufe.

Wirkungsgrad: Höhe: 1 Meter pro Stufe, Breite: 2 Meter pro Stufe und Tiefe: 10 Zentimeter pro Stufe.

Beschreibung: Der Magiekundige wirft den Kieselstein an die Stelle, wo die Wand erwachsen soll. Innerhalb von 5 Minuten erwächst unter lautem Tosen und Poltern eine Granitwand. Voraussetzung für einen gelungenen Spruch ist, dass der Untergrund, auf welchem die Steinwand erwächst selbst, aus Stein, Sand, Lehm oder Erde besteht.

Heilung

Mana: 8 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: Gegenwärtig.

Wirkungsgrad: Heilt 2 W8 Lebenspunkte.

Beschreibung: Der Magiekundige spricht die Formel und fährt mit offener Handfläche über die Wunde. Darauf erhält der Bezauberte 2 W8 Lebenspunkte zurück. Der Zauber kann auf sich selbst oder eine andere Person angewendet werden.

Teleportation 2

Mana: 24 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: Gegenwärtig.

Wirkungsgrad: Magier kann sich selber pro Stufe 50 Kilometer teleportieren.

Beschreibung: Der Magiekundige schließt seine Augen und visualisiert den Zielort vor dem inneren Auge. Daraufhin teleportiert er an den gewünschten Ort. Voraussetzung ist, dass er bereits am Zielort gewesen ist. Es besteht eine Chance von 10 Prozent, dass er nicht den Ort erreicht und orientierungslos an anderer Stelle erscheint. Die Wahrscheinlichkeit verringert sich auf 5% bei Zielorten, an denen er mehr als zehnmal war.

Kraft des Azhgard

Mana: 5 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: 2 Minuten/Runden pro Stufe.

Wirkungsgrad: Das Attribut Stärke erhöht sich um 8 Punkte.

Beschreibung: Der Zaubernde umfasst mit beiden Händen einen Teil des Armes von der Person, die bezaubert werden soll. Bezaubert er sich selber, so berührt er mit den Fingerspitzen seiner Hände die linke und rechte Kopfhälfte und spricht die Formel. Den Besprochenen durchfließt

Demonwright

arkane Energie und erhöht seine Stärke. Das Attribut Stärke erhöht sich um 8 Punkte und der neue Schadensbonus wird für die Spruchdauer von 2 Minuten/Runden pro Stufe des Zauberers berücksichtigt. Die Stärke kann aber niemals den Wert 30 überschreiten. Der Zauber kann nicht mehrmals auf eine Person zur gleichen Zeit gesprochen werden. Der Bezauberte hat einen normalen Rettungswurf, wenn der Zauber gegen seinen Willen gewirkt wird.

Die Kosten zur Herstellung einer Spruchrolle beträgt 10 Manapunkte plus dem dreifachen Manawert des gewünschten Spruchs. Pro 10 Mana benötigt der Magier eine Stunde für das Schreiben der magischen Spruchrolle.
Beispiel: Um eine Spruchrolle mit dem Spruch Kraft des Azhgard herzustellen, benötigt der Magier 3 Stunden Zeit und verbraucht 25 Manapunkte, um die arkanen Kräfte in dem Pergament zu bündeln.

Fluch brechen

Mana: 35 Manapunkte.

Komponenten: Es werden keine benötigt.

Wirkungsdauer: Gegenwärtig.

Wirkungsgrad: Göttliche oder magische Flüche können gebannt werden.

Beschreibung: Dieser Zauber erfordert ein Ritual von mindestens 2 Stunden Dauer. Die Form des Rituals kann vom Zauberkundigen selber bestimmt werden, solange gewährleistet ist, dass er durchgehend vollkonzentriert die Zaubersformel anwendet. Nach 2 Stunden besteht eine Chance von 30%, dass der Fluch gebannt ist. Das Ritual kann auf 8 Stunden ausgeweitet werden, wobei für jede weitere Stunde des Rituals eine Willenskraftprobe vom Magier abgelegt werden muss. Nur wenn diese Probe gelingt, hat er die Konzentration das Ritual eine weitere Stunde zu meistern. Für jede weitere Stunde erhöht sich die Wahrscheinlichkeit den Fluch zu brechen um 5 Prozent. D.h. nach der Maximalzeit von 8 Stunden besteht eine Chance von 60% den Fluch zu bannen, aber der Magier musste zudem 6 mal eine Probe auf seine Willenskraft bestehen.

Kristallpanzer

Mana: 14 Manapunkte.

Komponenten: Kristall.

Wirkungsdauer: 2 Runden/Minuten pro Stufe.

Wirkungsgrad: Der Besprochene erhält für die Spruchdauer einen Rüstungsschutz von 21.

Beschreibung: Der Magier legt auf seine oder die Brust des zu Besprechenden die flache Hand und spricht die Zaubersformel. Daraufhin umgibt eine feine kristalline durchsichtige Schicht die Haut und wirkt wie eine Rüstung mit dem Rüstungsschutz von 21. Diese Rüstung schützt zudem noch vor Hitze und Feuer, indem der Feuerschaden halbiert wird.

Schattenwesen

Mana: 20 Manapunkte.

Komponenten: Obsidian.

Wirkungsdauer: 8 Runden/Minuten pro Stufe.

Wirkungsgrad: Schattenwesen erscheint aus der Astralebene und führt Anweisungen aus.

Beschreibung: Der Magier streckt den Obsidian in die Höhe und spricht die Zaubersformel. Sofort erscheint ein durchscheinender Schatten, der fast 3 Meter hoch scheint und riesige Klauen von sich streckt. Mit flüsternder tiefer Stimme erkennt er den Sprüchler als Meister an und wartet auf seine Aufgabe. Der Magier kann dem Wesen einen Auftrag geben, der umgehend ausgeführt wird. Nach dem Ablauf der Spruchdauer verschwindet das Schattenwesen wieder in der Astralebene. In 5% aller Fälle verbleibt das Wesen auf Pagan und sorgt für Chaos und Schaden.

Werte:

Attacken pro Runde: 3

Spruchrolle erstellen

Mana: Siehe Beschreibung.

Komponenten: Pergament, Schreibfeder und Tinte.

Wirkungsdauer: Permanent.

Wirkungsgrad: Spruchrolle mit einem dem Magier bekannten Spruch erstellen.

Beschreibung: Der Zaubernde kann mit diesem Spruch Spruchrollen seiner ihm bekannten Sprüche erstellen. Diese Magie der Spruchrollen kann dann von jedem Wesen, welches die Sprache lesen kann, gewirkt werden. Dazu muss lediglich der Text der Spruchrolle laut gelesen werden und die Komponenten des Spruches müssen vorhanden sein. Nach dem Lesen der Spruchrolle wird diese unbrauchbar.

Demonwright

Angriff: +3 **Parade:** +2 **Ausweichen:** +4

Rüstungsschutz: 20 **Lebenspunkte:** 48

Klauenangriff: 3 W6

Rettungswurf gegen Magie: 42% **Psionik:** 50%

Psionik: Kalter Atem – Wenn das Opfer einen Rettungswurf gegen Psionik nicht schafft, flieht es panisch aus der Sichtweite des Schattenwesens.

Nebelschwaden

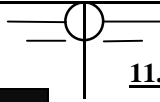
Mana: 8.

Komponenten: Mehl.

Wirkungsdauer: 10 Runden/Minuten pro Stufe.

Wirkungsgrad: Es erscheint dichter weißer Nebel in einem Würfel von 10 Metern Kantenlänge pro Stufe.

Beschreibung: Der Zaubерnde wirft das Mehl in die Richtung, in welcher der Nebel erscheinen soll. In einer Entfernung von 5 Metern pro Stufe erscheint blickdichter weißer Nebel. Die Nebelwolke kann eine Größe von 10 Metern pro Stufe in Höhe, Breite und Tiefe haben. Innerhalb dieser Maße kann der Magier selber das Volumen bestimmen. Formen lassen sich allerdings nicht nachbilden. Im Nebel kann man lediglich einen halben Meter weit sehen und die Geräusche darin sind sehr gedämpft.



Kapitel 11:

Spielleitersektion

11.1. Einleitung

Eigentlich ist wohl allen Spielleitern bewusst, dass es sich beim Rollenspiel um ein Gesellschaftsspiel handelt, dessen Sinn in einer kreativen, spannenden und besonderen Freizeitgestaltung liegt. Aber leider kommt es oft genug vor, dass sich ein ungesundes, weil Spielspaß zerstörendes, Konkurrenzverhalten zwischen den Spielern und dem Spielleiter aufbaut. Oft entsteht solch eine Situation, weil dem Spielleiter die nötige Objektivität fehlt, so dass er seine gespielten Charaktere unnötig begünstigt. Hierbei verliert er dann gerne den Blick für das Wesentliche, da seine Spieler mit ihren Charakteren gegensteuern und meist endet das Ganze auf einer persönlichen Ebene, die mit einem Spiel nicht mehr viel zu tun hat.

Es ist also für den Spielleiter sehr wichtig, sich immer wieder vor Augen zu führen, dass er dafür Sorge zu tragen hat, dass alle seine Spieler eine gute Zeit erleben und sich gut amüsieren. Grundsätzlich kann er das durch einfache Dinge erreichen:

- ❖ Der Spielleiter sollte immer wissen, was jeder einzelne Spieler für Ziele hat und Wege zu diesen, wenn möglich in das Spiel integrieren.
- ❖ Niemals sollte er zu starr an seinem Abenteuer festhalten und Mut zur Improvisation haben. Oft ergeben sich hieraus die schönsten Momente und viel Stoff für neue Abenteuer kann entstehen.
- ❖ Er sollte immer wieder prüfen, ob bestimmte Spieler bevorzugt werden. Das vermeidet Frust bei den Übrigen.
- ❖ Schon bei den Vorbereitungen eines Abenteuers sollte er sich Gedanken darüber machen, wie er an welchen Stellen unterschiedliche Charaktere der Spieler einbezieht, um so alle ins Abenteuer zu verwickeln. Nie sollte die Gruppe einem Leithammel folgen müssen.
- ❖ Sollten die Spieler die schönsten Fallen geschickt umgehen, die stärksten Kreaturen mit einem Kieselstein erschlagen oder das komplette Abenteuer vor dem eigentlichen Finale glanzvoll beenden, so sollte der Spielleiter dies gebührend belohnen und nicht krampfhaft das Schicksal der Charaktere bekämpfen. Das würde den Spielspaß stark beeinträchtigen.

11.2. Spielmechanismen

Das Regelwerk von Demonwright stellt neben Informationen zur Erstellung der Spielfiguren, den Charakteren, auch Mechanismen zur Verfügung, mit welchen Spieler, aber in der Hauptsache der Spielleiter, den Ausgang unterschiedlicher Aktionen bestimmen kann. Das Besondere an einem Rollenspiel ist, dass bei dem Vorgang Wahrscheinlichkeiten ermittelt werden, die im Verlauf des Rollenspiels vom Spieler zu seinen Gunsten verändert werden können. So lernt beispielsweise der Charakter im Verlauf seines Lebens besser zu schmieden, was das Erstellen von aufwendigeren Gegenständen ihm immer einfach bzw. wahrscheinlicher macht.

11.2.1. Proben auf Fähigkeiten

Schon bei der Erschaffung des Charakters wählt der Spieler je nach individuellem Geschmack und gewählttem Beruf entsprechende Fähigkeiten. Jede Fähigkeit enthält die Beschreibung, was sich mit ihr verwirklichen lässt oder welche Vorteile sie dem Charakter bringt. Ihr Wert drückt sich in Form eines Prozentwertes aus, der je nach Lebenslauf des Charakter gesteigert oder verringert wird. Erreichen die Erfahrungspunkte den Wert für die nächst höhere Erfahrungsstufe, können alle Fähigkeiten entsprechend der Beschreibung gesteigert werden. Fähigkeiten, die nicht in der vorherigen Stufe angewendet wurden, werden gesenkt. Genauer lässt sich in Kapitel 5 nachlesen.

Der Spielleiter sollte während eines Abenteuers nicht zu jeder Aktionen eine Probe auf eine passende Fähigkeit verlangen. Das würde den Spielfluss unter Umständen stören. Die Fähigkeiten sollten nur geprüft werden, wenn es sich um spielentscheidende Aktionen handelt. Dabei sollte der Spielleiter auch mit einer Portion wachen Verstand abwägen, ob er die Probe erleichtert oder erschwert. Bestimmte Aktionen funktionieren eben je nach Plan des Charakters leichter oder schwerer. Im Anschluss folgt eine Auflistung von Modifikatoren, die als Richtlinie angesehen werden dürfen.

Ausführung der Fähigkeit ist:

❖ Unmöglich	- 50%
❖ Sehr schwer	- 30%
❖ Schwer	- 20%
❖ Anspruchsvoll	- 10%
❖ Leicht	+ 10%
❖ Sehr leicht	+ 20%
❖ Routine	+ 30%

Beispiel:

Aldrin ist ein erfahrener Reiter und hat auf die Fähigkeit Reiten eine Prozentchance von 56%. Mit seinem Pferd befindet er sich in felsigem Gebiet und möchte eine tiefe

Felsspalte von 3 Meter Breite überspringen. Drei Meter sind für ein Pferd sicher keine zu große Distanz, aber der Ausblick beim Misslingen in eine 30 Meter tiefe Spalte zu stürzen beunruhigt das Tier von Aldrin. Der Spielleiter entschließt sich die Probe um - 10% zu erschweren, da der Untergrund zu dem noch durch den letzten Regen schmierig glatt ist.

Aldrin muss nun mit einem W100 (man nehme dazu zwei W10) unter oder gleich 46% würfeln, um den Sprung zu meistern.

11.2.2. Proben auf die Attribute

Nicht immer lässt sich für eine entsprechende Aktion des Spielers eine geeignete Fähigkeit für die Erfolgsermittlung heranziehen. Um dieses Problem zu lösen, kann der Spielleiter auf die Attribute zurückgreifen.

Dabei ist ihm überlassen, welches Attribut er wählt. Wichtig ist nur, dass es in irgendeiner Form passt und einen Sinn ergibt. Muss der Charakter beispielsweise blitzschnell reagieren und einem Gegenstand ausweichen, sollte eine Probe auf Geschicklichkeit gemacht werden. Geht es um Körperkraft, weil der Charakter etwas heben, schieben oder tragen will, sollte auf die Stärke gewürfelt werden.

Damit die Probe gelingt, würfelt der Spieler mit einem W20 und einem W10 und die Summe muss kleiner oder gleich dem Attributwert sein.

Auch bei der Probe auf die Attribute kann der Spielleiter Modifikationen vornehmen, um bestimmte Aktionen zu erleichtern oder zu erschweren. Der Modifikationswert wird mit dem Wert des Attributes verrechnet.

Modifikation bei Proben auf Attribute:

❖ Unmöglich	- 15
❖ Sehr schwer	- 10
❖ Schwer	- 5
❖ Anspruchsvoll	- 1
❖ Leicht	+ 1
❖ Sehr leicht	+ 5
❖ Routine	+ 10

11.3. Schadensregeln:

Neben dem Verlust an Lebenspunkten, der meist durch Waffen im Kampf verursacht wird, gibt es für den Charakter auf Pagan noch andere Möglichkeiten Schaden zu erleiden. Dazu zählen der Fall- und Feuerschaden.

11.3.1. Fallschaden:

Wenn ein Charakter aus größerer Höhe unkontrolliert zu Boden fällt muss häufig ermittelt werden, ob und wie starken Schaden er erleidet. Dabei würfelt der Spieler für seinen Charakter pro 3 Meter Sturz 1 W6 Schaden.

Zusätzlich sollte der Spielleiter den Charakterbogen des Opfers sichten und evtl. brüchige Gegenstände wie z. B. Glas nach eigenem Ermessen zu Bruch gehen lassen. Hier wird auf die Improvisation des Spielleiters vertraut, der besser als jede mögliche Schadenstabelle einschätzen kann, wie weitreichend die Schäden an der Ausrüstung und des Charakters sind.

Als weitere Faustregel gilt, dass sich der Charakter zu 5% pro gefallenem Meter einen Bruch zugelegt haben könnte.

1 W6 Schaden pro 3 Meter Fall

5% Chance auf Knochenbrüche pro 1 Meter Fall

11.3.2. Feuerschaden

Der durch Feuer und Hitze verursachte Schaden wird mit zwei W6 pro Runde/Minute ermittelt. Handelt es sich bei der Feuerquelle gar um Lava, so wird ein Feuerschaden von 3 W6 pro Runde Minute ermittelt. Es sollte nicht vergessen werden, dass auch die Ausrüstung in Mitleidenschaft gezogen wird oder den Schaden sogar erhöhen kann.

2 W6 Schaden pro Runde/Minute Feuer

3 W6 Schaden pro Runde/Minute Lava

11.4. Koma, Tod und Wiederbelebung

Es gibt auf Pagan verschiedene Kräfte, die dem Körper eines Lebewesens auch dann noch Leben einhauchen können, wenn die Flamme längst erloschen scheint. Bei allen Formen der Wiederbelebung handelt es sich um höchst anspruchsvolle Magie, die dem Ausübenden sehr viel abverlangt, weshalb nur in besonderen Fällen ein Lebewesen belebt wird. Um einen Toten wieder in das Reich der Lebenden zu holen, muss innerhalb weniger Stunden die Magie angewendet werden, ansonsten hat sich die Seele von ihrem Körper zu weit entfernt und ihre Verbindung ist nicht mehr herzustellen. Aber während die Zauber der Magier und Heiler innerhalb kurzer Zeit gewirkt werden müssen, stehen den Priestern weit größere Kräfte zur Verfügung. Mit Hilfe ihrer Gottheit können sie oft selbst nach Tagen noch das Leben wieder in einem Körper zum Lodern bringen. Genaue Angaben sind bei den jeweiligen Zaubern zu finden.

11.4.1 Wiederbelebung

Die Wiederbelebung ist, wie bereits beschrieben, ein sehr anspruchsvolles magisches Ritual, welches nur von den fähigsten Magiern, Heilern und Priestern ausgeführt werden kann, deshalb kommt es bei einer geglückten Zusammenführung von Körper und Seele nicht selten zu Schäden für das Opfer. Sowohl die Seele, wie auch der Körper können Schäden davontragen.

Demonwright

Die nachfolgenden Tabellen gelten als Grundlage, können aber vom Spielleiter erweitert oder abgeändert werden. Zuerst würfelt das Opfer auf die Tabelle, ob ihm überhaupt Schäden durch die Wiederbelebung widerfahren. Dabei wird ein evl. vorhandener Bonus auf den Rettungswurf gegen Koma hinzuaddiert. Beim Würfeln auf die evtl. folgenden Tabellen "Psychischer Schaden" und "Organischer Schaden" wird kein Bonus hinzuaddiert.

Schaden durch Wiederbelebung

Prozente	Schadenbeschreibung
01 – 20 %	Der Charakter hat organische und psychische Schäden erlitten und würfelt je zweimal auf den Tabellen "Organischer Schaden" und "Psychischer Schaden".
21 – 30 %	Der Charakter hat organische und psychische Schäden erlitten und würfelt je einmal auf den Tabellen "Organischer Schaden" und "Psychischer Schaden".
31 – 40 %	Der Charakter hat organischen Schaden erlitten und würfelt zweimal auf die Tabelle "Organischer Schaden".
41 – 50 %	Der Charakter hat psychischen Schaden erlitten und würfelt zweimal auf die Tabelle "Psychischer Schaden".
51 – 60 %	Der Charakter hat organischen Schaden erlitten und würfelt einmal auf die Tabelle "Organischer Schaden".
61 – 70 %	Der Charakter hat psychischen Schaden erlitten und würfelt einmal auf die Tabelle "Psychischer Schaden".
71 – 100 %	Der Charakter hat die Wiederbelebung unbeschadet überstanden.

Organischer Schaden

Prozente	Schadenbeschreibung
01 – 20 %	Größere Teile des Gehirns sind abgestorben. Der Charakter verliert auf alle seine Fähigkeiten 20 % der einzelnen Werte und 20% seiner Erfahrungspunkte. D.h. hat der Charakter beispielsweise einen Wert von 50% auf der Fähigkeit Reiten verliert er nicht insgesamt 20% Punkte, sondern prozentual 20 Prozent, so dass er nach der Wiederbelebung einen Wert von 40% auf Reiten hat.
21 – 30 %	Im Gehirn sind Schäden zurückgeblieben. Der Charakter verliert 2 Intelligenzpunkte.
31 – 40 %	Der Charakter verliert 2 Punkte auf seine Stärke und einen auf die Konstitution.
41 – 50 %	Der Charakter verliert 2 Punkte auf seine Gewandtheit und einen auf die Konstitution.

51 – 60 %	Der Charakter verliert 2 Punkte auf seine Gewandtheit und einen auf die Konstitution.
61 – 70 %	Der Charakter verliert 2 Punkte auf seine Willenskraft.
71 – 80 %	Der Charakter verliert 2 Punkte auf seine Konstitution.
81 – 90 %	Der Charakter verliert einen Punkt auf seine Stärke.
91 – 100 %	Der Charakter verliert einen Punkt auf seine Gewandtheit.

Psychischer Schaden

Prozente	Schadenbeschreibung
01 – 10 %	Psychose: Paranoia. Der Charakter glaubt die gesamte Welt wäre gegen ihn und trachtet nach seinem Leben.
11 – 20 %	Psychose: Depressionen. Der Charakter ist wechselseitig in der einen Woche labil und fühlt sich von allen ungeliebt und hat Selbstmordgedanken (auf alle Fähigkeiten - 10%) und in der nächsten Woche strotzt er vor Selbstbewusstsein und leidet unter starker Selbstüberschätzung (auf alle Fähigkeiten +10%).
21 – 26 %	Psychose: Aggressionen. Wenn der Charakter frustriert, aufgeregt oder ärgerlich ist, besteht eine Chance von 60%, dass er den Verstand verliert und ohne Rücksicht auf Verluste jeden in seiner unmittelbaren Nähe auf Leben und Tod angreift. Nach 1 W8 Runden kommt er wieder zur Besinnung.
27 – 32 %	Psychose: Schizophrenie. Der Charakter leidet unter einer gespaltenen Persönlichkeit. In Abständen von wenigen Stunden wechselt sich sein altes Ich mit dem neuen Ich ab. Das neue Ich ist das komplette Gegenteil seiner vorherigen Persönlichkeit.
33 – 38 %	Neurose: Höhenangst. Der Charakter bekommt panische Angstattacken, sobald der Boden mehr als 5 Meter unter ihm zu sein scheint. Die Ängste reichen bis zur Bewegungsstarre hin.
39 – 44 %	Neurose: Erfolgsangst. Sobald der Charakter unter Leistungsdruck steht geht alles schief. So beispielsweise, wenn andere ihm über die Schulter schauen. -10% auf alle Fähigkeiten und - 2 auf Attacke, Parade und Ausweichen.
45 – 50 %	Neurose: Lügner. Der Charakter kann nicht die Wahrheit sprechen, selbst bei guter Gesinnung.
51 – 56 %	Phobie: Angst vor Schleim und Matsch.
57 – 62 %	Phobie: Angst vor Drachen.
63 – 68 %	Phobie: Angst vor Wasser.
69 – 74 %	Phobie: Angst vor der Dunkelheit.
75 – 80 %	Phobie: Angst vor großen offenen Flächen.

81 – 86 %	Phobie: Angst vor Kindern.
87 – 92 %	Phobie: Angst vor dem anderen Geschlecht.
93 – 98 %	Phobie: Angst vor Magie.
99 – 100 %	Phobie: Angst vor engen Räumen.

- ❖ Gefährlichen Plan ausführen um andere zu retten: 150 – 200
- ❖ Eigenes Leben für andere aufs Spiel setzen: 200

11.5. Erfahrungspunkte

Die Erfahrungspunkte sind ein sehr wichtiger Bestandteil des Rollenspiels. Mit ihrer Hilfe beurteilt der Spielleiter die Leistungen der Spieler, die wiederum bestrebt sind möglichst viele Erfahrungspunkte zu sammeln, da diese die Fähigkeiten des gespielten Charakters erhöhen und verbessern. Für viele Spieler ist gerade das der Reiz des Rollenspiels. Einen starken, einflussreichen und heldenhaften Charakter aufzubauen. Darum sollte der Spielleiter nicht zu sehr mit den Punkten geizen und sie in gesunden Anteilen verteilen.

Für den Spielleiter stellen die Erfahrungspunkte aber auch ein wichtiges Instrument dar, mit welchem er die Spieler motivieren und animieren kann. In vielen Spielrunden kommt es vor, dass ein Spieler zu passiv oder abgelenkt ist. Durch eine gerechte Punkteverteilung kann den Mitläufern schnell klargemacht werden, dass nur ernsthaftes Spielen zu deren Besten ist. Meine Erfahrung ist, wenn ein Spieler mal nicht so auf Zack ist und man nicht gut gegensteuert, verfällt die gesamte Spielrunde schnell in diesen Trott, was höchst unbefriedigend sein kann. Ich hoffe der Leser versteht mich nicht falsch... Lachverbot gilt natürlich nicht!

Im Folgenden habe ich eine Liste erstellt, die einige Eckpunkte für die Bewertung von Spielsituationen gibt. Wichtig ist aber, dass dem Spielleiter bewusst ist, dass dies nur Anhaltspunkte sind und nicht alle Spielsituationen berücksichtigt werden können. Bei der Vergabe der Punkte wird der Spielleiter oft improvisieren müssen.

- ❖ Fähigkeiten (leicht): 20
- ❖ Fähigkeiten (normal): 30
- ❖ Fähigkeiten (schwer): 50 oder mehr
- ❖ Monster: siehe
Monsterbeschreibung
- ❖ Gutes Rollenspiel: 50 - 100
- ❖ Gute Idee (unbrauchbar): 25
- ❖ Gute Idee (brauchbar): 50 - 100
- ❖ Gute Reaktion: 80
- ❖ Gute Schlußfolgerung: 50
- ❖ Rätsel lösen: 50 - 150
- ❖ Vermeidung unnötiger Gewalt: 50 - 100
- ❖ Gefährlichen Plan ausführen: 100

11.6. Musik und Geräusche

Das Engagement der Spieler und des Spielleiters sind sicher die wichtigsten Kriterien für das gute Gelingen einer Rollenspielsitzung. Aber der Spielleiter kann seine kreative Arbeit gerade mit akustischer Untermalung aufwerten, indem die Sinne der Spieler nicht nur durch seine Worte angeregt werden. Er kann Geräusche und Musik einsetzen und so die jeweilige Spielsituation auf den Punkt bringen bzw. effektiv unterstreichen.

11.6.1. Geräusche

Einige ausgewählte Geräusche findet der Leser im Downloadbereich des Demonwright-Regelwerkes im Internet. Die Sounds sind Wave-Dateien und können prima in der jeweiligen Situation per Computer abgespielt werden. Sollte ein bestimmtes Geräusch fehlen, dann schreibe mir ruhig. Ich werde versuchen das Geräusch herzustellen oder evl. besitze ich es auch schon in meinem Archiv. Allerdings sollte der Wunsch nicht zu speziell sein.

11.6.2. Musik

Während die Geräusche meist sogenannte One-Shots sind, d.h. sie werden nur einmal von Beginn bis zum Ende abgespielt, ein Beispiel wäre das Zuschlagen einer Tür, setzt man Musik dazu ein, um einer Spielszene eine bestimmte Stimmung zu geben bzw. die Stimmung der Szene zu verstärken. Als Beispiel könnte man das Erforschen eines unbekannten Gängesystems nennen, dass mit hallender düsterer Musik begleitet wird.

Wichtig ist neben der Wahl des Musikstückes auch die Lautstärke. Natürlich sollte die Musik immer im Hintergrund bleiben, so dass sie nicht zuviel Aufmerksamkeit auf sich zieht. Die suggestive Wirkung ist hier erwünscht. Ausnahmen gibt es natürlich auch, denn laute Posaunen und Trommeln können den Angriff eines großen Heeres sehr schön begleiten, vorantreiben und/oder dramatisieren. Letztlich ist alles Geschmackssache, aber man sollte Acht geben, dass man die Situation nicht ins Komische verzerrt, indem man unpassende Musik wählt, es sei denn man möchte gerade dieses erreichen.

Besonders gut wurde von meinen Spielrunden immer ein Opener aufgenommen. Immer kurz bevor wir mit dem Spielen beginnen wollten, ließ ich ein bestimmtes Musikstück ablaufen, welches für das Abenteuer das Thema

war. Während das Stück lief, kehrte langsam Ruhe ein und die Spieler setzen sich an den Spieltisch. So kam bisher immer gute Stimmung auf, gerade auch weil die Musik Emotionen weckte, die von vorherigen Spielabenden herrührte.

Eine kleine Auflistung einiger netter CD's, die für das Fantasyrollenspiel besonders geeignet erscheinen, findest Du auf der Homepage von Demonwright.

11.7. Abenteuer

Das Rollenspiel-Abenteuer ist die Basis für das eigentliche Spiel. Es ist das vom Spielleiter geschaffene Spielbrett auf bzw. in welchem die Spieler frei agieren können.

Der Spielleiter kann entweder ein vorgeschriebenes Abenteuer leiten, oder aber ein eigenes Abenteuer entwerfen. Letzteres ist für einen Neuling sicher ohne Hilfsmittel nicht leicht und bedarf einiger Übung. Im Folgendem will ich Hinweise und Tipps geben, wie der Spielleiter sein eigenes Abenteuer erstellen kann. Dabei sei noch angemerkt, dass gerade ein selbstgeschriebenes Abenteuer viele Vorteile hat, denn es kann direkt auf die Spielfiguren der Spieler zugeschnitten werden.

11.8. Welche Spielsituationen gibt es?

Die folgende Aufzählung beschreibt Situationen, wie sie in jedem Buch oder Film zu finden sind. Sie stellen die Angelpunkte der Handlung da, so dass auf ihrer Basis die Geschichte gespielt werden kann. Sicher ist die Liste nicht komplett, aber sie allein bietet schon Material für unendliche Spielsitzungen. Auch lassen sich mehrere Situationen sehr gut zu einer komplexen Spielsituation verknüpfen.

11.8.1. Befreiung

- ❖ Held befreit die Schwachen
- ❖ Rettung durch Freunde oder Fremde für eine anständige Belohnung

11.8.2. Rache

- ❖ Getötete Eltern oder Vorfahren rächen
- ❖ Getötete Kinder oder Heranwachsende rächen
- ❖ Entehrtes Kind rächen
- ❖ Getöteten Ehepartner rächen
- ❖ Rache eines toten Freundes
- ❖ Verführte Schwester rächen
- ❖ Rache für selbst erlittene Verletzung oder einen Überfall auf sich
- ❖ Rache für eine Plünderung, als der Protagonist selbst nicht anwesend war
- ❖ Rache für eine falsche Anklage oder Beschuldigung
- ❖ Rache gegen Gewalt

11.8.3. Verfolgung

- ❖ Flüchtiger wird von der Justiz verfolgt
- ❖ Verfolgung wegen einer Liebesbeziehung
- ❖ Held kämpft gegen eine Macht an

11.8.4. Unheil

- ❖ Widerstand erdulden müssen
- ❖ Heimatland wurde zerstört
- ❖ Untergang des eigenen Volkes
- ❖ Naturkatastrophe
- ❖ König wird gestürzt
- ❖ Undankbarkeit erleiden
- ❖ Gewalttat erleiden
- ❖ Geliebte Person verlässt einen
- ❖ Eltern verlieren die Kinder

11.8.5. Entführung

- ❖ Entführung einer unerwünschten Frau
- ❖ Abgesprochene Entführung
- ❖ Befreien der Frau ohne den Entführer zu erschlagen
- ❖ Frau befreien, aber den Entführer erschlagen
- ❖ Befreiung eines festgesetzten Freundes
- ❖ Rettung eines Kindes aus der Gefangenschaft
- ❖ Befreiung eines fehlgeleiteten Geistes

11.8.6. Rätsel

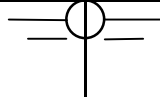
- ❖ Suche auf Leben und Tod nach Leuten
- ❖ Rätsel muss unter Todesangst gelöst werden
- ❖ Lösung eines Rätsels entscheidet über Leben und Tod

11.8.7. Fatale Dummheit

- ❖ Unglück resultiert aus eigener Dummheit
- ❖ Unklugheit entehrt die eigene Person
- ❖ Durch eigene Dummheit sterben andere
- ❖ Leichtgläubigkeit kostet das Leben von Verwandten
- ❖ Leichtgläubigkeit verursacht Unglück

11.8.8. Einen Verwandten unbewusst töten

- ❖ Tochter unwissend im Auftrag einer Gottheit erschlagen
- ❖ Tochter unwissend durch politische Notwendigkeit töten
- ❖ Familienmitglied wird durch eigenen Hinweis ungewollt getötet



11.8.9. Verwegene Unternehmung

- ❖ Vorbereitungen für einen Krieg
- ❖ Krieg
- ❖ Kampf
- ❖ Begehrte Person oder Objekt wegschaffen
- ❖ Wiedererlangen eines gewünschten Objekts
- ❖ Abenteuerliche Expedition
- ❖ Abenteuer aufnehmen, um Frau für sich zu gewinnen

11.8.10. Widerstand

- ❖ Verschwörung durch eine Person
- ❖ Verschwörung vieler
- ❖ Widerstand einer Person, die andere mit beeinflusst
- ❖ Widerstand von vielen

11.8.11. Feindschaft von Verwandten

- ❖ Ein Bruder wird von den restlichen Brüdern gehasst
- ❖ Hass zwischen Verwandten aus egoistischen Motiven
- ❖ Hass zwischen Vater und Sohn
- ❖ Gegenseitiger Groll
- ❖ Kindesmord

11.8.12. Tödlicher Ehebruch

- ❖ Ehemann wird von oder für einen Geliebten erschlagen
- ❖ Von einem vertrauensvollen Liebhaber erschlagen werden
- ❖ Frau für eine Geliebte erschlagen und aus Selbstnutzen

11.8.13. Wahnsinn

- ❖ Verwandte aus Wahnsinn getötet
- ❖ Einen Geliebten aus Wahnsinn erschlagen
- ❖ Schande aus Wahnsinn über sich bringen
- ❖ Aus Wahnsinn von Geliebten verlassen

11.8.14. Selbstopferung für Ideale

- ❖ Opferung des eigenen Lebens um eines anderen Willen
- ❖ Leben opfern zum Wohle der eigenen Leute
- ❖ Leben opfern um eines anderen Vertrauen Willen
- ❖ Liebe für höhere Ziele opfern
- ❖ Ehre für Vertrauen opfern
- ❖ Leben und Liebe wegen bestimmter Gründe opfern

11.8.15. Opfer von Grausamkeit und Unglück

- ❖ Die gewaltsam Vertriebenen
- ❖ Unschuldigen durch Intrigen zum Opfer werden
- ❖ Unschuldigen von anderen verraten werden, die Schutz gewähren sollten
- ❖ Jemand Bekanntes gerät in Vergessenheit
- ❖ Unglücklicher wird seiner Hoffnung beraubt

12.8.16. Demütige Bitte

- ❖ Flüchtlinge erleben von Mächtigen Hilfe gegen Feinde
- ❖ Hilfe für die Ausführung eines frommen Dienstes erleben, der verboten ist
- ❖ Dringend um einen Zufluchtsort bitten
- ❖ Gastfreundschaft von Schiffbrüchigen erbeten
- ❖ Sühne, Verzeihung, Heilung und Befreiung

11.9. Aufbau eines Abenteuers

Nachdem der Spielleiter eine Idee für die Handlung hat, muss er noch einige Entscheidungen treffen. Eine gute Hilfe ist es, alle Gedanken zu einem Abenteuer in Stichworten festzuhalten. Dabei empfiehlt es sich großzügig auf den Kladdepapieren mit dem Platz umzugehen, so dass genügend Freiraum für Ergänzungen bleibt.

- 1) Wo auf der Welt spielt das Abenteuer und warum gerade dort?
- 2) Wie sind die Charaktere dort hingelangt?
- 3) Hat die Umgebung einen direkten Einfluss auf die Geschehnisse?
- 4) Formulierung eines Spielzieles.
- 5) Was passiert, wenn das Ziel nicht erreicht wird?
- 6) Welche verschiedenen Parteien tauchen im Spiel auf und wie stehen sie zu den Charakteren?
- 7) Welche Orte haben für das Abenteuer eine Bedeutung und warum? (*Zeichnungen*)
- 8) Wie gelangen die Charaktere von einem Ort zum nächsten?
- 9) Nebenhandlungen einbauen.
- 10) Wichtige Nicht-Spielercharaktere anhand des Regelwerks ausarbeiten und mit einer Hintergrundgeschichte versehen.
- 11) Den Abschluss bildet eine gegliederte schriftliche Sammlung von Beschreibungen zu Orten, Personen, Handlungen, Handlungsalternativen, NSC's (Nicht-Spieler-Charakter), Monstern usw.

11.9.1 Nicht-Spieler-Charakter (NSC)

Eine der Hauptaufgaben des Spielleiters ist es, während der Spielsitzung den NSC's Leben einzuhauchen. Jede Figur, welche die Spieler im Verlauf des Abenteuers treffen, ist ein Nicht-Spieler-Charakter. Er basiert auf dem gleichen Regelsystem wie die Spieler-Charaktere. Damit die Spielwelt

für die Charaktere an Lebendigkeit gewinnt, ist es wichtig, dass die verschiedenen NSC's detailliert ausgearbeitet sind. Besonders die für den Spielverlauf wichtigen Personen sollten über eine ausführliche Biographie verfügen, die auch über die persönlichen Ziele Aussagen macht. Damit fällt es dem Spielleiter leichter auf die Aktionen der Spieler dem NSC gerecht zu antworten. Aber neben der Biographie sind noch die äußere Erscheinung und das Charakterprofil wichtig. Durch das Festlegen von Charakterzügen kann der Spielleiter einfacher die Person vor den Spielern mimen.

Auch Monster und andere Kreaturen zählen zu den NSC's und bedürfen, wenn nicht im Regelwerk bereits vorhanden, besonderer Beschreibungen. So entstehen dann die atmosphärischen Illusionen vor den Spielern.

11.9.2 Tipps zum Spielen von NSC's

Es empfiehlt sich bei spielwichtigen NSC's die Gespräche nicht inhaltlich zu beschreiben, sondern vielmehr aktiv den Part der Person zu übernehmen und in direkten Dialog mit den Spielern zu treten.

Ideen für eine stimmungsvolle Umsetzung:

- ❖ Stotternde, röchelnde Stimme
- ❖ Niesen, Husten, Räuspern, Lispeln
- ❖ Aufstehen und zu Spielern gehen, mit denen gesprochen wird (Auge in Auge, ins Ohr flüstern)
- ❖ Körperkontakt wie Handauflegen, Schütteln

Kapitel 12:

Spielleiterinformationen

12.1. Das wahre Gesicht der Wandler

Der Wandler ist ein gefürchtetes Lebewesen, was ihn zu einer einsamen Lebensform macht. Er selbst hegt von seiner Natur her keine besonders aggressive oder destruktive Lebensweise, aber seine Fähigkeit die Gestalt zu ändern, erzeugt bei anderen Angst. Es scheint nun jede Person austauschbar, was besonders einflussreiche Personen zittern lässt. Denn die Taverne eines wohlhabenden Wirts oder der Thron eines Königs scheinen attraktive Ziele für einen Wandler zu sein. Er muss lediglich das Äußere der Person annehmen und in dessen Rolle schlüpfen. Und da in den Wirtshäusern quer über Pagan die abenteuerlichsten Geschichten über solche Vorfälle zum Besten gegeben werden, schürt dies um so mehr die Angst.

Neben der Gefahr durch seine Umwelt, die in bestimmten Gebieten Jagd auf enttarnte Wandler startet oder zumindest

hohe Kopfgelder auf sie aussetzen, quält ihn noch die Unwissenheit über seine wahre Herkunft. Oft verlassen die heranwachsenden Wandler ihre Zieheltern in jungen Jahren, wenn sie von ihrer Andersartigkeit erfahren. Sie ziehen in die Ferne ohne festes Ziel. Nach einigen Jahren unruhigen Umherziehens oder wenn sie Informationen über die eigene Rasse entdecken, beginnen sie mit der stetigen Suche nach der Wahrheit - der Wahrheit ihrer eigenen Existenz.

Über Jahre sammeln sie in Bibliotheken, Klöstern, Akademien und anderen Orten Informationen, welche sie auf die Fährte der *Großen Vereinigung* bringen. Dabei handelt es sich um einen Ort, an welchem sich schon seit hunderten von Zyklen die Wandler sammeln - ihre Heimat. Die Große Vereinigung liegt sehr gut versteckt und ist ein wahrlich gut gehütetes Geheimnis. Nur der Drang des Wandlers lässt die Fragmente an Informationen zu einer Wegbeschreibung werden. Sie führt ihn bis zum Inselreich Byzantium, von wo er auf dem Seewege weit Richtung Norden reisen muss. Hinter dem *Kuum Harak*, dem kochenden Meer, befindet sich die Insel Nûntania.

Nûntania ist der Ort der Großen Vereinigung. Hier haben sich die Wandler in den erloschenen Vulkanen Städte errichtet. Vom Wasser lässt nichts darauf vermuten, dass hier hunderttausende Wandler zivilisiert zusammen leben. Selbst an den Küsten findet man keine Hinweise, denn erst wenn man die hohen Vulkankrater besteigt oder die gut verborgenen Eingänge entdeckt, findet man Anzeichen von Leben und Zivilisation. Doch kommt selten mehr als ein Schiff pro Zyklus mit Fremden an die Küsten von Nûntania, denn der Kuum Harak bietet den besten Schutz. Keiner wagt sich nahe an das kochende Meer heran oder gar daran vorbei. In den Augen der Seeleute handelt es sich um einen riesigen Strudel, der das Meer in seine Tiefen reißt. Der Strudel hält laut Meinung einiger Gelehrter den Meeresspiegel im Gleichgewicht, denn würde der Strudel das Wasser nicht fortnehmen, würden Regen und Flüsse den Meeresspiegel soweit ansteigen lassen, dass die höchsten Gipfel Pagans von Wasser bedeckt wären.

In Wahrheit handelt es sich bei dem Kuum Harak um ein weitläufiges Gebiet von Untiefen und kleinen zerklüfteten Inseln, die von vielen Ungeheuern bewohnt sind. Dazu zählen riesige Seeschlagen und gigantische Seekraken, die kein Schiff entkommen lassen würden. Die Besonderheit ist, dass dort durch einige Unterwasservulkane immer ein dichter Schleier aus Rauch über dem Meer schwebt, so dass der ehrfürchtige Seemann leicht auf den Begriff *kochendes Meer* schließen kann.

Zwei Drittel der großen Insel ist mit hohen, weitläufigen, erloschenen Kratern bedeckt, die oft in Wolken gehüllt sind. In den Kratern haben die Wandler Städte, Felder und Wälder geschaffen. Im Zentrum der 7 größten Krater wurden große pyramidenartige Anlagen gebaut, auf deren Spitze riesige qualmende Feuer brennen. Diese werden ständig befeuert und lassen den Seereisenden glauben, dass die Vulkane noch aktiv sind. Die Kraterwände hinauf sind

große Terrassen errichtet, auf welchen sich Gebäude, Felder und Süßwasserflächen befinden.

12.2. Die Kristall-Loge

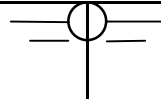
Vor über 100 Zyklen, das genaue Datum konnten die Geschichtsschreiber nicht eindeutig ermitteln, formierte sich unter der Führung von *Astradas*, dem Schwarzmagier ein Kreis abtrünniger Magier – heute bekannt als die Kristall-Loge. Den meisten von ihnen war es schon lange verboten die bestehenden arkanen Lehrstätten und Magierlogen aufzusuchen. Sie wollten sich nicht den traditionellen Regeln unterwerfen und hatten schon verschiedene Verbrechen begangen. *Astradas* und einige seiner Vertrauten nutzten seinen Einfluss und seine Macht, um mit Hilfe anderer Abtrünniger einen Ort zu schaffen, der ihnen Sicherheit und Ruhe für ihre weiteren Forschungen bieten sollte. In den verfluchten Provinzen fanden sie in der kleinen Stadt *Karkuum* solch einen Ort. Jene Gründer der Kristall-Loge überfielen die Stadt und vertrieben bis auf wenige, alle Einwohner. Dann arbeiteten sie einige Jahre an einem großen Zauber, die Gelehrten gehen heute von einem Runenzauber aus, der *Karkuum* aus dem Erdreich löste und zu einer schwebenden Stadt machte. Die gesamte Kleinstadt, einschließlich der Stadtmauern, befindet sich heute 400 Meter über dem Boden. Die Stadt, welche auf einem großen Hügel lag, wurde zuvor gewaltig ausgebaut. So schmückten heute prächtige Gebäude und Türme die schwebende Stadt. Unterhalb *Karkuums* liegt ein See, einstige Stätte der Stadt, ein mit Wasser gefüllter Krater. *Karkuum* ist oft von Wolken umgeben, die sich dort hoch oben abregnen und den See mit Wasser füllen.

In der Vergangenheit tauchte die Kristall-Loge oft im Zusammenhang mit obskuren Geschichten mit brutalen Inhalten auf. So schreibt man ihnen heute die in den verfluchten Provinzen meuchelnden Skelettkrieger zu, die einst Bestandteil ihrer Armee gewesen sein sollen.

Aus Berichten weiß man, dass sich die abtrünnigen Magier laufend neues Wissen aneignen, welches sie auch ohne Scheu einsetzen, um ihre Interessen weiter fortzuführen. Wenn sie auf der Bildfläche erscheinen, sind sie zielstrebig, konzentriert, rücksichtslos und brutal. Ihre Motivation scheint einzig der Machtgewinn zu sein. Die Kristall-Loge ist sehr gut organisiert und ihre Agenten reisen verborgen durch ganz *Pagan*.

Astradas soll laut unbestätigter Gerüchte in einer Krypta in der Schwebenden Stadt bestattet sein. Es wird vermutet, dass die Abtrünnigen an einem Zauber werkeln, der ihm das Leben wiederschenken soll. Pessimisten vermuten gar, dass der wiederbelebte *Astradas* weit mächtiger zurückkehren werde, als man sich vorstellen könne. Auch vertreten einige Wissenschaftler die Meinung, dass *Astradas* nicht wirklich tot sei, sondern lediglich für lange Zeit seinen Körper verlassen habe, um in anderen Sphären zu wandeln.

Die Kristall-Loge besitzt neben *Litara* als einzige eine handvoll der sagenumwobenen fliegenden Luftschiffe. Die aus Stein gefertigten Boote, mit dem Erscheinungsbild von richtigen Segelschiffen, kreuzen quer über *Pagan* in den Lüften. Dies gelingt nur mit Hilfe von mächtigen Zaubern. Das Geheimnis scheint in einem Runenzauber zu liegen, der ähnlich wie bei der Stadt *Karkuum*, die Boote leicht wie eine Feder in die Luft erhebt und mittels Spruchmagie werden dann die Winde so manipuliert, dass die Schiffe sicher jeden Punkt auf *Pagan* erreichen können.



DIE WELT PAGAN

