Gothic 1 – One-Shot

Vorweg: ich besitze keine Rechte an den Namen, der Marke oder sonst irgendwas von Piranha Bytes. Das hier ist ein nicht-kommerzielles Produkt, das ich in meiner Freizeit zur Unterhaltung erstellt habe, weil ich wohlige Kindheitserinnerungen an Gothic 1 habe und in dieser Welt gern einmal ein Rollenspiel veranstalten wollte.
Nun zum Spiel: das nachfolgende System orientiert sich stark am ersten Teil der Gothic-Reihe und ist gemacht, um im Minental unter der Barriere Abenteuer bestreiten zu können. Weiter unten finden sich noch Tabellen für Gegner, Ausrüstung, Zauber, Fertigkeiten und einige Originalkarten.

Die Welt
Für alle, die Gothic 1 nie gespielt haben: es herrscht Krieg mit den Orks. Um Lieferungen seines magischen Erzes zu schützen, hat der König seinen Zauberern befohlen, eine magische Barriere um das Minental zu errichten. Doch irgendetwas ging schief. Alles Lebende kann zwar rein, stirbt aber, wenn es die Barriere verlassen will. Dann kam es zum Aufstand innerhalb der Kuppel, wodurch jetzt Verbrecher und Rebellen das Sagen im Minental haben. Nur Kriminelle und Verurteilte werden noch in das Minental geworfen, um sie zu bestrafen oder um bestimmte Aufgaben für den König zu erfüllen. Diesem sind die Zustände unter der Kuppel egal, solange nur weiter das Erz gefördert wird. Unterdessen haben sich 3 Fraktionen gebildet. Die Erzbarone unter Gomez führen das alte und größte Lager, eine befestige Burg im Herzen des Minentals. Dann gibt es noch die Söldner des neuen Lagers, die das Erz für eine Flucht aus der Barriere sammeln und deren tyrannischer Reislord mit der Peitsche über die Sklaven wacht. Zu guter Letzt hat sich noch in den gefährlichen Sümpfen eine Sekte gebildet. Sie errichtete das Sumpflager, welches, durch das dort wachsende Sumpfkraut, Visionen ihres Meisters, dem Schläfer, erhält. Irgendwo im Minental soll es zudem Orks geben, doch das scheint eher ein Gerücht zu sein. Während das alte Lager, unterstützt von den Feuermagiern, die Umstände zu seinen Gunsten nutzt und die Barriere aufrechterhalten sehen will, wollen die Wassermagier des neuen Lagers die Barriere sprengen. Nur in die Köpfe der Schläfersekte scheint niemand blicken zu können.
In diese raue und chaotische Gesellschaft von machthungrigen und skrupellosen Männern wird der Charakter geworfen, ohne Waffen und ohne Rüstung. Er muss selbst sehen, wie er überlebt und sich langsam hocharbeitet.

Würfelsystem
Es wird mit 1W100 oder 2W10 gespielt. Das heißt, für eine Probe muss der jeweilige, zur Probe passende, Attributswert gleich oder niedriger gewürfelt werden, um zu bestehen. Da gerade am Anfang die Werte sehr niedrig sind, sollte die Spielleitung bei einfachen

Herausforderungen häufiger mit Boni auf den Wurf arbeiten.
Ein Charakter besitzt nur die Attribute Geschick, Intelligenz, Konstitution und Stärke in den Werten 1-100.
Geschick – wird für alle Würfe der handwerklichen Tätigkeiten, Geschicklichkeit, Fingerfertigkeit oder sportlichen Tätigkeiten, wie der Athletik, eingesetzt. Es ist für den Fernkampf und das Ausweichen ausschlaggebend.
Intelligenz – für alle Würfe der Gesellschaft, des Wissens, der Wahrnehmung und der Magie kommt dieses Attribut zum Einsatz. Es ist für Zauber und die Zauberabwehr ausschlaggebend. Zudem entspricht die Intelligenz dem Mana eines Charakters 1:1.
Konstitution – alles was die Körperbeherrschung, die Resistenzen, den Widerstand und das Durchhaltevermögen berührt, wird über dieses Attribut abgehandelt. Das Leben eines Charakters entspricht 1:1 der Konstitution.
Stärke – Kraft, einschüchternde Wirkung, kurz alles was mit der puren Macht des Charakters zu tun hat, wird hierüber entschieden. Die Stärke ist für den Nahkampf und die Parade ausschlaggebend.
Initiative – sie ist bei jedem Wesen grundlegend 10 und wird durch Ausrüstung oder andere Besonderheiten reduziert. Sie gibt die Zugreihenfolge im Kampf, die Geschwindigkeit pro Runde in Metern und, falls sie außerhalb des Kampfes benötigt wird, ein Maß für die allgemeine Schnelligkeit des Charakters an. Auf ihr kann demzufolge auch mit 1W10 gewürfelt werden. Innerhalb von Kämpfen ist sie aber fest. Sie kann nicht negativ werden. Würde sie Null oder weniger erreichen, ist der Charakter überladen und kann sich nicht bewegen, bis er Gegenstände ablegt, die seine Ini reduzieren.
Stufe – immer, wenn der Charakter eine Stufe aufsteigt, erhält er 10 Lernpunkte (LP) und +5 Leben. Jede Stufe kostet doppelt so viele Erfahrungspunkte mal hundert, wie ihre Zahl ist. Die Stufen sind in ihrer Anzahl dabei unbegrenzt:

Stufe	Erfahrungspunkte
1	200
2	400
3	600
4	800
5	1000
6	1200

Erfahrungspunkte sind Belohnungen für das Besiegen von Gegnern oder das Erfüllen von Quests.
Lernpunkte lassen sich ohne Kosten bei einem Ausbilder 1:1 in ein Attribut umwandeln. Ansonsten können mit ihnen, bei bestimmten Ausbildern, auch noch wertvolle Fertigkeiten erworben werden.

Kampf
Der Kampf läuft in Kampfrunden ab. Die Initiative bestimmt, wer wann in der Runde am Zug ist. Bei gleicher Initiative wird 1W10 gewürfelt und dieser entscheidet, wer früher ziehen darf. Die Initiative ist im Kampf ein fester Wert.
Pro Kampfrunde steht den Kombattanten 1 Aktion zu. Das kann sein:

1. Nah-, Fernkampf- oder Magieangriff
Sofern der Gegner nicht bereits reagiert hat, wird immer das Attribut des Angriffs mit dem des Verteidigers verglichen. Das ist im Nahkampf Stärke, im Fernkampf Geschick und bei Magie Intelligenz. Die Differenz der Attribute wird halbiert (es wird zu Spielbeginn gesagt ob auf- oder abgerundet wird), der den höheren Attributwert hat, erhält die Hälfte der Differenz als Trefferbonus und der der andere die andere Hälfte als Treffermalus. Es wird nur gewürfelt, ob der Angriff trifft, wenn ja, wird direkt Schaden verursacht, der eventuell noch von der Rüstung vermindert wird. Hat der Gegenüber bereits reagiert, entfällt der Malus beim Treffen.
Das Abwehren von Nahkampfangriffen heißt parieren, das von Fernkampfangriffen heißt ausweichen, nur die vergleichende Intelligenzprobe heißt stets Magiewurf.

Beispiel:
A hat Stärke 50, B hat Stärke 30 – Der Unterschied zwischen beiden im Nahkampf ist 20.
A erhält damit +10 auf sein Treffen und B -10. A würde demnach bei 60 und niedriger und B nur bei 20 und niedriger Schaden verursachen. A greift an, trifft und verursacht mit seinem Schwert 20 Schaden, der durch die Rüstung von 5 von B auf 15 reduziert und von seinen Leben abgezogen wird.
B nutzt seine Aktion, um den Nahkampf zu entkommen. Beide würfeln jetzt auf Geschicklichkeit. B hat eine Geschicklichkeit von 50 und A eine von 30. Beide würfeln eine 10. Damit hat B 40 und A nur 20 Zahlen Differenz. So entkommt B aus dem Nahkampf. Die nächste Runde beginnt.
Da A die höhere Initiative besitzt, weil B eine Rüstung trägt, versucht er ihn wieder in den Nahkampf zu binden. Noch befindet sich B aber auf der Flucht und er kann ihn erneut nur über einen vergleichenden Geschicklichkeits-wurf einholen. A versagt und B bleibt außer Reichweite.
Nun ist dieser dran und nutzt seine Aktion für einen Fernangriff. Dabei gelten dieselben Regeln wie bei der Parade. Nur trägt A einen Ring, der sein Ausweichen um +10 erhöht. Somit ist das Verhältnis nicht 50:30, sondern 50:40 und der Bonus bzw. Malus ist nur noch +/ 5 groß. B trifft dennoch und da A keine Rüstung trägt, erleidet er den vollen Schaden von 35.
Um nicht noch einmal eine Geschicklichkeits-probe zu riskieren, setzt A nun Magie ein. Das Verhältnis der Intelligenz ist 70:10. Damit erhält er +30 auf seinen Wurf und kann nicht mehr scheitern. Der Zauber trifft automatisch. Da die Rüstung von B nur physischen Schaden reduziert, erleidet er den vollen Schaden des Zaubers, kommt mit seinen Lebenspunkten unter 0 und ist besiegt. Nun erhält A die Beute von B.

2. Bewegung, aus dem Nahkampf entkommen, sich verstecken
Auf einer Karte kann sich normal mit dieser Aktion bewegt werden, ansonsten werden Entfernungen geschätzt. Um aus dem Nahkampf zu entkommen, muss eine vergleichende Geschicklichkeitsprobe, wie oben im Beispiel dargestellt, durchgeführt werden. Gelingt sie, ist die Bindung aufgelöst und in der nächsten Runden können Fernangriffe oder Magie eingesetzt werden, die ansonsten verhindert werden würden. Der Charakter gilt dann in Bewegung. Um einen Charakter in Bewegung einzuholen, muss ebenso eine vergleichende Geschicklichkeitsprobe durchgeführt werden. Ein Charakter kann sich auch versuchen, sofern er nicht gebunden ist, sich zu verstecken. Dann wird eine vergleichende Probe des eigenen Geschicks gegen die Intelligenz des Ziels durchgeführt. Es ist aber unmöglich, wenn sich der Charakter noch in der Sichtlinie des Feindes befindet, sich darauf zu verstecken. Versteckt kann ein Charakter nicht angegriffen werden, bis er durch den Feind wieder wahrgenommen wurde.

3. Waffe wechseln, Gegenstände aktivieren
Alle angelegte Ausrüstung kann beliebig verwendet werden. Dabei gilt, ein Charakter hat Platz für 2 Ringe, 1 Amulett, 3 Tränke, 1 Rüstung, 1 Fernkampfwaffe und dann 2 Hände für eine Zweihandwaffe oder eine Einhandwaffe und ein Schild. Zwischen denen kann beliebig im Kampf gewechselt werden. Für das Zaubern benötigt der Charakter freie Hände oder einen Zauberstab. Falls an der angelegten Ausrüstung etwas verändert werden soll, mit Ausnahme der Rüstung, kann diese Aktion eingesetzt werden. Das gilt auch, wenn der Charakter bestimmte Gegenstände aktiviert, Tränke zählen aber nicht dazu. Es darf pro Runde 1 Trank ohne Aktion oder bis zu 3 für diese Aktion getrunken werden.

Charaktererstellung
Ein neuer Charakter beginnt mit keinerlei Ausrüstung, keinem Erz, nur mit einer Fertigkeit, die maximal 5 LP sowie 50 Erz kosten darf, und allen Attributen auf 10. Jetzt darf der Spieler 40 Punkte frei verteilen, wobei kein Wert größer als 30 sein darf.

Feinde								
Name	**Leben**	**ST**	**GE**	**IN**	**Schaden Nah/ Fern/ Magie**	**Rüstung (physisch, magisch) Initiative**	**Besonderheiten**	**Beute**
Bandit (Bogen)	25	15	30	20	5/15/0	0 Ini: 10		Kurzbogen, 35EP
Bandit (Messer)	35	30	15	20	10/0/0	-5 (P) Ini: 9		Dolch, 35EP
Blutfliege	10	0	20	5	0/10/0	0 Ini: 10	Greift 2-mal in einer Runde an	10 EP
Dämon	250	60	50	70	40/0/50	-10 (P) -30 (M) Ini: 4	1/2 Magie-Schaden wird in Leben umgewandelt	12 Alchemiezutaten Dämonenklinge, 500 Erz, 1000EP
Gardist	90	60	30	30	30/25/0	-15 (P) Ini: 6		Morgenstern, 150 EP
Goblin	15	15	20	10	10/5/0	0, Ini: 10	Greifen in Gruppen an, fliehen schnell	Knüppel, 10EP
Goblin-Zauberer	20	10	15	30	5/0/20	0, Ini: 9	Kann Blitz wirken	Zauberknüppel, 50EP
Golem	400	100	0	0	80/0/0	-50 (P) Ini: 1	Jeder Treffer schleudert weg.	10 Alchemiezutaten 750 EP
Keiler	35	40	0	10	30/0/0	0, Ini: 10	Der erste Angriff wirft um.	Tierhaut (20 Erz), 30EP
Lurker	50	50	25	10	35/0/0	-5 (P), Ini: 9	Kann schwimmen	Tierhaut (20 Erz), 75EP
Minecrawler	75	60	20	10	45/0/0	-10 (P) Ini: 8	Kann an Wänden krabbeln	1 Schmiedematerial 100 EP
Ork-Späher	70	50	40	30	35/30/0	-10 (P) Ini: 8	Versteckt sich, lauert im Hinterhalt auf	Orkmesser, Orkbogen, 100 EP
Ork-Krieger	120	70	35	20	55/0/0	-15 (P) Ini: 6		Orkaxt, 150 EP
Ork-Schamane	80	40	20	50	10/0/40	-20 (M) Ini: 7	Kann Feuerball und Telekinese wirken	Schamanenstab, 200 EP
Scavenger	15	15	15	10	10/0/0	0 Ini: 9	Schreit dreimal laut, bevor er angreift	Tierhaut (20 Erz), 15 EP
Schattenläufer	80	65	50	10	60/0/0	0 Ini: 10	Lauert gerne im Schatten	Schattenläuferfell (100 Erz), 200 EP
Skelett	30	30	30	20	20/25/0	-5 (M) Ini: 10	Wiedererweckbar durch den Skelett-Zauberer, sterben bei seinem Tod	Altes Schwert, Langbogen, 1 Alchemiezutat, 50 EP
Skelett-Zauberer	50	20	20	40	10/0/20	-10 (M) Ini: 8	Erweckt Skelette	Zauberstab, 3 Alchemiezutaten, 100 EP
Söldner	70	50	60	30	20/45/0	-10 (P) -10 (M) Ini: 5	Reduziert Rüstung pro Treffer um -5 (P)	Kriegshammer, Schwere Armbrust, 150 EP
Spinne	10	10	20	5	5/5/0	0 Ini: 10	Giftig, verursacht pro Runde 5 Schaden bis zum Kampfende, wen ein KO-Wurf misslingt	1 Alchemiezutat, 20 EP
Tempelritter	110	40	30	50	50/0/0	-25 (P) Ini:2	Kann Heilung wirken	Zweihänder, 150 EP
Troll	200	80	10	10	60/0/0	-10 (M) Ini: 5	Regeneriert 10 Leben pro Runde	Trollhaut (200 Erz), 400 EP
Wolf	20	20	20	10	20/0/0	0 Ini: 10		Tierhaut (20 Erz), 20 EP

Accessoires und Tränke			
Platz	**Name**	**Besonderheiten**	**Kauf/Verkaufs preis**
Amulett	Bärenstärke	Ohne Waffen in der Hand erhält der Charakter +30 Stärke	150/75 Erz
	Dornenpanzer	Jeder Nahkampfangriff auf den Charakter verursacht beim Angreifer 10 Schaden, der nicht durch die Rüstung absorbiert werden kann.	250/125 Erz
	Felswand	Der Charakter ist für eine, frei wählbare Runde unverwundbar.	500/250 Erz
	Glücksbringer	Pro Kampf darf 1 Wurf wiederholt werden	200/100 Erz
	Lebensbund	Jeder Treffer am Feind heilt den Charakter um 10 Leben.	300/150 Erz
	Obsidiantamulett	Der erste Schadenszauber im Kampf richtet nur halben Schaden an oder der erste magische Effekt wird ignoriert	175/75 Erz
	Silberzunge	Alle Worte des Charakters finden Gehör. Er erhält +10 IN auf alle Redenwürfe	100/50 Erz
	Schutzengel	Der erste, tödliche Schaden reduziert das Leben nur auf 1.	220/110 Erz
	Zwielicht	Es muss ein IN-Wurf geschafft werden, um den Charakter zu entdecken	250/125 Erz
Ringe	Diebesring	+10 Geschicklichkeit	200/50 Erz
	Gelehrtenring	+10 Intelligenz	200/50 Erz
	Goldring	Kann verkauft werden	300/100 Erz
	Händlerring	Bei jedem An- und Verkauf erhält der Charakter 10 Erz.	350/80 Erz
	Kriegerring	+10 Stärke	200/50 Erz
	Gesundheitsring	+10 Konstitution	200/50 Erz
	Magischer Spiegel	Ein Zauber eigener Wahl kann reflektiert werden. Der Ring zerbricht dabei.	100/40 Erz
	Ring des Verteidigers	+10 Ausweichen und Parieren	200/50 Erz
Trank	Heiltrank, klein	Heilt sofort 20 Leben, Erf: 2 Alchemiezutaten	50/20 Erz
	Heiltrank, groß	Heilt sofort 50 Leben, Erf: 4 Alchemiezutaten	120/40 Erz
	Klingengift	Die Waffe wird für den nächsten Kampf giftig. Sie verursacht pro Kampfrunde 5 Schaden zusätzlich, der nicht von der Rüstung absorbiert werden kann. Erf: 5 Alchemiezutaten	100/30
	Manatrank, klein	Heilt sofort 10 Mana, Erf: 2 Alchemiezutaten	50/20 Erz
	Manatrank, groß	Heilt sofort 30 Mana, Erf: 4 Alchemiezutaten	120/40 Erz
	Spiegeltrank	Erhöht für 3 Runden die Rüstung mit -10 (M), nicht stapelbar, Erf: 3 Alchemiezutaten	150/50
	Steinhaut	Erhöht für 3 Runden die Rüstung mit -10 (P), nicht stapelbar, Erf: 3 Alchemiezutaten	150/50
	Trank der Macht	+5 auf ein beliebiges Attribut, es kann dadurch 100 überschreiten, Erf: 12 Alchemiezutaten	500/250 Erz
	Trank der Schnelligkeit	Ini: +2 für den nächsten Kampf, nicht stapelbar, Erf: 3 Alchemiezutaten	200/50

Waffen und Rüstungen			
Platz	**Name**	**Besonderheiten**	**Kauf/Verkaufspreis**
Armbrust	Leichte Armbrust	30 (P), Ini: -1, Erf: GE 30	80/25 Erz
	Kriegsarmbrust	70 (P), Ini: -5, Erf: GE 60	450/150 Erz
	Schwere Armbrust	45 (P), Ini: -3, Erf: GE 45	165/50 Erz
Bogen	Kompositbogen	50 (P), Erf: GE 60	400/100 Erz
	Kriegsbogen	35 (P), Erf: GE 40	200/75 Erz
	Kurzbogen	15 (P), Erf: GE 20	40/15 Erz
	Langbogen	25 (P), Erf: GE 30	100/30 Erz
	Orkbogen	30 (P), Erf: GE 50	50/20 Erz
Einhand	Altes Schwert	10 (P), kann geschärft und zum Kampfschwert aufgewertet werden, Erf: ST 25	-
	Dolch	5 (P)	20/10 Erz
	Kampfschwert	20 (P), Erf: ST 25	75/20 Erz
	Knüppel	10 (P)	10/5 Erz
	Morgenstern	30 (P), Erf: ST 30	200/40 Erz
	Kriegshammer	20 (P), reduziert Rüstung pro Treffer um -5 (P), Erf: ST 35	250/75 Erz
	Reines Erzschwert	40 (P), Ini: +1, Erf: ST 50	-
Schilde	Holzschild	Der Paradewert darf gegen Fernangriffe genutzt werden, Parade +5	50/10 Erz
	Stahlschild	Der Paradewert darf gegen Fernangriffe genutzt werden, Parade +10, Ini: -1, Erf: ST 40	140/40 Erz
	Turmschild	Der Paradewert darf gegen Fernangriffe genutzt werden, Parade +15 Ini: -3, Erf: ST 50	250/85 Erz
	Zauberschild	Der Paradewert darf gegen Fernangriffe und Magie genutzt werden, Ini: -5, Erf: ST 60	500/250 Erz
Zweihand	Dämonenklinge	10 (P), reduziert Rüstung pro Treffer um -10 (M) Erf: ST 20	-
	Orkmesser	35 (P), Ini: -1, Erf: ST 50	90/25 Erz
	Orkaxt	55 (P), Ini: -2, Erf: ST 70	120/35 Erz
	Schamanenstab	10 (P)/ 30 (M), Ini: -2, Erf: ST 20, IN 40	100/30 Erz
	Streitaxt	65 (P), Ini: -3, Erf: ST 70	470/200 Erz
	Zauberknüppel	10 (P)/ 10 (M), Ini: -1, Erf: IN: 20	40/15 Erz
	Zauberstab	10 (P)/ 20 (M), Ini: -2 Erf: IN: 30	120/35 Erz
	Zweihänder	50 (P), Ini: -2, Erf: ST 40	300/100 Erz
Rüstungen	Erzrüstung	-20 (P), -20 (M), Ini: -6, Erf: KO 80	-
	Jägerrüstung	-5 (P), Ini: -1	150/50 Erz
	Lederrüstung	-10 (P), Ini: -2 Erf: KO 30	250/100 Erz
	Kettenrüstung	-15 (P), Ini: -4 Erf: KO 40	400/150 Erz
	Plattenpanzer	-25 (P), Ini: -6 Erf: KO 60	600/300 Erz
	Robe des Novizen	-10 (M), Ini: -1	120/40 Erz
	Robe des Meisters	-10 (P), -30 (M). Ini: -3 Erf: IN 60	350/130 Erz
	Spiegelrüstung	-10 (P), -10 (M), Ini: -4 Erf: KO 50	-

Zauber		
Name	**Besonderheiten**	**Kauf/Verkaufspreis**
Angst	5 Mana: das Ziel macht eine Intelligenzprobe um +20 erleichtert, die für jeden zusätzlich ausgegeben Manapunkt um je -2 erschwert wird. Scheitert das Wesen, flieht es. Erf: IN 30	150/30 Erz
Berührung des Todes	60 Mana: Der Zaubernde muss einen Nahkampfangriff mit seiner IN gegen das Ziel durchführen. Trifft er, zerfällt die Rüstung für den Kampf zu Staub. Ohne Rüstung, erleidet das Ziel 150 (M). Erf: Zaubermeister	700/400 Erz
Beschwörung	10 Mana: ein Skelett wird beschworen 20: Mana: ein Skelettmagier wird beschworen, der jede Runde 1 Skelett beschwört 40 Mana: ein Golem wird beschworen 50 Mana: ein Dämon wird beschworen Jede Runde kostet die Aufrechterhaltung der Beschwörung die Zehnerstelle der Manakosten (ein Skelett 1 Mana pro Runde, ein Dämon 5 Mana pro Runde usw.). Erf: Zaubermeister	500/200 Erz
Blitz	15 Mana: Ein Blitz fährt aus der Hand des Magiers und verusacht 25 (M) pro Runde, solange der Zauber aufrechterhalten wird. Jede Runde erhöht sich der Schaden um +5 (M). Erf: IN 30	200/50 Erz
Eisblock	5 Mana: Ein großer Eisblock erscheint für 1 Runde irgendwo in der Sicht des Zaubernden. Er kann Wege blockieren, löst die Nahkampfbindung oder schützt wie eine Rüstung mit -5 (P), -5 (M). Erf: IN 25	100/20 Erz
Feuerball	Aufladbar für 10/20/30 Mana, jede Aufladung benötigt eine weitere Runde: Verursacht mit Flächenwirkung 30/75/120 (M) Schaden. Erf: IN 35	300/70 Erz
Heilung	Für je 2 Manapunkte können 5 Leben geheilt werden. Erf: IN 20	120/25 Erz
Licht	2 Mana: der Zaubernde kann eine starke Lichtquelle auf seinem Stab erzeugen, die ewig strahlen kann. Erf: IN 15	40/10 Erz
Magische Waffe	10/30 Mana: für eine Runde/bis zum Rest des Kampfes verursacht die Waffe ihren physischen in magischen Schaden Erf: IN 40	400/100 Erz
Schlaf	Für je 2 Mana schläft ein Ziel für 5 Sekunden ein. Erf: IN 20	170/45 Erz
Schrumpfen	20 Mana: Schrumpft Gegenstände oder Wesen auf Hosentaschengröße. Jede Runde kann ein Intelligenzwurf um +10 erleichtert, die Erleichterung wird jede Runde um +10 größer, dagegen gemacht werden. Erf: IN 50	320/75 Erz
Telekinese	5 Mana: der Zaubernden kann kleine Objekte durch die Luft schweben lassen. Für 10 Mana auch größere Objekte wie Kisten oder Betten. Erf: IN 20	100/20 Erz
Teleport	10 Mana: der Zaubernde und eine kleine Gruppe von Begleitern kann sich zu einem bestimmten Ort, dessen Rune bekannt ist, teleportieren. Erf: IN 45	150/30 Erz
Todeswelle	30 Mana: Alles im Nahkampf mit dem Zauberer unter 30 Leben stirbt sofort, der Rest erleidet 30 (M). Alle Feinde im Kampf, auch die in weiter Ferne, erleiden 10 (M). Erf: Zaubermeister	500/200 Erz
Verwandlung in ein Tier	15 Mana: Der Zaubernde kann sich in ein Tier ähnlicher Größe verwandeln und erhält dessen Werte, bis auf seine Intelligenz. Diese bleibt wie beim Zaubernden. Erf: IN 30	250/65 Erz

Fertigkeiten		
Name	**Effekt**	**Erfordernisse**
Alchemie	Der Charakter kann die Tränke aus der Liste herstellen.	In 30, 50 Erz, 5 LP
Armbrüste	Der Charakter darf Armbrüste verwenden	100 Erz, 5 LP
Ausweiden	Alchemiezutaten, Häute und Felle können von den Tieren als Beute genommen werden	50 Erz, 5 LP
Blutmagie	Für jeden getöteten Gegner erhält der Charakter 1 Mana. Er kann auch sein eigenes Leben oder das seiner Verbündeten 2:1 gegen Mana tauschen	Zauberstäbe 200 Erz. 10 LP
Rüstungs-handwerker	Die Rüstung absorbiert zusätzlich -5 (P)	Schärfen/ Schmieden, 100 Erz, 5 LP
Rüstungsmeister	Die Rüstung absorbiert zusätzlich -5 (M), die Fertigkeitenboni können für 300 Erz um je -5 (P) oder -5 (M) einmal erhöht werden	Rüstungs-handwerker, 200 Erz, 10 LP
Scharfschütze	Wenn der Charakter 1 Runde ungestört zielen kann, verursacht sein nächster Fernangriff doppelten Schaden und er erhält GE +10 für den Schuss.	Schütze 200 Erz 10 LP
Schärfen/ Schmieden	Waffen können geschärft und repariert werden, außerdem können sie zu 1 Schmiedematerial verarbeitet werden, wenn sie wenigstens 50 Erz Einkaufpreis wert sind. Dann kann der Charakter Waffen seiner Wahl für ihre halben Erzkaufkosten und 3 Schmiedematerial herstellen	50 Erz, 10 LP
Schildkampf	Der Charakter darf Schilde benutzen	25 Erz, 5 LP
Schildmeister	Mit Schild erhält der Charakter +10 Parieren, außerdem darf er anstatt zu parieren, mit seinem Paradewert den Gegner angreifen. Trifft er ihn, verursacht er 10 (P) und das Ziel muss eine vergleichende Stärkeprobe machen oder wird umgeworfen.	Schildkampf, 150 Erz, 10 LP
Schlösser knacken	Auf GE würfeln, um ein Schloss zu öffnen. Für jeden Fehlschlag bricht 1 Dietrich (10 Erz).	50 Erz, 5 LP
Schürfen	Aus jedem Erzvorkommen erhält der Charakter 2W10 Erz und 1 Schmiedematerial	100 Erz, 5 LP
Schütze	Mit Fernkampfwaffen wird +5 Schaden verursacht	GE 40, 100 Erz, 10 LP
Starker Schwertkämpfer	Mit Nahkampfwaffen wird +5 Schaden verursacht	ST 40, 100 Erz, 10 LP
Zaubermeister	Der Charakter erhält eine Robe des Meister und alle Zauber sowie Zauberstabsangriffe richten 10 (M) mehr Schaden an	IN 60, 300 Erz, 10 LP
Zauberstäbe	Der Charakter darf Zauberstäbe verwenden, diese feuern ohne Manaverbrauch pro Runde einen magischen Fernangriff, der über die Intelligenz gegen das Ausweichen abgehandelt wird. Das gilt jedoch nicht als Fernkampf, sondern als magischer Angriff	50 Erz, 5 LP
Zweihänder	Der Charakter darf Zweihänder verwenden	100 Erz, 5 LP
Zweihand-meister	Der Charakter verursacht mit Zweihändern 10 (P) mehr und kann einen Wirbelangriff ausführen, der alle Feinde um ihn herum trifft. Dafür kann er in dieser Runde weder parieren, noch ausweichen.	Zweihänder, 200 Erz, 10 LP

Minental

1) Burg
2) Neues Lager
3) Sumpflager
4) Xardas Turm
5) Alte Mine
6) Calvaron (später auch Scorpio)
7) Altes Kastell (Ur-Shak)
8) Bergfestung
9) Xardas alter Turm (Erzrüstung)
10) Trollschlucht
11) Räuberlager
12) Austauschplatz
13) Nebelturm
14) Klosterruine
15) Höhle (Schlüssel)
16) Sumpfkrautsammler
17) Stonehenge Gruft
18) Freie Mine
19) Orkstadt
20) Höhle (**Orkhammer**)
21) Ork-Friedhof
22) Schiffswrack
23) Neck's leiche
24) Gilbert (Höhle)
25) Ork-Arena
26) Verfallenner Turm
27) Goblinhöhle (Almanach)
28) Aidan (Tierverwertung fähigkeiten)
29) Eingang zumNeuen Lager
30) llegale Sumpfkrautproduktion

Burg

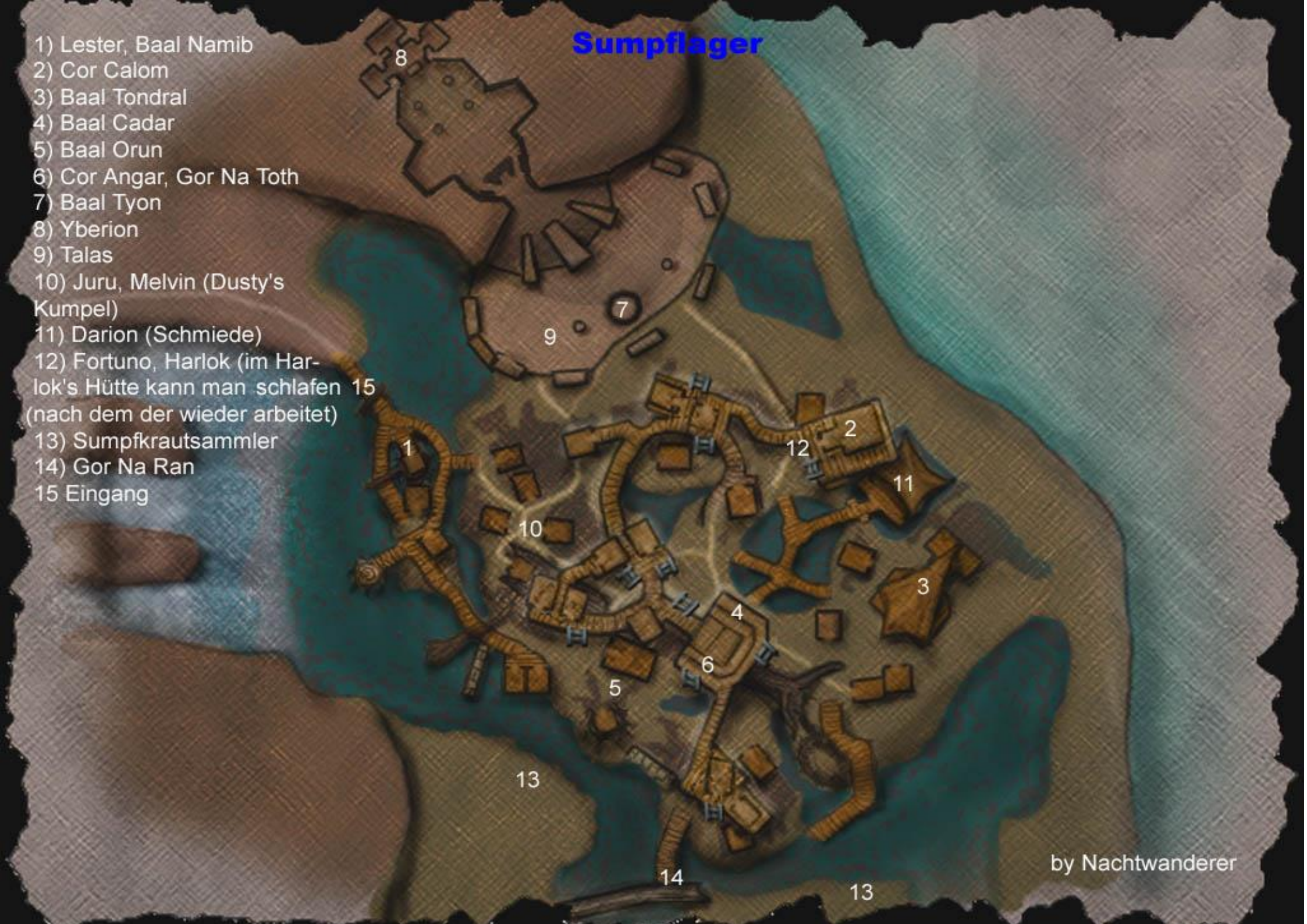
1) Nordtor
2) Südtor
3) Diego
4) Grim
5) Thorus
6) Snaf
7) Fingers
8) Mud
9) Whistler
10) Marktplatz (Fisk, Baal Parvez)
11) Dusty
12) Dexter
13) Mordrag
14) Scatty
15) Kharim, Kirgo, Gor Hanis
16) Arena
17) Sly
18) Umgestürtzter Turm (Schlafmöglichkeit)
19) Diego's Hütte (Schlafmöglichkeit)
20) Fletcher
21) Bühne (In Extremo)
22) Erzbaronen-Haus (Gomez, Scar, Raven)
23) Feuermagier-Haus (Corristo)
24) Stone (Schmiede)
25) Skip
26) Gardistenhaus (geradeaus, dann

27) Kellereingang
28) Scorpio
29) Milten
30) Fleischwanzen für Snaf
31) Graham (Karten)

by Nachtwanderer

1 Lefty
2 Reislord
3 Horatio
4 Homer
5 Baal Isidro
6 Mordrag
7 Jeremiah
8 Dammlurker
9 Cord
10 Lee
11 Shrike
12 meine Hütte
13 Gorn
14 Baal Kagan
15 Lares
16 Cronos
17 Wolf
18 Wedge
19 Sharky
20 Buster
21 Saturas

Sumpflager


1) Lester, Baal Namib
2) Cor Calom
3) Baal Tondral
4) Baal Cadar
5) Baal Orun
6) Cor Angar, Gor Na Toth
7) Baal Tyon
8) Yberion
9) Talas
10) Juru, Melvin (Dusty's Kumpel)
11) Darion (Schmiede)
12) Fortuno, Harlok (im Harlok's Hütte kann man schlafen (nach dem der wieder arbeitet)
13) Sumpfkrautsammler
14) Gor Na Ran
15 Eingang
8
7
9
15
1
2
12
11
10
3
4
6
5
13
14
13
by Nachtwanderer

Schläfertempel

1) Eingang
2) Varrag-Kasorg (Lichtbringer)
3) Varrag-Hashor (Weltenspalter)
4) Varrag-Rushk (Uriziel, Dämonenstreich)
5) Varrag-Unhilgt (Zeitenklinge)
6) Varrag-Arushat (Bannklinge)
7) Schläfer
8) Gor Na Boba
9) Blutraum (mit dem Bogen oder Armbrust von dem Türrahmen aus auf den Schalter schießen)
10) "Lift" nach unten (Schalter)
11) Trollfaust

by Nachtwanderer