

Orbis Incognita

Das Kompendium Ergänzungsregeln

IMPRESSUM

Autor

Niels Bengner

Version März 2008

Das Orbis Incognita Kompendium ist geistiges Eigentum von Niels Bengner. Sämtliche Rechte liegen beim Autoren. Die Online-Version darf nur für den privaten Gebrauch heruntergeladen und ausgedruckt werden. Bei der Weitergabe/Kopie an Freunde und Bekannte ist auf Vollständigkeit zu achten. Ein Weiterverkauf ist nicht gestattet. Das Werk darf ohne schriftliche Genehmigung des Autoren in keiner Weise (z.B. Internet, Printmedien) veröffentlicht werden. Auch die Rechte der Wiedergabe durch Vortrag, Funk und Fernsehen sind vorbehalten. Kopien sind nur auszugsweise zum privaten Gebrauch gestattet.

Alle Texte und Tabellen wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet. Für eventuell verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen kann keine Verantwortung oder irgendeine Haftung übernommen werden. Anregungen und Rückmeldungen sind sehr erwünscht. Der Autor und die Spieltester sind stets bemüht, den Belangen der Endanwender nachzukommen, sofern dies in ihren Möglichkeiten steht.

Orbis Incognita hat ausdrücklich keinerlei Bezug auf real existierende Religionen, Rassen oder Weltanschauungen. Die männliche Anredeform wird lediglich der Praktikabilität halber verwendet und dient in keiner Weise dazu, bestimmte Geschlechter zu bevorzugen oder zu benachteiligen.

Danke an alle Spieler von Orbis Incognita !

Inhaltsverzeichnis

Buch 1:.....	5	Arsenal für Tiere	48
Neue Berufe.....	5	Tabelle für neue Waffen (A)	50
Einleitung.....	5	Tabelle für neue Waffen (B)	51
Elternberufe	5	Tabelle für neue Rüstungen	51
Berufswechsel	5	Buch 3:.....	52
Inquisitor	6	Haustiere.....	52
Heilerin	7	Einleitung	52
Kreator	8	Professionell Abrichten.....	52
Illuminata	9	Eigenarten und Preise	54
Paladin	10	Körperliche Abweichungen bei Pferden ..	54
Erdschwester	11	Eigenarten von Pferden	54
Windseher	12	Körperliche Abweichungen von Hunden ..	55
Wasserdienlerin	13	Eigenarten von Hunden	55
Feuerhüter	14	Vom Umgang mit Pferden	56
Grabwächterin	15	Pferderassen	57
Teufelspriester.....	16	Vom Umgang mit Hunden	61
Täuscher	17	Hunderassen	62
Verführerin	18	Andere Haustiere	67
Raffzahn	19	Buch 4:.....	69
Verseucherin	20	Seefahrt.....	69
Wuträger	21	Einleitung	69
Advokat	22	Schiffsdaten	69
Alchimist	23	Aufbau und Konstruktion	69
Armeeeoffizier	24	Schäden und Reparaturen	71
Arzt	25	Ausrüstung und Bewaffnung	72
Barde	26	Liste der Schiffstypen	72
Geschützmeister	27	Seemannsberufe	75
Goldsucher	28	Kapitäne und Offiziere	76
Gruftäuber	29	Die Mannschaftswerte	76
Marineoffizier	30	Wind und Rudertakt	77
Naturforscher	31	Navigation	77
Pistolero	32	Manöverproben	78
Runenjäger	33	Stürme und Sturmproben	79
Schauspieler	34	Wettertabellen	79
Silberzunge	35	Riffe und Untiefen	80
Buch 2:.....	36	Kampf auf See - Die Gefechtskarte	80
Mehr Waffen.....	36	Einsatz der Geschütze	81
Einleitung	36	Entern und Deckskampf	81
Regionale Varianten	36	Lagerung und Warenumschlag.....	82
Trickwaffen	37	Die Heuer der Mannschaft	82
Duellklingen	40	Nebenkosten & Einkünfte	83
Neue Feuerwaffen	41	Wachen und Glasen	83
Elfenwaffen	43	Essen und Trinken	83
Zwergenwaffen	45	Unterkunft und Hygiene	84
Trollwaffen	47	Allgemeines Seerecht	84

Begegnungstabellen der Meere	85	Legendäre Artefakte	135
Schiffsdatenblatt.....	87	Neue Reliquien	138
Buch 5:.....	88	Erstaunlich preiswerte Reliquien... ..	147
Massenkampf.....	88	Amateurzauberwerk	148
Einleitung	88	Magische Orte	149
Einheiten.....	88	Höhere Totemquesten	150
Spielwerte.....	89	Pilgersegen.....	151
Fahnenruhm	90	Buch 7:.....	152
Kategorien von Soldaten.....	90	Erweiterte Kampfregeln.....	152
Rassen	91	Heitere Kneipenprügeleien	152
Waffengattungen	91	Zusätzliche Kampfoptionen	153
Ausbildung	92	Buch 8:.....	154
Ausrüstung	93	Arkane Alchimie.....	154
Kampfhunde und Ogrifanten.....	96	Seltene Elixiere	154
Offiziere	97	Alchemistische Geheimlehren	155
Das Schlachtfeld.....	99	Das Geheimlabor	156
Der Kampfablauf.....	99	Homunkuli	156
Heldentaten	102	Fleischkolosse	157
Defensive Heldentaten	102	Chimären	158
Offensive Heldentaten	103	Transplantate	159
Strategie und Taktik	103	Lebensverlängerung	159
Strategische Elemente	103	Buch 9:.....	160
Taktische Elemente	104	Bauregeln.....	160
Sanitätswesen	106	Architektur im Nordreich	160
Marsch und Lager	107	Regionale Baustile	160
Finanzierung des Heeres	109	Konstruktion und Baukosten	165
Soldkosten	110	Zubehör und Einrichtung	168
Nebenkosten	111	Wehranlagen.....	169
Verpflegung und Nachschub	112	Aufbau einer Wehranlage	172
Regeln für Artillerie	113	Buch 10:.....	175
Geschütztypen	113	Fürstenspiel.....	175
Munition	114	Einleitung: Politik im Rollenspiel	175
Bespannung	114	Politische Struktur und Machtgruppen ..	175
Sonstiges Kriegsgerät	115	Notablen und Gefolge	179
Feldbefestigungen	117	Regeln für Notablen	179
Festungsbauten	117	Regeln für Gefolgsleute	185
Belagerungskunst	118	Neid & Intrigen – Innenpolitik	187
Kriegs- und Fehderecht	120	Krieg & Frieden – Außenpolitik	190
Beispiele für Militäreinheiten	122	Die Provinz und ihre Spielwerte	190
Bekannte Söldnertruppen	129	Einrichtungen	198
Die gruppeneigene Söldnertruppe	133	Verordnungen und Verträge	211
Armeeblatt.....	134	Einkommen und Abgaben	213
Buch 6:.....	135	Fernhandel	216
Erweiterte Magieregeln.....	135		

Buch 1: Neue Berufe

Einleitung

Die folgenden Berufe sind eine Erweiterung der Liste aus dem Basisregelwerk. Sie sind aufgeteilt in die 5 Ordensberufe der Sonnen-, Mond- und Wurmkirche sowie eine Liste freier Berufe.

Elternberufe

Wenn ein Charakter sich nicht für einen Beruf aus der Liste entscheiden kann, sondern zwei möchte, darf er das gerne - allerdings auf Kosten eines Vorteils. In dem Fall erhält man alle Fertigkeiten und auch die Ausrüstung beider Elternberufe, dazu kann man davon ausgehen, Kontakte in beide Bereiche zu haben.

Neue Elternberufe:

Sklaven

Der Charakter musste seine Kindheit als Sklave in einem Land des Südreiches oder einer anderen Nation von Sklavenhaltern verbringen, daher kennt er einige besondere Künste und hat einen gesunden Hass auf Sklaventreiber entwickelt - wie auch die Fähigkeit, sich nach außen völlig zu unterwerfen.

Fertigkeiten: Schauspielerei, Hausarbeit, Heimwerker, ein Handwerk oder Beruf, Einschmeicheln, eine exotische Sprache.

Ausrüstung: Narben an Hals, Knöcheln und Handgelenken, Sklavenbrandzeichen.

Elfische Gauklernomaden

Viele Elfen ziehen Monatelang in kleinen Gruppen mit Wagen umher, um sich durch Musik, Gaukelei, billiges Kunsthandwerk und Wahrsagerei ihren Lebensunterhalt in den Dörfern der Menschen zu verdienen. Einerseits sind sie immer willkommene Gäste, andererseits werden sie nirgends lange geduldet.

Fertigkeiten: Musizieren, Singen, Tanzen, Taschenspielererei, Sagenkunde, ein Kunsthandwerk.

Ausrüstung: Auffällige bunte Fransenkleidung, Tamburin, Elfenflöte, 2W6 billige Glücksbringer und andere Talismane (siehe „Amateurzauberwerk“ im Buch „Erweiterte Magieregeln“).

Schmuggler

Ob an der Küste, im Wald oder im Gebirge, an allen unwegsamen Grenzen blüht der Schmuggel, wenn die Zölle hoch sind. Schmuggler sind verwegene Gauner mit recht guter Reputation beim einfachen Volk, sie haben auch Kontakte zur Diebesgilde.

Fertigkeiten: Handelskunde, Heimlichkeit, Wildnisleben sowie Boote Fahren oder Klettern oder Langstreckenlauf.

Ausrüstung: Derbe Wildniskleidung, unverzollte Waren im Wert von 3W6 Gulden, Maske, Blendlaterne, Pistole und 10 Schuss Munition.

Berufswechsel

Charaktere können durchaus von einem Beruf zum anderen wechseln, allerdings ist solch ein Wechsel üblich und nicht ganz einfach. Zunächst muss der Charakter einen erfahrenen Lehrmeister finden und wenigstens 1 Jahr bei ihm lernen, was 300 MOT kostet - sofern man von einem Nichtmagieberuf zum anderen wechselt. Der Wechsel zum Magier kostet wenigstens 1000 MOT und dauert 3 Jahre. Will man in einen beschränkten Beruf wechseln, für den man nicht die Bedingungen erfüllt, kostet dies noch einmal wenigstens 200 MOT oder 100+ Gulden, um den Weg zu ebnen.

Alle alten Talente oder Kräfte bleiben erhalten, können aber nicht mehr weiter gesteigert werden. Neue Talente oder Kräfte werden zusätzlich notiert. Die nötige Ausrüstung muss selbst gekauft werden, und man darf auch nicht mit W6 auf der Tabelle für Mitbringsel würfeln. Mehr als ein Wechsel der Karriere ist nicht möglich.

Inquisitor

Die Mönche des Justiniar bilden die „heilige Inquisition des Justiniar“ und machen es sich zur Aufgabe, alle Ketzer, Schwarzmagier und vor allem Teufelsanbeter im Reich zu finden, zu verhören und zu verbrennen. Die meisten bleiben freilich in ihren bequemen Klöstern und arbeiten als Notare, Pflichtverteidiger und Verwaltungsbeamte. Die Robe der Inquisitoren löst bei allen Sündern (und jeder sündigt!) Schuldgefühle und Furcht aus, vor allem aber bei Ketzern aller Art.

Rolle: Für Detektivabenteurer und bei der Jagd auf Kultisten und Verdammte ist ein Inquisitor natürlich enorm nützlich, aber auch sonst kann er seine Autorität und seine sozialen Fertigkeiten gut einsetzen. Allerdings ist er nur schwer mit Dieben und anderen Kriminellen zu vereinen.

Berufstalente:

Autorität

Grad 1 (25 EP): Der Charakter ist es gewohnt zu befehlen, und jeder in seinem Umfeld merkt das.

Gegen rangniedere Personen hat er zu seinem Prestige einen Bonus von +1 auf soziale Proben.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter schüchtert rangniedere Feinde so ein, dass sie -2 auf ihre verbalen oder physischen Angriffe erhalten.

Grad 3 (100 EP): Gegen rangniedere Personen +2 auf soziale Proben.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter schüchtert rangniedere Feinde so ein, dass sie -4 auf ihre verbalen oder physischen Angriffe erhalten.

Grad 5 (400 EP): Gegen rangniedere Personen +3 auf soziale Proben.

Wahrheitssuche

Grad 1 (25 EP): Der Charakter kann mit einer Probe auf INT gegen CHR des Gegenübers dessen emotionalen Zustand abschätzen.

Grad 2 (50 EP): Jeder Versuch, den Charakter zu belügen, ist um -3 erschwert.

Grad 3 (100 EP): Der Charakter kann durch Handauflegen spüren, ob sein Gegenüber eine Sünde (-5) oder Todsünde (+0) auf der Seele hat. Lediglich das Talent *Heiße Luft* auf Grad 4 oder ein entsprechender Zauber verhindern dies.

Grad 4 (200 EP): Jeder Versuch, den Charakter zu belügen, ist um -5 erschwert.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter kann jede Lüge erkennen, sofern der Gegenüber nicht das Talent *Heiße Luft* auf Grad 4 oder einen entsprechenden Zauber hat.

Pfad des Justiniar

Kraft: *Licht der Wahrheit*

Grad 1 (25 EP): Heiliger Schwur

Grad 2 (50 EP): Engel der Wahrheit

Grad 3 (100 EP): Wahrheitsflamme

Grad 4 (200 EP): Heiliges Recht

Grad 5 (400 EP): Göttliche Strafe

Berufsfertigkeiten: Verhören, Redekunst, Bewaffneter Kampf, Rechtskunde, Ellyrisch, Zauberei (Pfad des Justiniar), Verhandeln, Einschüchtern, Religionskunde und Gassenwissen.

Basisausrüstung: Ein Langschwert, 1W6 Bücher über Kirchen- und Magierecht (Lehrbücher für *Rechtskunde* bis ES 3), Robe eines Inquisitors, Siegel der Inquisition (verschafft Polizeigewalt und Unterstützung im ganzen Nordreich), eine Phiole für heiliges Wasser, heiliges Symbol des Justiniar.

Mitbringsel aus den Kerkern (1W6):

1: Der Inquisitor hat aus Gnade einige mutmaßliche Teufelsanbeter niederen Ranges nach Abhacken der Hände laufen lassen. Wegen dieser übertriebenen Milde verdächtigen ihn nun seine Vorgesetzten der Ketzerei.

2: 5 Granaten mit Haftfeuer zum Läutern von Sündern.

3: Ein Langschwert guter Qualität.

4: Eine prachtvolle Robe mit goldenen Stickereien.

5: Ein Plattenpanzer, mit frommen Bildern aus Blattgold verziert.

6: Der Charakter hat einen derartig geduldigen und aufmunternden Blick, dass alle Leute, die er anstarrt, von alleine zu reden anfangen, wenn ihnen keine Probe auf WK gelingt. Er kann damit ein Verhör führen, ohne ein Wort zu sagen...

Heilerin

Die Nonnen der Matrina sind zwar mehr an der Pflege von Bedürftigen interessiert als an deren Heilung, aber dennoch verschaffen ihre Talente und ihre Hingabe an Matrina ihnen eine enorme Beliebtheit beim Volk. Tatsächlich sind sie so gut wie unantastbar. Übergriffe gegen eine Heilerin werden selbst vom übelsten Abschaum selten toleriert. Heilerinnen sind verpflichtet, ohne Lohn jedem Bedürftigen beizustehen, dafür gilt es als Schandtat, einer Heilerin eine gerechtfertigte Bitte abzuschlagen.

Rolle: Die meisten Heilerinnen kümmern sich in ihren Klöstern und Hospizen um die Kranken, Siechen und Bedürftigen, doch einige sind der Meinung, die Hilfe müsse zu den Bedürftigen kommen. Solch eine Heilerin würde aber nie mit einer Gruppe grober Schlächter umher ziehen, sondern nur mit Streitern des Guten.

Berufstalente:**Lebensgespür**

Grad 1 (25 EP): Der Charakter kann die Lebenskraft von Lebewesen spüren. Dadurch erhält er einen Bonus von +1 auf *Diagnose* und alle anderen medizinischen Fertigkeiten.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter kann durch eine einfache Berührung die Selbstheilungskräfte von Patienten aktivieren, + 1 LP bei *Erster Hilfe* und eine zusätzliche Genesungsprobe pro Tag.

Grad 3 (100 EP): +2 auf *Diagnose* und alle anderen medizinischen Fertigkeiten.

Grad 4 (200 EP): + 2 LP bei *Erster Hilfe* und zwei zusätzliche Genesungsproben pro Tag.

Grad 5 (400 EP): +3 auf *Diagnose* und alle anderen medizinischen Fertigkeiten.

Autorität

Grad 1 (25 EP): Der Charakter ist es gewohnt zu befehlen, und jeder in seinem Umfeld merkt das. Gegen rangniedere Personen hat er zu seinem Prestige einen Bonus von +1 auf soziale Proben.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter schüchtert rangniedere Feinde so ein, dass sie -2 auf ihre verbalen oder physischen Angriffe erhalten.

Grad 3 (100 EP): Gegen rangniedere Personen +2 auf soziale Proben.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter schüchtert rangniedere Feinde so ein, dass sie -4 auf ihre verbalen oder physischen Angriffe erhalten.

Grad 5 (400 EP): Gegen rangniedere Personen +3 auf soziale Proben.

Pfad der Matrina

Kraft: Heilende Umarmung

Grad 1 (25 EP): Haussegen

Grad 2 (50 EP): Engel der Heilung

Grad 3 (100 EP): Fruchtbarkeitssegen

Grad 4 (200 EP): Kindersegen

Grad 5 (400 EP): Geschenk des Lebens

Berufsfertigkeiten: Ellyrisch, Erste Hilfe, Religionskunde, Kochen, Hauswirtschaft, Zauberei (Pfad der Matrina), Einschmeicheln und Reichsschrift.

Basisausrüstung: Ordensrobe, Heilertasche, diverse Heilmittel im Wert von 5 Gulden, heiliges Symbol der Matrina.

Mitbringsel aus den Hospitälern (1W6):

1: Nach einer traumatischen Ausbildung in einem sehr armen Kloster hat die Nonne *Furcht* vor Sterblichen mit ansteckenden Krankheiten.

2: Der alte Kochlöffel von Mutter, der +2 auf das Kochen von Suppen und Eintöpfen bringt.

3: Zusätzliche Heilmittel im Wert von 10 Gulden.

4: Eine Heilertasche guter Qualität.

5: Eine Heilertasche sehr guter Qualität.

6: Die Nonne kann durch ihr fürsorgliches Wesen binnen einer Minute bereits aufgetretene *Furcht* bei allen Sterblichen für eine Stunde unterdrücken.

Kreator

Der Orden des Labrobot ist der größte Orden, denn er verlangt keine Einkaufsumme und nimmt jeden auf, der zu harter Arbeit bereit ist und das strenge Armutsgelübde akzeptiert - Kreatoren dürfen so gut wie keinen Privatbesitz haben! Für jeden Kreator gehört das Bewältigen von schwierigen Arbeiten zu den wichtigsten Zielen. Dabei kann es sich um die Herstellung einer Ware, das Errichten eines Bauwerkes oder auch das Bewältigen einer langen Reise gehen. Einige der Mönche dienen auf den Galeeren des Chevilion als unermüdliche Ruderer.

Rolle: Als Abenteurer sind Kreatoren ziemlich ungewöhnlich, wenngleich bei den anderen SC beliebt: Sie tragen die meisten Lasten und sind sich für keine Arbeit zu schade. Auch technische Probleme lösen sie gerne, nur in Kämpfen oder gesellschaftlichen Situationen sind sie wenig nützlich.

Berufstalente:**Schwerarbeiter**

Grad 1 (25 EP): Der Charakter hat einen Bonus von +1 auf jedes Handwerk und jede technische Fertigkeit.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter verliert nur halb so viele AP durch Arbeit und sonstige Anstrengungen.

Grad 3 (100 EP): Der Charakter hat einen Bonus von +2 auf jedes Handwerk und jede technische Fertigkeit.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter verliert nur ein Viertel der sonst fälligen AP durch Arbeit und sonstige Anstrengungen.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter hat einen Bonus von +3 auf jedes Handwerk und jede technische Fertigkeit.

Militärbastelei

Grad 1 (25 EP): Gegen unbewegliche Gegenstände richtet der Charakter doppelten Schaden an, wenn er sie persönlich angreift.

Grad 2 (50 EP): Wenn der Charakter einen provisorischen Bau errichtet (Palisade, Barrikade, Floß, Behelfsbrücke...) braucht er nur die halbe Zeit und kann bis zu 10 Helfer dabei anleiten.

Grad 3 (100 EP): Der Charakter erkennt durch eine Probe auf INT sofort Schwachstellen in Gegenständen und Konstruktionen. Er kann sie dann entweder verstärken oder gezielt angreifen lassen und 50% mehr Schaden anrichten.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter kann bei provisorischen Bauten 30 Helfer anleiten.

Grad 5 (400 EP): Alle provisorischen Bauten des Charakters haben 50% mehr Strukturpunkte.

Pfad des Labrobot

Kraft: Schaffenskraft

Grad 1 (25 EP): Geringe Schöpfung

Grad 2 (50 EP): Engel der Schöpfung

Grad 3 (100 EP): Genie des Meisters

Grad 4 (200 EP): Ewiges Werk

Grad 5 (400 EP): Göttliche Schöpfung

Berufsfertigkeiten: Ellyrisch, Religionskunde, Heimwerker, Zähigkeit, Zauberei (Pfad des Labrobot) und 3 Handwerke nach Wahl.

Basisausrüstung: Ordensrobe, heiliges Symbol des Labrobot, Werkzeuge für 3W6 Gulden, eiserne Ketten um Brust und Schultern.

Mitbringsel von der Arbeit (1W6):

1: Als der Mönch als Ruderer auf eine Galeere des Chevilion versetzt wurde, schwor er das Ruder zu bedienen, bis sein Schiff mindestens 3 Schiffe der Korsaren versenkt hätte. Leider ist die Galeere gesunken, bevor er seinen Dienst antreten konnte... Das Ruder wiegt 5 kg und ist natürlich ein wenig sperrig.

2: Der Mönch hat einen getreuen und sehr klugen Esel. Dieser ist sehr anhänglich, und tatsächlich seit langem daran gewöhnt, genau wie sein Herrchen zu leben, bei ihm zu schlafen (natürlich auf dem Boden, ein Kreator kennt keine Betten!) und mit ihm zu essen.

3: Ein Satz Werkzeug guter Qualität (+1) für ein Handwerk.

4: Ein Satz Werkzeug sehr guter Qualität (+2) für ein Handwerk.

5: Beim Untergang einer Galeere rettete der Mönch einem der Paladine das Leben. Seit dem hat dieser geschworen, seinem Retter ebenfalls das Leben zu retten. Der Charakter kann ihn ein mal zu Hilfe rufen, und er wird alles tun, um seine Schuld abzutragen.

6: Der Charakter hat ein besonderes künstlerisches Geschick, alle Waren die er herstellt sind besonders schön und 50% mehr wert.

Illuminata

Nonnen der Artisia arbeiten in ihren Klöstern vor allem als Künstlerinnen und Lehrerinnen für die angeschlossenen Mädcheninternate. Die meisten sind sehr hübsch (oder zumindest sehr gepflegt) und kennen sich in den schönen Künsten aus. Ihr Ziel ist es, die Welt schöner zu machen und das Leben der Sterblichen angenehmer zu gestalten. Nebenbei gehen sie auch den Wissenschaften nach, haben die Führung auf diesem Gebiet aber schon lange verloren. Nicht alle Illuminata sind weltfremd und naiv, aber sie alle sehen die Welt etwas... positiver als sie ist. Illuminata sind fast so unantastbar wie Heilerinnen.

Rolle: Als Abenteurerinnen sind Illuminata nicht eben häufig, an Fürstenhöfen, in elfischen Wäldern oder bei der Suche nach uralten Kunstschatzen aber durchaus von Vorteil. In Kämpfen haben sie nichts zu suchen, finden aber immer schnell einige „harte Männer“ für ihren Schutz.

Berufstalente:

Kunstsinn

Grad 1 (25 EP): Der Charakter hat einen Bonus von +1 auf alle künstlerischen Fertigkeiten.

Grad 2 (50 EP): Alle Kunstwerke die der Charakter herstellt, sind doppelt so viel Wert wie normalerweise.

Grad 3 (100 EP): Der Charakter hat einen Bonus von +2 auf alle künstlerischen Fertigkeiten.

Grad 4 (200 EP): Alle Kunstwerke die der Charakter herstellt, sind vier mal so viel Wert wie normalerweise.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter hat einen Bonus von +3 auf alle künstlerischen Fertigkeiten.

Silberzunge

Grad 1 (25 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +1 auf alle sozialen Fertigkeiten.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter kann die Gefühle anderer Charaktere mit einem Wurf auf WN gegen CHR recht genau einschätzen.

Grad 3 (100 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf alle sozialen Fertigkeiten.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter kann die Gefühle anderer Charaktere mit einem Wurf auf WN gegen CHR -3 recht genau einschätzen.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +3 auf alle sozialen Fertigkeiten.

Pfad der Artisia

Kraft: Wahre Schönheit

Grad 1 (25 EP): Herausputzen

Grad 2 (50 EP): Engel der Schönheit

Grad 3 (100 EP): Genie des Künstlers

Grad 4 (200 EP): Heilige Verzückung

Grad 5 (400 EP): Engelsgestalt

Berufsfertigkeiten: Ellyrisch, Religionskunde, Reichsschrift, Singen, Musizieren, Dichtkunst, Tanzen, Malerei, Etikette, Pädagogik, Philosophie, Schauspielerei, Einschmeicheln und Zauberei (Pfad der Artisia).

Basisausrüstung: Ordensrobe, heiliges Symbol der Artisia, Schreibzeug, ein Instrument und kleine Kunstwerke im Wert von 2W6 Gulden.

Mitbringsel aus dem Internat (1W6):

1: Die Nonne hat sich nicht so ganz an die Regeln des Ordens gehalten und daher ein uneheliches Kind.

2: Als Anhängerin einer neoeffischen Tradition der surrealistischen Kunst sind ihre Kunstwerke bei 1 bis 4 auf W6 wertlos und bei 5 bis 6 gleich das dreifache wert - alles Geschmackssache...

3: Ein Instrument guter Qualität (+1).

4: Ein Instrument sehr guter Qualität (+2).

5: Die Nonne hat die Töchter von mehreren Fürsten unterrichtet und daher einfachen Zugang zur besten Gesellschaft. Mehrere Empfehlungsschreiben und Freundschaftsamulette dienen als Beweis.

6: Die Nonne ist extrem produktiv und kann jedes Kunstwerk in der halben Zeit herstellen.

Paladin

Der Orden des Chevilion besteht aus Rittern, die sich ganz dem Dienst an ihrem Gott gewidmet haben. Anders als normale Ritter haben sie weder finanzielle noch familiäre oder politische Interessen, wodurch sie Zeit zum intensiven Training haben und kaum abgelenkt werden. Ihrem Ruf als beste Militärmacht des Nordreiches sind sie in der Vergangenheit voll gerecht geworden, wodurch ihrem Orden immer mehr Aufgaben und Territorien übertragen wurden. Ein Ordensritter hält sich sehr streng an die Ordensregeln, siehe „Das Nordreich: Religion & Kirchen“.

Rolle: Der edle Krieger. Oh, entschuldigung, DER edle Krieger! Wer einen Paladin in der Gruppe hat, wird immer gegen das Böse kämpfen und sich von allen unnötigen Verbrechen und Schandtaten fern halten. Ob er will oder nicht.

Berufstalente:

Lanzenreiter

Grad 1 (25 EP): Der Charakter kann zu Pferd eine eingelegte Lanze verwenden und damit im Sturmangriff 2W6+2 Schaden anrichten.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter erhält +2 auf die Fertigkeit *Reiten*.

Grad 3 (100 EP): Beim Einsatz der Lanze richtet der Charakter 3W6 Schaden an.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter erhält +4 auf die Fertigkeit *Reiten*.

Grad 5 (400 EP): Beim Einsatz der Lanze richtet der Charakter 3W6+2 Schaden an.

Rüstungskämpfer

Grad 1 (25 EP): Das Gewicht von Rüstungen behindert den Charakter um 5kg weniger.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter kann die Rüstungen von Gegnern leichter umgehen (effektive Fläche -2).

Grad 3 (100 EP): Das Gewicht von Rüstungen behindert den Charakter um 10kg weniger.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter kann jede Rüstung um 1 Punkt PW leichter durchdringen.

Grad 5 (400 EP): Das Gewicht von Rüstungen behindert den Charakter um 15kg weniger.

Pfad des Chevilion

Kraft: Heiliger Schild

Grad 1 (25 EP): Rächendes Schwert

Grad 2 (50 EP): Engel des Schutzes

Grad 3 (100 EP): Ross des Paladin

Grad 4 (200 EP): Schutzfestung

Grad 5 (400 EP): Engelsrüstung

Berufsfertigkeiten: Reiten, Bewaffneter Kampf, Zauberei (Pfad des Chevilion), Etikette, Schwimmen, Religionskunde, Klettern und Tierpflege.

Basisausrüstung: Kriegspferd, heiliges Symbol des Chevilion, Kettenpanzer, Helm, Kriegsrobe des Ordens, Langschwert, Schild und Lanze.

Mitbringsel aus dem Wehrkloster (1W6):

1: Der Charakter hat aus Versehen einen wirklich sehr hässlichen, stinkenden und röchelnden Bettler zerhackt, weil er ihn für einen Zombie gehalten hat. Seit dem überkommen ihn immer Schuldgefühle wenn er Bettler sieht und er gibt jedem 1 Taler, bis er pleite ist.

2: Ein störrischer Esel als Packtier.

3: Ein Langschwert von guter Qualität.

4: Ein vollständiger Plattenpanzer.

5: Als Auszeichnung für die Vernichtung einiger Teufelsanbeter wurde dem Charakter der Rang eines Bannerherrn (Führer eines Reitertrupps) verliehen, allerdings zurzeit ohne eigene Einheit.

6: Der Paladin kann außerordentlich gut mit anderen zusammen kämpfen. Jeder Verbündete in 3m Umkreis erhält einen Bonus von +1 auf Ausweichen und Blocken.

Erdschwester

Nonnen der Geolora lieben das Leben in jeder Form, sowohl Sterbliche und Tiere als auch Pflanzen. Sie kennen sich sehr gut mit Kräutern aus und arbeiten als Heilerinnen wie auch als Gärtnerinnen. Besonders wertvoll sind ihre Klöster für die Bauern der Umgebung, denn sie bringen ihnen optimale Methoden der Landwirtschaft bei.

Rolle: Nonnen der Geolora sind sehr... bodenständig. Sie gehen höchst selten auf Abenteuer, können dann aber als Heilerinnen und Naturkundige dienen.

Berufstalente:**Lebensgespür**

Grad 1 (25 EP): Der Charakter kann die Lebenskraft von Lebewesen spüren. Dadurch erhält er einen Bonus von +1 auf *Diagnose* und alle anderen medizinischen Fertigkeiten.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter kann durch eine einfache Berührung die Selbstheilungskräfte von Patienten anktivieren, + 1 LP bei *Erster Hilfe* und eine zusätzliche Genesungsprobe pro Tag.

Grad 3 (100 EP): +2 auf *Diagnose* und alle anderen medizinischen Fertigkeiten.

Grad 4 (200 EP): + 2 LP bei *Erster Hilfe* und zwei zusätzliche Genesungsproben pro Tag.

Grad 5 (400 EP): +3 auf *Diagnose* und alle anderen medizinischen Fertigkeiten.

Grüner Daumen

Grad 1 (25 EP): Wenn der Charakter Pflanzen anbaut, fällt die Ernte um 25% höher aus.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf „Pflanzenkunde“, „Kräuterkunde“ und „Pflanzenanbau“.

Grad 3 (100 EP): Wenn der Charakter Pflanzen anbaut, fällt die Ernte um 50% höher aus.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +4 auf „Pflanzenkunde“, „Kräuterkunde“ und „Pflanzenanbau“.

Grad 5 (400 EP): Wenn der Charakter Pflanzen anbaut, fällt die Ernte um 100% höher aus.

Pfad der Geolora

Kraft: Kraftübertragung

Grad 1 (25 EP): Feldsegen

Grad 2 (50 EP): Geist des Waldes

Grad 3 (100 EP): Erdgewalt

Grad 4 (200 EP): Kind der Erde

Grad 5 (400 EP): Geheiligter Erdkreis

Berufsfertigkeiten: Drakonisch, Religionskunde, Pflanzenkunde, Pflanzenanbau, Kräuterkunde, Tierzucht, Erste Hilfe, Diagnose und Zauberei (Pfad der Geolora).

Basisausrüstung: Ordensrobe, heiliges Symbol der Geolora, Heilertasche, Heilmittel im Wert von 3W6 Gulden, Gärtnerwerkzeug im Wert von 3W6 Gulden.

Mitbringsel aus dem Musterhof (1W6):

1: Die Nonne ist überzeugte Vegetarierin. Sehr überzeugte Vegetarierin. Und sie ist der Meinung, dass auch alle anderen Sterblichen gut auf Fleisch verzichten können. Da sie damit im Nordreich ziemlich alleine steht, wird sie noch einige Probleme haben...

2: Die Nonne hat eine neue blaue Kürbissorte gezüchtet und hat immer reichlich Samen dabei.

3: Eine Heilertasche guter Qualität (+1).

4: Eine komplett ausgestattete Reiseapotheke.

5: Die Nonne hat eine neue Technik des Aufpfropfens entwickelt, mit der sie den Ertrag von Obstbäumen um 20% steigern kann.

6: Die Nonne kann durch eine Untersuchung von einer Minute und eine Probe auf WN feststellen, ob eine Pflanze oder Substanz bedenkenlos genießbar ist. Misslingt die Probe, wird die Substanz immer als „bedenklich“ eingestuft, selbst ein Patzer wird nie ein Gift als harmlos einstufen (wohl aber eine gute Speise als ungenießbar).

Windseher

Die Mönche des Meteoron sind Spezialisten für die Wettervorhersage und manipulieren als Ritualgruppen das Wetter der Umgebung. Daher sind sie vor allem an den Küsten und in landwirtschaftlichen Regionen gefragt. Nebenbei fertigen sie aus kultischen Gründen gute Papierdrachen und andere fliegende Spielzeuge und züchten Vögel aller Art. Damit können sie auch Nachrichten sehr schnell überbringen. Gerüchte sprechen auch von größeren Flugmaschinen, die aber wohl noch nicht ausgereift sind.

Rolle: Windseher gelten als etwas seltsam und durchaus abenteuerlustig, auf Schiffen oder als Nachrichtendienstler können sie eine wertvolle Rolle spielen. Außerdem gibt es in jedem Kloster einen oder zwei, die an der perfekten Flugmaschine arbeiten - die aber mangels Material und Antrieb selten für weite Flüge taugen.

Berufstalente:**Wetterwissen**

Grad 1 (25 EP): Mit einer Probe auf WN kann der Charakter das Wetter der nächsten 12 Stunden voraussehen.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter kann durch eine gelungene Probe auf INT das Klima einer Region für den nächsten Monat abschätzen.

Grad 3 (100 EP): Mit einer Probe auf WN kann der Charakter das Wetter der nächsten 24 Stunden voraussehen.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter kann durch eine gelungene Probe auf INT das Klima einer Region für das nächste Jahr abschätzen.

Grad 5 (400 EP): Mit einer Probe auf WN kann der Charakter das Wetter der nächsten 48 Stunden voraussehen.

Aerodynamik

Grad 1 (25 EP): Bei allen Arbeiten an Dingen mit aerodynamischer Funktion erhält der Charakter einen Bonus von +2.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter kann alle Ströme und Druckverhältnisse der Luft in 10m Umkreis genau spüren. Durch eine Probe auf WN nimmt er auch minimale Bewegungen wie laufende Wesen oder fliegende Insekten präzise wahr.

Grad 3 (100 EP): Bei allen Arbeiten an Dingen mit aerodynamischer Funktion erhält der Charakter einen Bonus von +4.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter kann alle Ströme und Druckverhältnisse der Luft in 100m Umkreis genau spüren. Durch eine Probe auf WN nimmt er

auch minimale Bewegungen wie laufende Wesen oder fliegende Insekten präzise wahr.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter erhält endlich die Fähigkeit, die jeder Diener des Meteoron anstrebt: er kann durch den Aufwand von 1 AP eine Stunde lang fliegen, sofern er Flügel von 6m Spannweite hat (künstlich oder sonstwie).

Pfad des Meteoron

Kraft: Wetterruf

Grad 1 (25 EP): Wetterwissen

Grad 2 (50 EP): Geist des Himmels

Grad 3 (100 EP): Himmelsdiener

Grad 4 (200 EP): Wetterbitte

Grad 5 (400 EP): Wetterherrschaft

Berufsfertigkeiten: Drakonisch, Religionskunde, Naturkunde, Tierkunde, Tierpflege, Abrichten, Segeln, Handwerk: Drachenbau und Zauberei (Pfad des Meteoron).

Basisausrüstung: Ordensrobe, heiliges Symbol des Meteoron, Werkzeug für Drachenbau.

Mitbringsel aus der Wetterstation (1W6):

1: Seit einem bedauerlichen Vorfall während eines Wetterrituals wird der Charakter immer von einer Wolke verfolgt. Diese hat 3m Durchmesser und schwebt 10 bis 100m über seinem Kopf. Ihr Zustand entspricht seiner Stimmung.

2: Ein selbstgebaute Transportdrache, kann zwar nur bei Wind 2 bis 5 kg transportieren, ist aber sicher wegweisend.

3: Werkzeug für Drachenbau guter Qualität (+1).

4: Sehr gutes Werkzeug (+2).

5: Eine beinahe wirklich funktionierende Flugmaschine mit Raketenantrieb. Gut, die Landung ist etwas rau, die Flugzeit begrenzt und die Flügel fangen manchmal Feuer, aber was solls - es fliegt!

6: Der Charakter hat eine Tieraffinität (siehe Vorteil), allerdings nur zu einer Vogelart. Ein Exemplar dieser Art dient ihm als treuer Begleiter.

Wasserdienlerin

Nonnen der Aquata sind einerseits in der Nähe von Gewässern zu finden und andererseits dort, wo an Wasser großer Mangel herrscht. Sie können Wasser finden und Be- und Entwässerungen entwerfen, züchten Fische und pflegen ein gutes Verhältnis zu allen Meeressäugern. Nebenbei kennen sie sich auch mit der Kunst der Wasserheilung aus und bewachen die heiligen Quellen.

Rolle: Als Abenteurerinnen recht unüblich, in der Wüste oder auf See aber durchaus nützlich.

Berufstalente:

Wassergespür

Grad 1 (25 EP): Mit Hilfe einer Wünschelrute kann der Charakter Wasseradern und -quellen in 10m Umkreis spüren, sofern eine Probe auf WN gelingt.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter kann Bewegungen und Druckverhältnisse im Wasser in 10 m Umkreis genau spüren, bei einer Probe auf WN kann er wie mit Sonar ein klares Bild der Umgebung „sehen“.

Grad 3 (100 EP): Mit Hilfe einer Wünschelrute kann der Charakter Wasseradern und -quellen in 100m Umkreis spüren, sofern eine Probe auf WN gelingt.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter kann Bewegungen und Druckverhältnisse im Wasser in 100 m Umkreis genau spüren, bei einer Probe auf WN kann er wie mit Sonar ein klares Bild der Umgebung „sehen“.

Grad 5 (400 EP): Mit Hilfe einer Wünschelrute kann der Charakter Wasseradern und -quellen in 1000m Umkreis spüren, sofern eine Probe auf WN gelingt.

Seemannsgeschick

Grad 1 (25 EP): Der Charakter erleidet keine Abzüge, wenn er auf schwankendem Untergrund steht.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf alle nautischen Fertigkeiten.

Grad 3 (100 EP): Der Charakter kann auch auf schmalen Balken ohne Abzüge agieren.

Grad 4 (200 EP): +4 auf alle nautischen Fertigkeiten.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter erleidet keine Abzüge, selbst wenn er auf Seilen läuft.

Pfad der Aquata

Kraft: Wasserbesuch

Grad 1 (25 EP): Wasserwandel

Grad 2 (50 EP): Geist des Wassers

Grad 3 (100 EP): Wassersprache

Grad 4 (200 EP): Quellenruf

Grad 5 (400 EP): Flutwelle

Berufsfertigkeiten: Drakonisch, Religionskunde, Schwimmen, Fischen, Boote fahren, Segeln, Tierkunde, Tierpflege, Abrichten, Handwerk: Wasserbau, Wasserheilung, Zauberei (Pfad der Aquata).

Basisausrüstung: Ordensrobe, heiliges Symbol der Aquata, Angelzeug, Wünschelrute, 3 Phiolen heiliges Wasser.

Mitbringsel aus dem Kloster (1W6):

1: Die Nonne hat eine massive Aversion gegen jedes Getränk außer Wasser (Milch ist gerade noch bei Kindern akzeptabel).

2: Eine mechanische Wasserpumpe aus Messing, schafft 100 Liter in der Minute, Gewicht 5 kg.

3: Ein Alchimieset (für die Wasseranalyse...).

4: Ein eigenes kleines Segelboot.

5: Die Nonne hat eine eigene heilige Quelle entdeckt und erhält daraus Tantiemen von 5 Gulden pro Monat.

6: Bei einem Besuch am Meer lernte die Nonne einen freundlichen Riesenkraken kennen. Dieser besucht sie gerne und hilft ihr, wann immer sie in Not ist. Allerdings geht das nur am Meer oder in der Mündung von Flüssen sowie in Städten mit guter Kanalisation, was aber leider immer wieder völlig überzogene hysterische Reaktionen der Bevölkerung provoziert, wenn ein 10 Schritt langer Tentakel aus dem Gulli zärtlich nach ihr tastet.

Feuerhüter

Mönche des Flamar haben sich die Kontrolle des Feuers zur Aufgabe gemacht. Einerseits stellen sie Feuerwerk aller Art her und wenden es an, unterhalten öffentliche Lichter und helfen den feuernutzenden Berufen, andererseits bilden sie eine sehr effiziente Feuerwehr. Die meisten sind offen gesagt kontrollierte Pyromanen und von jedem schönen Feuer fasziniert.

Rolle: Ein Feuerhüter in der Gruppe kann mit seinem Feuerwerk Gegner abfackeln und jedes Hindernis sprengen, allerdings wird er sich nie zu sinnloser oder unkontrollierbarer Brandstiftung hinreißen lassen.

Berufstalente:

Feuergespür

Grad 1 (25 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +1 auf jede Feuer nutzende oder manipulierende Fertigkeit.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter besitzt eine begrenzte Feuerresistenz, PW 5 gegen Feuer.

Grad 3 (100 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf jede Feuer nutzende oder manipulierende Fertigkeit.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter besitzt eine begrenzte Feuerresistenz, PW 10 gegen Feuer.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +3 auf jede Feuer nutzende oder manipulierende Fertigkeit.

Sprengmeister

Grad 1 (25 EP): Sollte eine Granate oder Bombe des Charakters in seiner Nähe detonieren, kann er ihrem Effekt durch eine Probe auf Ausweichen entgehen.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +3 auf den Umgang mit Granaten, Bomben und Feuerwerk.

Grad 3 (100 EP): Die Wirkung von Sprengungen des Charakters gegen Gebäude oder Fahrzeuge steigt um 50%.

Grad 4 (200 EP): Findet eine beliebige Explosion in der Nähe des Charakters statt, kann er ihr durch eine Probe auf Ausweichen entgehen.

Grad 5 (400 EP): Die Wirkung von Sprengungen des Charakters gegen Gebäude oder Fahrzeuge wird verdoppelt.

Pfad des Flamar

Kraft: Flammenruf

Grad 1 (25 EP): Schutz vor Feuer

Grad 2 (50 EP): Geist des Herdes

Grad 3 (100 EP): Herdsegen

Grad 4 (200 EP): Feuersäule

Grad 5 (400 EP): Flammenregen

Berufsfertigkeiten: Drakonisch, Religionskunde, Alchimie, Kochen, Schusswaffen, Wurfwaffen, Handwerk: Feuerwerker, Handwerk: Feuerwehr, Zauberei (Pfad des Flamar).

Basisausrüstung: Ordensrobe aus gefärbtem Leder, heiliges Symbol des Flamar, diverse Zünd- und Brandmittel für 2W6 Gulden, Reißhaken der Feuerwehr (dient zum abreißen brennender Häuserteile, Werte wie Enterspieß), schön verzierte Laterne, 2W6 Dosen Brandsalbe.

Mitbringsel aus der Feuerwache (1W6):

1: Der Charakter hat weder Augenbrauen noch Haupthaar noch Bart. Sie werden auch nie wieder wachsen...

2: Eine „Zauberlampe“ mit 12 Glastafeln, die bunte Bilder projiziert. Kann als Attraktion auf Jahrmärkten und Feuern dienen oder auch Nachrichten übermitteln.

3: Eine Pfeife und edle Tabakwaren (sowie anderes Räucherwerk) im Wert von 2W6 Gulden.

4: Eine Handfeuerwaffe nach Wahl.

5: Ein Handkarren mit einer kompletten Ausrüstung für höfische Feuerwerke, inklusive 12 kleine Mörser ($\frac{1}{2}$ Pfund) für Leuchtkugeln.

6: Der Charakter kann jederzeit eine kleine Flamme auf seinem Daumen entstehen lassen. Auch unter Wasser oder am Randeis oder im Sturm.

Grabwächterin

Die Nonnen der Eschtola werden einerseits abergläubig gefürchtet und gemieden, die meisten Leute wechseln vor ihnen die Straßenseite und machen abergläubische Schutzzeichen. Andererseits sind sie für die Beschau und Herrichtung der Toten, die Bewachung von Gräbern und die Abwehr von Untoten sehr wichtig. Viele sind recht seltsam, haben oft schon früh ihre Familie verloren oder selbst mit dem Leben abgeschlossen.

Rolle: In einer Gruppe die Grabmäler plündert, ist eine Grabwächterin denkbar ungünstig aufgehoben. Auf der anderen Seite kann sie gut mit Untoten umgehen, die Gegner nach dem Kampf „betreuen“ und bei Kriminalabenteuern sowohl Leichen beschauen als auch für den nötigen Respekt bei der Bevölkerung sorgen.

Berufstalente:

Totengespür

Grad 1 (25 EP): Der Charakter ist immun gegen alle von Toten übertragenen Seuchen und jede Furcht, die Tote oder Untote verbreiten.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter kann die Anwesenheit aller Leichen in 10 m Umkreis genau spüren.

Grad 3 (100 EP): Der Charakter kann für 1 AP jedem Untoten in 10 m Umkreis Befehle erteilen, die dieser befolgen muss.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter kann die Anwesenheit aller Leichen in 100 m Umkreis genau spüren.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter kann jeden Untoten in 100 m Umkreis durch einen einfachen Befehl verbannen.

Autorität

Grad 1 (25 EP): Der Charakter ist es gewohnt zu befehlen, und jeder in seinem Umfeld merkt das. Gegen rangniedere Personen hat er zu seinem Prestige einen Bonus von +1 auf soziale Proben.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter schüchtert rangniedere Feinde so ein, dass sie -2 auf ihre verbalen oder physischen Angriffe erhalten.

Grad 3 (100 EP): Gegen rangniedere Personen +2 auf soziale Proben.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter schüchtert rangniedere Feinde so ein, dass sie -4 auf ihre verbalen oder physischen Angriffe erhalten.

Grad 5 (400 EP): Gegen rangniedere Personen +3 auf soziale Proben.

Pfad der Eschtola

Kraft: Grabesruf

Grad 1 (25 EP): Grabsegen

Grad 2 (50 EP): Ruf des Todesboten

Grad 3 (100 EP): Totengespräch

Grad 4 (200 EP): Totenruhe

Grad 5 (400 EP): Auferstehung

Berufsfertigkeiten: Drakonisch, Diabolisch, Ellyrisch, Religionskunde, Diagnose, Handwerk: Bestatter, Zauberei (Pfad der Eschtola).

Basisausrüstung: Ordensrobe, heiliges Symbol der Eschtola, Essenzen für die Balsamierung, zwergischer Klappspaten, Phiolen mit heiligem Wasser.

Mitbringsel vom Friedhof (1W6):

1: Die Nonne ist sehr blass, atmet äußerst flach, hat eine kühle Haut, einen kaum fühlbaren Puls und einen sehr sehr tiefen Schlaf...

2: Ein sehr schöner Sarg aus fein geschnitztem Edelholz mit Bronzebeschlägen und Polsterung aus weißer Seide. Für später.

3: Drei Phiolen heiliges Wasser und eine kleine Spritze mit 10 m Reichweite (Angriff: Schusswaffen+3).

4: Ein abgehärteter Esel mit einem speziellen Packsattel für Särge.

5: Die Nonne wird immer von einem Skelettkrieger (in Geistform) begleitet, der sie mag und daher auf ihren baldigen Tod hofft. Er hilft ihr allerdings gegen alle Geister und Verdammten, da er um die Qualität seiner zukünftigen Gefährtin fürchtet.

6: Durch reichlich Erfahrung erhält die Nonne einen Bonus von +3 auf Diagnose, wenn sie die Todesursache und -umstände eine Leiche durch eine Beschau ermittelt.

Teufelspriester

Ein böser oder zumindest skrupelloser Anhänger der bösen Götter. Wurm-priester, auch Teufels-priester oder Satansmagier genannt, dienen Niemandem. Sie bieten aber den fünf Teufeln Opfer und Anbetung im Tausch gegen magische Macht. Ihre Kulte sind in der Regel klein und geheim, aber sehr straff organisiert und dank ihrer kriminellen Methoden sehr erfolgreich. Orden gibt es mangels großflächiger Organisation und Mitgliederzahl nicht. Wurm-priester tragen **rote Roben** mit Maskenkapuze und schwarzen, silbernen und goldenen Verzierungen. Ihre arkane Sprache ist **Diabolisch**. Im Gegensatz zu anderen Magiern halten sie ihre Identität fast immer geheim und tragen die Roben nur in ihren versteckten Kulträumen.

Rolle: Gegner.

Dieser Beruf ist für NSC gedacht. Spieler dürfen ihn nur mit Erlaubnis des Spielleiters ergreifen.

Besonderer Vorteil: Teufelspriester können gegen ihren Willen von keinem Suchzauber beliebiger Art erfasst werden.

Kräfte und Rituale:

Pfad des Mimikry

Kraft: Täuschendes Ich (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 EP): *Dauerhafte Illusion*

Grad 2 (50 EP): *Dämon der Täuschung*

Grad 3 (100 EP): *Wahnidee*

Grad 4 (200 EP): *Einflüsterung*

Grad 5 (400 EP): *Traum des Wahnsinns*

Pfad der Pevisa

Kraft: Teuflische Wollust (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 EP): *Brunstberührung*

Grad 2 (50 EP): *Dämon der Wollust*

Grad 3 (100 EP): *Liebesfluch*

Grad 4 (200 EP): *Höllenergorgie*

Grad 5 (400 EP): *Gestalt der Sünde*

Pfad des Mammos

Kraft: Dämonischer Diebstahl (Fertigkeit)

Grad 1 (25 EP): *Teufelsfestmahl*

Grad 2 (50 EP): *Dämon der Gier*

Grad 3 (100 EP): *Dämonengeld*

Grad 4 (200 EP): *Schatzfluch*

Grad 5 (400 EP): *Höllennetz der Gier*

Pfad der Pestoxa

Kraft: Gifthauch (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 EP): *Geringe Seuche*

Grad 2 (50 EP): *Dämon des Giftes*

Grad 3 (100 EP): *Todesstiche*

Grad 4 (200 EP): *Fluch der Fäulnis*

Grad 5 (400 EP): *Plage der Pestilenz*

Pfad des Brutor

Kraft: Blutrausch (Wie Fertigkeit)

Grad 1 (25 EP): *Zerfetzzerklinge*

Grad 2 (50 EP): *Dämon des Hasses*

Grad 3 (100 EP): *Teufelsrüstung*

Grad 4 (200 EP): *Armee der Hölle*

Grad 5 (400 EP): *Vernichtung*

Berufsfertigkeiten: Zauberei (Pfade des Mimikry, der Pevisa, des Mammos, der Pestoxa und des Brutor), Religionskunde, Magietheorie, Geheime Sprache (Kult), Diabolisch, Einschmeicheln und Schlangenzunge.

Basisausrüstung: Eine rote Robe mit Maske, ein unauffälliges unheiliges Symbol, einfaches Ritualgerät, 5 Ritualbeutel. Dazu immer auch die normale Ausstattung ihrer öffentlichen Existenz.

Mitbringsel aus dem Teufelsdienst (1W6):

1. Eine harmlose aber höchst störende chronische Geschlechtskrankheit von irgendeiner Orgie in der Ausbildung. Verhindert nichts, juckt aber doch recht arg...
2. Ein extra zuverlässiges Kondom aus Schafsdarm (auswaschbar und mit 3 Jahren Garantie - hey, besser so als ganz ohne, siehe oben).
3. Eine besonders detailgenaue Ausgabe des Buches „Sex, Drogen und Gewalt“ mit Bildern.
4. Den Siegelring eines Priesters der Sonnenkirche, den man bei einer Orgie erwischt hat.
5. Der Kultist hat eine wichtige Person in der Hand, die durch seine Enthüllungen alles verlieren würde (Graf, Hohepriester, Kaufherr...).
6. Der Charakter kann nicht nur gegen seinen Willen nicht per Magie gefunden werde, er hat auch die Fähigkeit, beliebige falsche Ergebnisse für jeden auf ihn gewirkten Such- oder Analysezauber zu liefern.

Täuscher

Teufelskultisten des Mimikry sind Meister der Täuschung und von allen am schwersten zu fassen, dafür sind sie oft so in ihre Lügen und Intrigen verstrickt, dass sie wenig Schaden anrichten. Das Lügen ist bei ihnen so chronisch, dass sie oft selbst an ihre Täuschungen glauben und sich nach und nach in ein Geflecht aus Lügen verstricken. Im öffentlichen Leben haben die besseren einen sehr guten Ruf, die meisten aber gelten als intrigant und allzu glatt.

Rolle: Feinde. Täuscher scheuen jede direkte Konfrontation und lieben es, Gegner in eine Falle zu locken oder gegeneinander auszuspielen, während sie selbst im Hintergrund bleiben oder gar als Helden gefeiert werden. Vor allem aber haben sie immer eine Ausrede, Erklärung und vollkommen haltlose Behauptung auf Lager.

Pfad des Mimikry

Kraft: Täuschendes Ich

Grad 1 (25 EP): Dauerhafte Illusion

Grad 2 (50 EP): Dämon der Täuschung

Grad 3 (100 EP): Wahnidee

Grad 4 (200 EP): Einflüsterung

Grad 5 (400 EP): Traum des Wahnsinns

Berufsfertigkeiten: Diabolisch, Religionskunde, Schauspielerei, Schlangenzunge, Verhandeln, Einschüchtern, Einschmeicheln, Fälschen, Etikette und Zauberei (Pfad des Mimikry).

Basisausrüstung: Ritualrobe und -maske in einem Versteck, 1W6 Verkleidungen, Schminkset, Fälscher-set, 2W6 falsche Dokumente, Geld und Schmuck im Wert von 5W6 Gulden.

Berufstalente:

Heiße Luft

Grad 1 (25 EP): Der Charakter kann in jeder Situation wohlklingende Lügen, Behauptungen und Halbwahrheiten hervorzaubern. Auf alle sozialen Proben, die damit gefördert werden können, erhält er +1.

Grad 2 (50 EP): Bonus +3 auf Lügen.

Grad 3 (100 EP): Durch permanentes Lügen hat der Charakter ein doppelt so hohes Einkommen in jedem Beruf, der davon profitieren kann.

Grad 4 (200 EP): Die Lügen des Charakters können auch durch Magie nicht durchschaut werden.

Grad 5 (400 EP): Die Lügen des Charakters können nicht einmal von Göttern durchschaut werden. Das heißt, er gilt nie als Sünder und kann sich nach seinem Tod sogar in das Paradies lügen!

Unauffindbarkeit

Grad 1 (25 EP): Der Charakter ist durch und durch unauffällig. Er erhält einen Bonus von +2 auf Heimlichkeit.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter passt sich sofort an jede soziale Gruppe an und erhält so +2 auf Verkleiden und Schauspielerei.

Grad 3 (100 EP): Heimlichkeit +4.

Grad 4 (200 EP): Durch Konzentration kann der Charakter sich magisch tarnen. Obwohl er nicht unsichtbar wird, übersehen ihn alle Wesen in 30m Umkreis einfach, so lange er sich nicht bewegt.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter kann nicht mehr durch Magie entdeckt werden.

Verführerin

Teufelskultistinnen der Pevisa sind Meister der Verführung und der fleischlichen Vergnügen. Sie sind die harmlosesten Kultisten, sofern sie sich keine Geschlechtskrankheit eingefangen haben... Leider ist nur eine Minderheit der Verführerinnen so schön und elegant, wie man sie sich vorstellt, die überwiegende Mehrheit hat ihre besten Tage schon hinter sich und versucht mit teuflischer Magie die Reize ihrer Jugend zu verlängern. Es gibt auch männliche Verführerinnen, die aber... gewisse sexuelle Auffälligkeiten haben. Generell werden viele sexuell abnorme Sterbliche, die in der rechtschaffenen Gesellschaft geächtet würden, zu den Teufelskulten gedrängt.

Rolle: Feinde. Eine Verführerin sucht in erster Linie das eigene fleischliche Vergnügen und nimmt dabei keine Rücksicht. Einige sind unendlich schöne Abbilder der Lust, die meisten verbrauchte alte Matronen mit unstillbarer Gier.

Berufstalente:

Heiße Luft

Grad 1 (25 EP): Der Charakter kann in jeder Situation wohlklingende Lügen, Behauptungen und Halbwahrheiten hervorzaubern. Auf alle sozialen Proben, die damit gefördert werden können, erhält er +1.

Grad 2 (50 EP): Bonus +3 auf Lügen.

Grad 3 (100 EP): Durch permanentes Lügen hat der Charakter ein doppelt so hohes Einkommen in jedem Beruf, der davon profitieren kann.

Grad 4 (200 EP): Die Lügen des Charakters können auch durch Magie nicht durchschaut werden.

Grad 5 (400 EP): Die Lügen des Charakters können nicht einmal von Göttern durchschaut werden. Das heißt, er gilt nie als Sünder und kann sich nach seinem Tod sogar in das Paradies lügen!

Lustmeisterschaft

Grad 1 (25 EP): Der Charakter kann alle seine Reize so... offen einsetzen, dass er gegen anfällige Personen einen Bonus von +1 auf alle sozialen Proben erhält.

Grad 2 (50 EP): Beim Liebesspiel erreicht der Charakter eine enorme Kunstfertigkeit. Jeder Charakter mit dem er sich vergnügt empfindet fortan *Zuneigung* zu ihm, sofern eine Probe auf WK gegen CHR misslingt.

Grad 3 (100 EP): Der Charakter kann alle seine Reize so... offen einsetzen, dass er gegen anfällige Personen einen Bonus von +2 auf alle sozialen Proben erhält.

Grad 4 (200 EP): Nach dem Liebesspiel mit dem Charakter empfindet jeder Charakter automatisch und dauerhaft *Zuneigung*, misslingt die Probe auf WK gegen CHR sogar *Liebe*.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter kann alle seine Reize so... offen einsetzen, dass er gegen anfällige Personen einen Bonus von +3 auf alle sozialen Proben erhält.

Pfad der Pevisa

Kraft: Teuflische Wollust

Grad 1 (25 EP): Brunstberührung

Grad 2 (50 EP): Dämon der Wollust

Grad 3 (100 EP): Liebesfluch

Grad 4 (200 EP): Höllenorgie

Grad 5 (400 EP): Gestalt der Sünde

Berufsfertigkeiten: Diabolisch, Religionskunde, Einschmeicheln, Schauspielerei, Akrobatik, Zechen und Zauberei (Pfad der Pevisa).

Basisausrüstung: Ritualrobe und -maske in einem Versteck, 2W6 aufreizende Kleider, Kosmetik aller Art für 3W6 Gulden, diverse Verhüterli, Ketten und Peitschen für Fesselspiele.

Raffzahn

Die Teufelskultisten des Mammos sind zumeist gierige Kaufleute oder Diebe, die mit allen Mitteln nach Reichtum streben und durch ihre Magie leicht ein gutes Einkommen auf Kosten ihrer Mitbürger finden. Nach außen geben sie sich als biedere Geschäftsleute, fallen aber oft durch ihre Faulheit, Gefräßigkeit und die Zurschaustellung ihres Reichtums auf. Auf der anderen Seite gibt es auch viele krankhaft geizige Raffzähne, die sich und ihren Reichtum mit dicken Mauern, komplizierten Schlössern und einer generell abweisenden Art von der Gesellschaft absondern.

Rolle: Feinde. Raffzähne neigen zu Feigheit und umgeben sich mit Wachen, um ihre Reichtümer zu schützen, denn sie sind sicher, dass alle anderen wie auch sie nur hinter dem schnellen Geld her sind. Können SC sie aber überführen, gibt es oft eine sehr gute Beute.

Pfad des Mammos

Kraft: Dämonischer Diebstahl

Grad 1 (25 EP): Teufelsfestmahl

Grad 2 (50 EP): Dämon der Gier

Grad 3 (100 EP): Dämonengeld

Grad 4 (200 EP): Schatzfluch

Grad 5 (400 EP): Höllennetz der Gier

Berufsfertigkeiten: Diabolisch, Religionskunde, Handelskunde, Verhandeln, Schauspielerei, Fälschen, Zechen und Zauberei (Pfad des Mammos).

Basisausrüstung: Ritualrobe und -maske in einem Versteck, kostbare Kleidung, bequeme Häuser mit Dienern und Wachen, viele Reichtümer aller Art, mindestens 2W6 x 10 Gulden in Bargeld und Schmuck immer dabei.

Berufstalente:**Heiße Luft**

Grad 1 (25 EP): Der Charakter kann in jeder Situation wohlklingende Lügen, Behauptungen und Halbwahrheiten hervorzaubern. Auf alle sozialen Proben, die damit gefördert werden können, erhält er +1.

Grad 2 (50 EP): Bonus +3 auf Lügen.

Grad 3 (100 EP): Durch permanentes Lügen hat der Charakter ein doppelt so hohes Einkommen in jedem Beruf, der davon profitieren kann.

Grad 4 (200 EP): Die Lügen des Charakters können auch durch Magie nicht durchschaut werden.

Grad 5 (400 EP): Die Lügen des Charakters können nicht einmal von Göttern durchschaut werden. Das heißt, er gilt nie als Sünder und kann sich nach seinem Tod sogar in das Paradies lügen!

Geschäftssinn

Grad 1 (25 EP): Der Charakter verdient in jedem freien Beruf 25% mehr.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter erhält +2 auf Handelskunde, Verhandeln und Verwaltung.

Grad 3 (100 EP): Der Charakter verdient in jedem freien Beruf 50% mehr.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter erhält +4 auf Handelskunde, Verhandeln und Verwaltung.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter verdient in jedem freien Beruf 100% mehr.

Verseucherin

Die gefährlichsten Teufelskultisten dienen Pestoxa, der Teufelin der Gifte, Seuchen und Verderbnis. Zumeist werden sie von einem heimtückischen Hass getrieben und morden oder verseuchen ihre Mitmenschen nach Belieben, während sie eine Fassade der biederen und geradezu mütterlichen Harmlosigkeit aufbauen. In offenen Kämpfen nutzen sie vergiftete Waffen aller Art, oft ist sogar ihr Besitz mit Gift versehen, um ihre Feinde noch nach dem eigenen Tod zu treffen. Viele Verseucherinnen sind durch Krankheit oder Gift entstellt oder körperlich schwer beeinträchtigt worden.

Rolle: Feinde. Ohne gute Heilmöglichkeiten kann eine Verseucherin nicht nur ganze Dörfer ausrotten, sondern auch starke Gruppen von SC heimtückisch töten. SL sollten sie vorsichtig einsetzen.

Pfad der Pestoxa

Kraft: Gifthauch

Grad 1 (25 EP): Geringe Seuche

Grad 2 (50 EP): Dämon des Giftes

Grad 3 (100 EP): Todesstiche

Grad 4 (200 EP): Fluch der Fäulnis

Grad 5 (400 EP): Plage der Pestilenz

Berufsfertigkeiten: Diabolisch, Religionskunde, Alchimie, Kräuterkunde, Diagnose, Kochen, Einschmeicheln und Zauberei (Pfad der Pestoxa).

Basisausrüstung: Ritualrobe und -maske in einem Versteck, Alchimieset, diverse Gifte und Kräuter im Wert von 3W6 Gulden.

Berufstalente:

Abhärtung

Grad 1 (25 EP): Der Charakter erleidet nur die halben AP-Verluste durch Hitze, Kälte und andere Effekte der rauen Natur.

Grad 2 (50 EP): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 6.

Grad 3 (100 EP): Durch Hunger, Durst, Krankheiten und Gift verliert der Charakter nur halb so viele LP.

Grad 4 (200 EP): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 7.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter ist gegen jede Krankheit und jedes Gift immun.

Heiße Luft

Grad 1 (25 EP): Der Charakter kann in jeder Situation wohlklingende Lügen, Behauptungen und Halbwahrheiten hervorzaubern. Auf alle sozialen Proben, die damit gefördert werden können, erhält er +1.

Grad 2 (50 EP): Bonus +3 auf Lügen.

Grad 3 (100 EP): Durch permanentes Lügen hat der Charakter ein doppelt so hohes Einkommen in jedem Beruf, der davon profitieren kann.

Grad 4 (200 EP): Die Lügen des Charakters können auch durch Magie nicht durchschaut werden.

Grad 5 (400 EP): Die Lügen des Charakters können nicht einmal von Göttern durchschaut werden. Das heißt, er gilt nie als Sünder und kann sich nach seinem Tod sogar in das Paradies lügen!

Wuträcher

Teufelskultisten des Brutor sind die idealen brutalen Schergen, die ein Teufelspriester auf die SC hetzen kann. Sie sind nicht sehr schlau oder gar elegant, sondern bevorzugen offenen Kampf - natürlich ohne Regeln oder gar Fairness. Da sie leicht geschnappt werden, vertraut kein Kult ihnen Geheimnisse an, viele bringen sie außerdem fern der Zivilisation unter. Typischerweise sind Wuträcher körperliche wie auch charakterliche Schwächlinge, die durch teuflische Kräfte endlich die starken Sieger sein wollen. Spätestens nach einigen Jahren sind sie durch Rituale und Kämpfe schwer vernarbt.

Rolle: Feinde. Sie wollen die SC töten und gehen dabei direkt vor. Damit bieten sie richtig schön harte Kämpfe.

Pfad des Brutor

Kraft: Bluttausch

Grad 1 (25 EP): Zerfetzter Klinge

Grad 2 (50 EP): Dämon des Hasses

Grad 3 (100 EP): Teufelsrüstung

Grad 4 (200 EP): Armee der Hölle

Grad 5 (400 EP): Vernichtung

Berufsfertigkeiten: Diabolisch, Religionskunde, Waffenloser und Bewaffneter Kampf, Zähigkeit, Zechen und Zauberei (Pfad des Brutor).

Basisausrüstung: Ritualrobe und -maske in einem Versteck, Schlagringe, Dolche, Dornenpeitsche, eine unauffällige Rüstung und Waffen nach Bedarf.

Berufstalente:**Qualrausch**

Grad 1 (25 EP): Durch die Gewöhnung an Schmerzen sind die Charaktere extrem zäh, Wundschwelle +1 und LP +2.

Grad 2 (50 EP): Die zernarbte Haut des Charakters nimmt kaum noch Schmerzen wahr und ist sehr zäh, PW +1 am ganzen Körper.

Grad 3 (100 EP): Durch die Gewöhnung an Schmerzen sind die Charaktere extrem zäh, Wundschwelle +2 und LP +4.

Grad 4 (200 EP): Die zernarbte Haut des Charakters nimmt kaum noch Schmerzen wahr und ist sehr zäh, PW +2 am ganzen Körper.

Grad 5 (400 EP): Durch die Gewöhnung an Schmerzen sind die Charaktere extrem zäh, Wundschwelle +3 und LP +6.

Erschütternder Kampf

Grad 1 (25 EP): Der Charakter kämpft derart wild und eindrucksvoll, dass nach seinem ersten besiegten Gegner jeder von dessen Verbündeten in 3m Umkreis eine Probe auf WK ablegen muss, um nicht an *Furcht* zu leiden (-3 auf Proben).

Grad 2 (50 EP): Reichweite 30m.

Grad 3 (100 EP): Nach dem ersten besiegten Gegner muss jeder von dessen Verbündeten in 3m Umkreis eine Probe ablegen, um nicht in *Panik* zu geraten (Flucht oder Aufgabe). Unter *Furcht* leidet er automatisch (-3)!

Grad 4 (200 EP): Reichweite 30m.

Grad 5 (400 EP): Eine Probe ist nach **jedem** besiegten Gegner nötig, Reichweite 3m.

Advokat

Die Juristen des Nordreiches arbeiten meist als Beamte, Richter oder freischaffende Anwälte. Sie haben nicht nur genaue Kenntnis von den Gesetzen und Verfahren vor Gericht, sondern auch das nötige Wissen für die meisten Positionen in Verwaltung und Behörden. Obwohl die Gesellschaft des Nordreiches noch recht handfest ist, wächst der Bedarf nach guten Juristen zunehmend und damit auch ihre Bedeutung.

Rolle: In einer Gruppe von Entdeckern und Söldnern hat ein Advokat wenig zu suchen, aber für Intrigen ist er gut geeignet und bei Kriminalabenteuern geradezu ideal. Vor allem, wenn die Gruppe mal wieder (natürlich völlig unschuldig) selbst vor Gericht steht...

Berufstalente:**Autorität**

Grad 1 (25 EP): Der Charakter ist es gewohnt zu befehlen, und jeder in seinem Umfeld merkt das.

Gegen rangniedere Personen hat er zu seinem Prestige einen Bonus von +1 auf soziale Proben.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter schüchtert rangniedere Feinde so ein, dass sie -2 auf ihre verbalen oder physischen Angriffe erhalten.

Grad 3 (100 EP): Gegen rangniedere Personen +2 auf soziale Proben.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter schüchtert rangniedere Feinde so ein, dass sie -4 auf ihre verbalen oder physischen Angriffe erhalten.

Grad 5 (400 EP): Gegen rangniedere Personen +3 auf soziale Proben.

Eiserner Wille

Grad 1 (25 EP): Der Charakter hat gegen jede emotionale Beeinflussung und den Geist kontrollierende Magie WK +3.

Grad 2 (50 EP): WK +5 gegen die oben genannten Beeinflussungen.

Grad 3 (100 EP): Der Charakter kann durch gutes Zureden auch Verbündete in 30m Umkreis mit WK +3 stärken.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter ist gegen jede geistige Manipulation immun.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter kann durch gutes Zureden auch Verbündete in 30m Umkreis mit WK +5 stärken.

Heiße Luft

Grad 1 (25 EP): Der Charakter kann in jeder Situation wohlklingende Lügen, Behauptungen und Halbwahrheiten hervorzaubern. Auf alle sozialen Proben, die damit gefördert werden können, erhält er +1.

Grad 2 (50 EP): Bonus +3 auf Lügen.

Grad 3 (100 EP): Durch permanentes Lügen hat der Charakter ein doppelt so hohes Einkommen in jedem Beruf, der davon profitieren kann.

Grad 4 (200 EP): Die Lügen des Charakters können auch durch Magie nicht durchschaut werden.

Grad 5 (400 EP): Die Lügen des Charakters können nicht einmal von Göttern durchschaut werden. Das heißt, er gilt nie als Sünder und kann sich nach seinem Tod sogar in das Paradies lügen!

Berufsfertigkeiten: Redekunst, Verhandeln, Verwaltung, Etikette, Schauspielerei, Heraldik, Beleidigen, Fälschen, Verhören, Reichsschrift und Rechtskunde.

Basisausrüstung: 2W6 Gesetzesbücher (Lehrbücher für *Rechtskunde*), Schreibzeug, Juristenrobe.

Mitbringsel aus dem Gericht (1W6):

1: Der Anwalt hat Verhandlungsverbot und höchst verärgerte Klienten, Richter und Inquisitoren in 1W6 Königreichen des Nordreiches. Dabei war das doch nur kreative Prozessführung...

2: Ein dankbarer Klient (Straßenräuber) muss noch das Prozesshonorar der letzten 4 Verhandlungen abarbeiten. Er kann schwere Sachen schleppen, mit dem Knüppel umgehen und allgemeine Arbeiten wie ein gewöhnlicher Knecht ausführen.

3: Ein verziertes Langschwert als Standeszeichen für altmodische Gerichte.

4: Eine kostbare Amtsrobe aus Samt.

5: Ein Gesamtverzeichnis der bestechlichen Richter des Nordreiches samt Tarifen (Stand: 1030 4. ZA). Damit steigt die Erfolgsquote vor Gericht nicht nur enorm, man zahlt auch nicht zu viel und riskiert nicht, einen unbestechlichen Richter zu erwischen – die sind zwar nicht häufig, dafür aber häufig reichlich kleinlich...

6: Der Anwalt konnte einen früheren Arbeitgeber darauf verklagen, ihn Lebenslang weiter zu bezahlen (6 Gulden im Monat). Es lebe das Kleingedruckte!

Alchimist

Alchimisten sind stärker als Apotheker und Feuerwerker auf die Forschung ausgerichtet und sehr experimentierfreudig, nebenbei können sie aber auch allerlei nützliche Produkte brauen und Analysen durchführen. Besonders beliebt sind sie als Feuerwerker und Kosmetiker. Viele suchen nach der Formel für ein bestimmtes legendäres Elixier und müssen dafür sehr seltene Zutaten suchen und geheime alte Rezepturen finden. Übrigens, Alchimisten sprengen sich viel seltener in die Luft als man gemeinhin vermutet. Dafür vergiften sie sich des öfteren, wie auch ihre nähere Umgebung.

Rolle: In vielen Gruppen können Alchimisten die Versorgung mit Chemikalien sicherstellen und die brisante Sprengarbeit übernehmen, bei Kriminalabenteuern aber auch als Forensiker auftreten und bei Expeditionen neue Substanzen untersuchen.

Berufstalente:

Sprengmeister

Grad 1 (25 EP): Sollte eine Granate oder Bombe des Charakters in seiner Nähe detonieren, kann er ihrem Effekt durch eine Probe auf Ausweichen entgehen.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +3 auf den Umgang mit Granaten, Bomben und Feuerwerk.

Grad 3 (100 EP): Die Wirkung von Sprengungen des Charakters gegen Gebäude oder Fahrzeuge steigt um 50%.

Grad 4 (200 EP): Findet eine beliebige Explosion in der Nähe des Charakters statt, kann er ihr durch eine Probe auf Ausweichen entgehen.

Grad 5 (400 EP): Die Wirkung von Sprengungen des Charakters gegen Gebäude oder Fahrzeuge wird verdoppelt.

Abhärtung

Grad 1 (25 EP): Der Charakter erleidet nur die halben AP-Verluste durch Hitze, Kälte und andere Effekte der rauen Natur.

Grad 2 (50 EP): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 6.

Grad 3 (100 EP): Durch Hunger, Durst, Krankheiten und Gift verliert der Charakter nur halb so viele LP.

Grad 4 (200 EP): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 7.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter ist gegen jede Krankheit und jedes Gift immun.

Feuergespür

Grad 1 (25 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +1 auf jede Feuer nutzende oder manipulierende Fertigkeit.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter hat eine gewisse Resistenz gegen Feuer und Chemikalien entwickelt, er hat einen natürlichen PW von 2 gegen Feuer und Säuren.

Grad 3 (100 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf jede Feuer nutzende oder manipulierende Fertigkeit.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter hat eine gewisse Resistenz gegen Feuer und Chemikalien entwickelt, er hat einen natürlichen PW von 4 gegen Feuer und Säuren.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +3 auf jede Feuer nutzende oder manipulierende Fertigkeit.

Berufsfertigkeiten: Tideonisch, Reichsschrift, Alchimie, Kochen, Kräuterkunde, Pflanzenkunde, Tierkunde, Naturkunde, Handwerk: Feuerwerker und Sagenkunde.

Basisausrüstung: Lederschürze, Alchemieset, Zutaten und Chemikalien für 3W6 Gulden.

Mitbringsel aus dem Labor (1W6):

1: Der Alchimist hat eine Auswahl dauerhaft verfärbter Flecken auf verschiedenen Hautpartien. Dort, wo Haare wurzeln, sind auch sie dauerhaft und leuchtend bunt verfärbt.

2: Eine Phiole mit einem ganz ganz tollen Elixier. Leider fehlt das Etikett, und der Meisteralchimist, von dem man es bekommen hat, hatte vergessen was drin ist...

3: Eine Lederrüstung, besonders abgedichtet und mit neutralisierenden Chemikalien versetzt. Daher gegen Feuer und Säuren PW 4.

4: Ein gutes Alchemieset (+1).

5: Der Alchimist hat ein geheimes Rezept für ein seltenes Elixier (ausgearbeitet vom SL).

6: Der Alchimist hat eine sehr gute Nase, die ihm unter anderem einen Bonus von +2 auf alchimistische Analysen gibt.

Armeeeoffizier

Auch wenn erfahrene Soldaten durchaus eine Einheit ins Gefecht führen können, eignet sich der Berufsstand der akademisch geschulten Offiziere viel besser für die Führungsarbeit. Viele sind Adelige, andere seit Generationen im Söldnergeschäft, einige wurden von reichen Eltern in die Militärschulen eingekauft. Generell pflegen sie eine gewisse Distanz zu den einfachen Soldaten und eine gepflegt aristokratische Lebensweise. Aber wenn ihnen die ersten Kugeln um die Ohren fliegen zeigt sich, ob sie ihrer Aufgabe gewachsen sind oder doch nur gut in ihrer Uniform aussehen.

Rolle: Bei Militärkampagnen sind Offiziere ideal, ansonsten können sie sich in Kämpfen durchaus behaupten und die anderen SC taktisch führen - sofern die auf sie hören...

Berufstalente:**Feldherr**

Grad 1 (25 EP): Wenn der Charakter eine Gruppe oder Einheit im Gefecht führt, hat diese +1 auf Angriff oder Verteidigung.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter wird durch seine Soldaten besonders gut geschützt. Wenn er in ihren Reihen kämpft erhält er +2 auf Verteidigung.

Grad 3 (100 EP): Wenn der Charakter eine Gruppe oder Einheit im Gefecht führt, hat diese +2 auf Angriff oder Verteidigung.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter wird durch seine Soldaten besonders gut geschützt. Wenn er in ihren Reihen kämpft erhält er +4 auf Verteidigung.

Grad 5 (400 EP): Wenn der Charakter eine Gruppe oder Einheit im Gefecht führt, hat diese +3 auf Angriff oder Verteidigung.

Autorität

Grad 1 (25 EP): Der Charakter ist es gewohnt zu befehlen, und jeder in seinem Umfeld merkt das. Gegen rangniedere Personen hat er zu seinem Prestige einen Bonus von +1 auf soziale Proben.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter schüchtert rangniedere Feinde so ein, dass sie -2 auf ihre verbalen oder physischen Angriffe erhalten.

Grad 3 (100 EP): Gegen rangniedere Personen +2 auf soziale Proben.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter schüchtert rangniedere Feinde so ein, dass sie -4 auf ihre verbalen oder physischen Angriffe erhalten.

Grad 5 (400 EP): Gegen rangniedere Personen +3 auf soziale Proben.

Klingenmeisterschaft

Grad 1 (25 EP): Mit Stichwaffen richtet der Charakter Schaden +1 an.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter kann pro Runde einen erfolglosen Angriff auf sich mit einer Riposte beantworten, indem er sofort einen Angriff würfelt.

Grad 3 (100 EP): Mit Stichwaffen richtet der Charakter Schaden +2 an.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter kann pro Runde zwei erfolglose Angriffe auf sich mit einer Riposte beantworten, indem er sofort einen Angriff würfelt.

Grad 5 (400 EP): Mit Stichwaffen richtet der Charakter Schaden +3 an.

Berufsfertigkeiten: Bewaffneter Kampf, Schusswaffen, Führung, Redekunst, Kriegskunst, Verwaltung, Orientierung, Reiten, Geschütze und Etikette.

Basisausrüstung: Galauniform, 2 Dienstuniformen, Dokumententasche, kleines Teleskop, Offizierspatent, verzierter Degen und Pistole.

Mitbringsel aus der Militärschule (1W6):

1: Der Charakter hat ohne eigenes Verschulden seine ersten beiden Gefechte kläglich verloren. Dadurch hat er, bis er endlich seine Qualitäten durch einen Sieg beweisen kann, einen Malus von -2 auf die Disziplin seiner Truppen.

2: Der Offizier hat schon das prachtvolle Banner für sein eigenes Regiment (nur noch nicht das Regiment dazu...).

3: Ein Degen guter Qualität.

4: Ein schön verzierter Plattenharnisch mit Helm.

5: Ein gut ausgebildetes Kriegspferd samt Sattel und Zaumzeug.

6: Der Charakter hat bereits einen Posten als Leutnant und wurde auf Halbsold gesetzt, pro Monat erhält er 6 Gulden.

Arzt

Die meisten Mediziner des Nordreiches wurden nur in einem begrenzten Feld ausgebildet. Ärzte hingegen haben alle 5 medizinischen Fertigkeiten studiert und beherrschen sie als eine umfassende Wissenschaft. Renommierete Ärzte gründen in der Regel eine lukrative Praxis. Fehlen ihnen aber Erfahrung und Geld, bleiben nur schlecht bezahlte Posten in Hospitälern oder das Leben als reisender Arzt, der die Menschen in den Dörfern behandelt, eine Armee begleitet oder eine Schiffsmannschaft versorgt.

Rolle: Natürlich kann eine Gruppe von Abenteurern immer einen guten Mediziner gebrauchen, der sich um schwere Wunden kümmert, Krankheiten diagnostiziert und Gegengifte verabreicht. Darüberhinaus eignen sich Ärzte auch als Grundlage für reisende Forscher und können bei der Leichenbeschau wertvolle Erkenntnisse erbringen.

Berufstalente:**Anatomie**

Grad 1 (25 EP): Der Charakter kennt sich mit dem menschlichen Körper so gut aus, dass er nicht nur +1 auf *Erste Hilfe* und *Chirurgie* erhält, sondern auch mit Stichwaffen Schaden +1 anrichtet, wenn keine Rüstung wirksam wird.

Grad 2 (50 EP): Durch *Erste Hilfe* heilt der Charakter nicht nur 1 LP sondern 2 LP.

Grad 3 (100 EP): +2 auf Proben und +2 auf den Schaden.

Grad 4 (200 EP): Durch *Erste Hilfe* heilt der Charakter nicht nur 1 LP sondern 3 LP.

Grad 5 (400 EP): +3 auf Proben und +3 auf den Schaden.

Lebensgefühl

Grad 1 (25 EP): Der Charakter kann die Lebenskraft von Lebewesen spüren. Dadurch erhält er einen Bonus von +1 auf *Diagnose* und alle anderen medizinischen Fertigkeiten.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter kann durch eine einfache Berührung die Selbstheilungskräfte von Patienten aktivieren, + 1 LP bei *Erster Hilfe* und eine zusätzliche *Genesungsprobe* pro Tag.

Grad 3 (100 EP): +2 auf *Diagnose* und alle anderen medizinischen Fertigkeiten.

Grad 4 (200 EP): + 2 LP bei *Erster Hilfe* und zwei zusätzliche *Genesungsproben* pro Tag.

Grad 5 (400 EP): +3 auf *Diagnose* und alle anderen medizinischen Fertigkeiten.

Autorität

Grad 1 (25 EP): Der Charakter ist es gewohnt zu befehlen, und jeder in seinem Umfeld merkt das.

Gegen rangniedere Personen hat er zu seinem Prestige einen Bonus von +1 auf soziale Proben.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter schüchtert rangniedere Feinde so ein, dass sie -2 auf ihre verbalen oder physischen Angriffe erhalten.

Grad 3 (100 EP): Gegen rangniedere Personen +2 auf soziale Proben.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter schüchtert rangniedere Feinde so ein, dass sie -4 auf ihre verbalen oder physischen Angriffe erhalten.

Grad 5 (400 EP): Gegen rangniedere Personen +3 auf soziale Proben.

Berufsfertigkeiten: Erste Hilfe, Diagnose, Chirurgie, Wasserheilung, Kräuterkunde, Reichs-schrift, Schauspielerei und Alchimie.

Basisausrüstung: Heilertasche, Chirurgiebesteck und Medikamente im Wert von 5 Gulden.

Mitbringsel aus der Praxis (1W6):

1: Da der Arzt selbst nie krank war, leidet er bei Patienten mit unklaren Symptomen bei einer 1 auf W6 unter dem Irrglauben, sie seien Hypochonder oder Simulanten.

2: Eine extragroße Klistierspritze, auch geeignet für Säure oder Weihwasser.

3: Eine Kristallphiole mit heiligem Wasser.

4: Eine voll ausgestattete Reiseapotheke.

5: Ein wertvoller blauer Molochblutegel, der einer Person pro Tag eine Dosis Gift aus den Adern saugen kann.

6: Der Arzt ist durch längere Arbeit in einem Pesthaus so an Erreger gewöhnt, dass er +2 auf Widerstandswürfe gegen Krankheiten hat.

Barde

Gerade auf den albionischen Nebelinseln sind die Meister der Musik, der Legenden und der Dichtkunst sehr angesehen, aber auch im Rest des Reiches gibt es neben den einfachen Spielleuten auch die „edlere“ Form des Bardens. Als solcher ist man immer auf der Suche nach neuen Geschichten die man aufzeichnen, zu Liedern und Legenden formen und verbreiten kann. An den Höfen sind Bardens immer als Gäste gefragt, allerdings selten für längere Zeit. Da sie oft in Abenteuer verwickelt werden oder wegen ihrer zu ehrlichen Geschichten Ärger bekommen, können sie sich auch ihrer Haut erwehren.

Rolle: Ideal für soziale Interaktion, nette Unterhaltung und die Beschaffung von Wissen sind Bardens für jede Gruppe geeignet.

Berufstalente:**Heiße Luft**

Grad 1 (25 EP): Der Charakter kann in jeder Situation wohlklingende Lügen, Behauptungen und Halbwahrheiten hervorzaubern. Auf alle sozialen Proben, die damit gefördert werden können, erhält er +1.

Grad 2 (50 EP): Bonus +3 auf Lügen.

Grad 3 (100 EP): Durch permanentes Lügen hat der Charakter ein doppelt so hohes Einkommen in jedem Beruf, der davon profitieren kann.

Grad 4 (200 EP): Die Lügen des Charakters können auch durch Magie nicht durchschaut werden.

Grad 5 (400 EP): Die Lügen des Charakters können nicht einmal von Göttern durchschaut werden. Das heißt, er gilt nie als Sünder und kann sich nach seinem Tod sogar in das Paradies lügen!

Fremde Zungen

Grad 1 (25 EP): Durch eine Probe auf CHR kann der Charakter „mit Händen und Füßen“ einfache Sachverhalte mitteilen, auch wenn er nicht die Sprache des Gegenüber kennt (wie ES 3).

Grad 2 (50 EP): Durch eine Probe auf INT -3 kann der Charakter einfache Sachverhalte seines Gegenüber verstehen, auch wenn er dessen Sprache nicht versteht (wie ES 3).

Grad 3 (100 EP): +3 auf Zeichensprache.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter versteht fremde Sprachen, wenn ihm eine Probe auf INT +0 gelingt.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter beherrscht jede Sprache auf ES 3.

Bardenklang

Grad 1 (25 EP): Musik, Lieder und Gedichte des Bardens sind von einer besonderen Magie erfüllt, für 1 AP können sie bei Zuhörern in 3 Schritt Umkreis die gewünschte Emotion hervorrufen oder unterdrücken, wenn eine Konfliktprobe der Kunst gegen die WK des Zieles gelingt.

Grad 2 (50 EP): Der Barde erhält +2 auf alle künstlerischen Fertigkeiten.

Grad 3 (100 EP): Für 1 AP Bardenklänge in 10 Schritt Umkreis.

Grad 4 (200 EP): Der Barde erhält +4 auf alle künstlerischen Fertigkeiten.

Grad 5 (400 EP): Für 1 AP Bardenklänge in 30 Schritt Umkreis.

Berufsfertigkeiten: Musizieren, Singen, Dichtkunst, Sagenkunde, Einschmeicheln, Einschüchtern, Bewaffneter Kampf, 2 Fremdsprachen, Philosophie und Heimlichkeit.

Basisausrüstung: Auffällige Kleidung, ein Instrument nach Wahl, Schreibzeug, Schwert und Notizbuch.

Mitbringsel von den Nebelinseln (1W6):

1: Der Barde ist ziemlich bekannt - immerhin hat ein Königreich ihn wegen unflätigen Verhaltens und vermuteter indirekter Majestätsbeleidigung des Landes verwiesen und seinen Steckbrief in allen Poststationen ausgehängt...

2: Ein Buch mit weniger bekannten Legenden und Liedern der Nebelinseln.

3: Ein Instrument guter Qualität (+1).

4: Ein Instrument sehr guter Qualität (+2).

5: Der Barde hat einen sehr gut abgerichteten Esel, der nach seiner Musik tanzen kann.

6: Der Barde hat mehrere sehr bekannte Lieder komponiert, die ihm immer noch Tantiemen von 2W6 Gulden pro Monat einbringen.

Geschützmeister

Moderne Kanonen wie auch altmodische Schleudern erfordern Spezialisten zur Bedienung, die die Waffen auch warten, reparieren und die Munition herstellen können. Geschützmeister sind in jeder Armee gesucht und gut bezahlt. Leider hat der tägliche Umgang mit Geschützen auch einige Nachteile, denn der Lärm macht jeden Geschützmeister auf die Dauer halb taub. In den Armeen werden Geschützmeister gleichermaßen mit Respekt und Furcht betrachtet.

Rolle: Nur selten ergibt sich die Gelegenheit, Gegner mit Artillerie unter Feuer zu nehmen - außer in Militär- oder Seefahrkampagnen. Dort kann ein guter Geschützmeister enorm wertvoll sein.

Berufstalente:

Ballistik

Grad 1 (25 EP): Der Charakter hat bei Schüssen auf mittlere und weite Entfernung nur Abzüge von -4 / -8.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter kann mit Geschützen auch hinter eine Deckung schießen, allerdings mit Angriff -5.

Grad 3 (100 EP): Der Charakter hat bei Schüssen auf mittlere und weite Entfernung nur Abzüge von -3 / -6.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter kann die Kugeln seiner Kanone so vom Boden abprallen lassen, dass er Ziele von unten oder von der Seite treffen kann, Angriff -5.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter hat bei Schüssen auf mittlere und weite Entfernung nur Abzüge von -2 / -4.

Sprengmeister

Grad 1 (25 EP): Sollte eine Granate oder Bombe des Charakters in seiner Nähe detonieren, kann er ihrem Effekt durch eine Probe auf Ausweichen entgehen.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +3 auf den Umgang mit Granaten, Bomben und Feuerwerk.

Grad 3 (100 EP): Die Wirkung von Sprengungen des Charakters gegen Gebäude oder Fahrzeuge steigt um 50%.

Grad 4 (200 EP): Findet eine beliebige Explosion in der Nähe des Charakters statt, kann er ihr durch eine Probe auf Ausweichen entgehen.

Grad 5 (400 EP): Die Wirkung von Sprengungen des Charakters gegen Gebäude oder Fahrzeuge wird verdoppelt.

Feldherr

Grad 1 (25 EP): Wenn der Charakter eine Gruppe oder Einheit im Gefecht führt, hat diese +1 auf Angriff oder Verteidigung.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter wird durch seine Soldaten besonders gut geschützt. Wenn er in ihren Reihen kämpft erhält er +2 auf Verteidigung.

Grad 3 (100 EP): Wenn der Charakter eine Gruppe oder Einheit im Gefecht führt, hat diese +2 auf Angriff oder Verteidigung.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter wird durch seine Soldaten besonders gut geschützt. Wenn er in ihren Reihen kämpft erhält er +4 auf Verteidigung.

Grad 5 (400 EP): Wenn der Charakter eine Gruppe oder Einheit im Gefecht führt, hat diese +3 auf Angriff oder Verteidigung.

Berufsfertigkeiten: Handwerk: Feuerwerker, Geschütze, Handwerk: Bronzegießer, Alchimie, Schusswaffen, Kriegskunst und Gespanne lenken.

Basisausrüstung: Lederrüstung, Testgerät für Feuerspulver, Dolch, Pistole mit 10 Schuss Munition, ballistische Tabellen.

Mitbringsel aus der Artillerie (1W6):

1: Ein explodierendes Geschütz hat dem Charakter 2 Finger der linken Hand abgerissen, -2 auf Proben mit dieser Hand.

2: 5 Handgranaten.

3: Eine Arkebuse mit 20 Schuss Munition.

4: Ein kleines Alchemieset und je 1 kg von jeder Sorte Feuerwerk.

5: Der Charakter hat sich auf 20 Jahre der Armee eines Grafen verpflichtet und erhält auch dann 6 Gulden „Halbsold“ pro Monat, wenn er nicht im Einsatz ist. Er muss aber bei Ausbruch eines Krieges oder einer Fehde so schnell wie möglich anreisen, oder er gilt als Deserteur.

6: Der Charakter durfte sein Gesellenstück behalten - eine Kanone! Wie er das Ding transportiert bleibt ihm überlassen, aber er wird es nie freiwillig verkaufen!

Goldsucher

Seit der Entdeckung ergiebiger Goldfelder hinter den Gnollbergen nordwestlich des Reiches sind tausende mutige aber gänzlich unerfahrene Leute aufgebrochen, um ihr Glück zu finden. Wer noch nicht gestorben oder nach Hause zurückgekehrt ist, hat auf die harte Tour gelernt, sich in der nordischen Wildnis zurechtzufinden. Aber immer noch sucht er nach „der Ader“, mit deren Gold er in das Reich zurückkehren kann. Goldsucher sind hartnäckig bis fanatisch, gegenüber Fremden oft auch misstrauisch. Natürlich suchen sie neben Gold auch andere wertvolle Metalle und Steine.

Rolle: Zäh und Kampfstark sind Goldsucher in jeder Gruppe zuhause, die in der Wildnis nach Reichtümern sucht. In Städten können sie sich nur noch bedingt zurecht finden.

Berufstalente:**Abhärtung**

Grad 1 (25 EP): Der Charakter erleidet nur die halben AP-Verluste durch Hitze, Kälte und andere Effekte der rauen Natur.

Grad 2 (50 EP): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 6.

Grad 3 (100 EP): Durch Hunger, Durst, Krankheiten und Gift verliert der Charakter nur halb so viele LP.

Grad 4 (200 EP): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 7.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter ist gegen jede Krankheit und jedes Gift immun.

Schatzjäger

Grad 1 (25 EP): Beim Suchen und Schürfen nach Edelmetall und Edelsteinen verliert der Goldsucher nur halb so viele AP wie üblich.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf *Gold suchen* und WN, wenn er versucht einen Schatz zu finden.

Grad 3 (100 EP): Der Charakter spürt die Anwesenheit von Edelmetall in 10m Umkreis, nicht aber Menge, Position oder Richtung.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +4 auf *Gold suchen* und WN, wenn er versucht, einen Schatz zu finden.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter spürt die Anwesenheit von Edelmetall in 30m Umkreis, nicht aber Menge, Position oder Richtung.

Schwerarbeiter

Grad 1 (25 EP): Der Charakter hat einen Bonus von +1 auf jedes Handwerk und jede technische Fertigkeit.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter verliert nur halb so viele AP durch Arbeit und sonstige Anstrengungen.

Grad 3 (100 EP): Der Charakter hat einen Bonus von +2 auf jedes Handwerk und jede technische Fertigkeit.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter kann jede Arbeit in der halben Zeit erledigen.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter hat einen Bonus von +3 auf jedes Handwerk und jede technische Fertigkeit.

Berufsfertigkeiten: Gold suchen, Wildnisleben, Schusswaffen, Waffenloser und Bewaffneter Kampf, Fallenkunde, Boote fahren, Klettern und Handwerk: Bergmann.

Basisausrüstung: Lederkleidung, Pelzkleidung, sehr großer Rucksack, Zeltplane, Hacke und Schaufel, Armbrust mit 10 Bolzen, Waschpfanne sowie ein Beutel mit Gold im Wert von 3W6-3 Gulden.

Mitbringsel aus dem Nordwald (1W6):

1: Der Charakter leidet an chronischem Goldfieber, alle 1W6 Monate gibt es einen neuen Anfall. Dabei muss er 2W6 Tage intensiv nach Gold suchen, alles andere interessiert ihn nur am Rande, Ablenkungen werden ignoriert, wenn keine Probe auf WK gelingt.

2: Der beste Freund des Goldsuchers ist sein Esel, mit dem er auch Essen, Bier und Badewanne teilt.

3: Ein Kriegspickel, der sich auch gut als Werkzeug zum Graben eignet.

4: Eine Armbrust guter Qualität.

5: Irgendwo im Norwald hinter den Gnollbergen hat der Charakter einen mittelmäßigen Claim verpachtet, für den er 20% der Erträge erhält (also Goldstaub im Wert von 5 Gulden im Monat).

6: Der Goldsucher hat die Fähigkeit, Blei auf 10 Schritt Entfernung genau zu spüren. Er hofft noch auf eine Veredelung auf Gold, aber das sieht nicht gut aus.

Grufträuber

In der tödlichen Wüste und im dampfenden Dschungel gibt es noch hunderte uralter Gräber aus dem 2. und 3. Zeitalter, die mit Schätzen nur so vollgestopft sind - aber auch mit Fallen. Ein kleiner Berufsstand hat sich auf die „Erkundung“ dieser Gräber spezialisiert. Die Kunstwerke, Schätze, Kuriositäten und Mumienteile die sie dort finden, bringen gutes Geld. Allerdings sind Grufträuber nicht eben angesehen, die Diebesgilde sieht sie als Außenseiter, die die Toten bestehlen, und der Orden der Eschtola hat schon mehr als einen Grufträuber dauerhaft aus dem Geschäft gedrängt.

Rolle: DER Charakter für klassische Dungeons. Auch bei anderen Teilen von Expeditionen ist er nicht unnützlich, und wenn man ihn als knackige junge Frau mit großen... Knarren spielt, könnte er sogar ein erfolgreiches Computerspiel bereichern.

Berufstalente:

Abhärtung

Grad 1 (25 EP): Der Charakter erleidet nur die halben AP-Verluste durch Hitze, Kälte und andere Effekte der rauen Natur.

Grad 2 (50 EP): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 6.

Grad 3 (100 EP): Durch Hunger, Durst, Krankheiten und Gift verliert der Charakter nur halb so viele LP.

Grad 4 (200 EP): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 7.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter ist gegen jede Krankheit und jedes Gift immun.

Schatzjäger

Grad 1 (25 EP): Beim Suchen und Schürfen nach Edelmetall und Edelsteinen verliert der Goldsucher nur halb so viele AP wie üblich.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf *Gold suchen* und WN, wenn er versucht, einen Schatz zu finden.

Grad 3 (100 EP): Der Charakter spürt die Anwesenheit von Edelmetall in 10m Umkreis.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +4 auf *Gold suchen* und WN, wenn er versucht, einen Schatz zu finden.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter spürt die Anwesenheit von Edelmetall in 30m Umkreis.

Fallengespür

Grad 1 (25 EP): Bei jeder Falle kann der Charakter mit *Ausweichen* +3 den Effekt vermeiden, selbst wenn er die Falle nicht bemerkt hat.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf *Fallenkunde* und WN, um eine Falle zu bemerken und zu entschärfen.

Grad 3 (100 EP): Der Charakter kann sämtliche Hohlräume und mechanischen Teile in 10 m Umkreis spüren, wenn er sich eine Minute konzentriert und eine Probe auf WN gelingt.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +4 auf *Fallenkunde* und WN, um eine Falle zu bemerken und zu entschärfen.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter kann sämtliche Hohlräume und mechanischen Teile in 100 m Umkreis spüren, wenn er sich eine Minute konzentriert und eine Probe auf WN gelingt.

Berufsfertigkeiten: *Fallenkunde*, *Heimlichkeit*, *Schlösser öffnen*, *Akrobatik*, *Klettern*, *Schusswaffen*, *Bewaffneter Kampf* und 2 exotische oder alte Sprachen.

Basisausrüstung: *Diebeswerkzeug*, 30 m *Seidenseil*, *Wurfanker*, *Kletterausrüstung*, 300 m *Faden*, *Kreide*, *Öl*, *Blendlaterne*, *Wachstafel* und ein großer *Sack für Beute*.

Mitbringsel aus der Gruft (1W6):

1: Der Charakter ist ein wenig paranoid. Bei jeder Tür muss er mit W6 würfeln, bei einer 6 vermutet er eine Falle - auch in seinem Haus, bei einer Tempeltür, dem Stadttor...

2: Ein tunneltauglicher Esel, wittert Fallen und verweigert den Weitermarsch, wenn eine im Gebäude oder Dungeon ist.

3: *Dietriche* guter Qualität (+1).

4: Sehr bewegliche *Panzerhandschuhe*, die nur mit -2 beim *Schlösserknacken* behindern und sehr gut vor *Schnapp-* und *Nadelfallen* schützen (PW 3).

5: Eine gute *Lederrüstung* mit *Spezialtaschen* für die ganze *Standardausrüstung*.

6: Der Charakter kann sich extrem flach machen und auch durch 20 cm breite *Spalten* gelangen. Wie er den Kopf hindurchbekommt, kann er nicht so genau sagen.

Marineoffizier

Die maritime Variante des Offiziers liebt das Meer und die Führung von Schiffen. Als echte Seebären seit Generationen sind sie nur auf dem Meer glücklich, aber auch immer mehr Adelige und Bürgersöhne studieren die nautischen Künste, um in den Kriegs- und Handelsflotten Karriere machen zu können. An Bord sind vor allem die Navigation und Organisation der Besatzung ihre Aufgaben, aber am wichtigsten ist immer noch ihr Segelgeschick. Eine echte Spezialisierung in Handels- und Kriegsflotte gibt es bei den Seeleuten noch nicht. Notfalls müssen auch brave Händler gegen Piraten kämpfen, und Kriegsschiffe transportieren in Friedenszeiten Fracht, um ihre Unterhaltskosten zu senken.

Rolle: Für maritime Abenteuer perfekt, sonst etwas außerhalb seines Elementes.

Berufstalente:

Autorität

Grad 1 (25 EP): Der Charakter ist es gewohnt zu befehlen, und jeder in seinem Umfeld merkt das.

Gegen rangniedere Personen hat er zu seinem Prestige einen Bonus von +1 auf soziale Proben.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter schüchtert rangniedere Feinde so ein, dass sie -2 auf ihre verbalen oder physischen Angriffe erhalten.

Grad 3 (100 EP): Gegen rangniedere Personen +2 auf soziale Proben.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter schüchtert rangniedere Feinde so ein, dass sie -4 auf ihre verbalen oder physischen Angriffe erhalten.

Grad 5 (400 EP): Gegen rangniedere Personen +3 auf soziale Proben.

Klingenmeisterschaft

Grad 1 (25 EP): Mit Stichwaffen richtet der Charakter Schaden +1 an.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter kann pro Runde einen erfolglosen Angriff auf sich mit einer Riposte beantworten, indem er sofort einen Angriff würfelt.

Grad 3 (100 EP): Mit Stichwaffen richtet der Charakter Schaden +2 an.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter kann pro Runde zwei erfolglose Angriffe auf sich mit einer Riposte beantworten, indem er sofort einen Angriff würfelt.

Seemannsgeschick

Grad 1 (25 EP): Der Charakter erleidet keine Abzüge, wenn er auf schwankendem Untergrund steht.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf alle nautischen Fertigkeiten.

Grad 3 (100 EP): Der Charakter kann auch auf schmalen Balken ohne Abzüge agieren.

Grad 4 (200 EP): +4 auf alle nautischen Fertigkeiten.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter erleidet keine Abzüge, selbst wenn er auf Seilen läuft.

Berufsfertigkeiten: Segeln, Boote fahren, Navigation, Orientierung, Führung, Kriegskunst, Bewaffneter Kampf, Schusswaffen, Geschütze, Schwimmen und Verwaltung.

Basisausrüstung: Südweiser, Navigationsbuch, Schreibzeug, Teleskop, Säbel und Marineuniform.

Mitbringsel aus der Marine (1W6):

1: Der Charakter wird bei Stürmen und schwerer See seekrank, wenn ihm keine Probe auf WK +3 gelingt. Peinlich...

2: Der Charakter besitzt ein eigenes Schiff. Und sobald er das Geld für die Reparatur hat, kann er es wieder zu Wasser lassen und den Pachtvertrag des darin untergebrachten Fischrestaurants kündigen, der bislang den Unterhalt deckt.

3: Ein Teleskop guter Qualität (+1).

4: Eine Lederrüstung aus wasserdichter und schwimmfähiger Walrosshaut.

5: $\frac{1}{4}$ Anteil an einem Handelsschiff, Gewinne je nach Geschäftslage, eigene Nutzung nach Absprache mit den anderen Eignern.

6: Der Charakter hat seinen eigenen Klabaftermann, der zwar hohe Unterhaltskosten an Rum aufwirft, aber dafür jedes Schiff zuverlässig vor Untiefen, Seeungeheuern und anderen Gefahren warnt. Dazu kennt er einen Haufen obszöner Seemannslieder.

Naturforscher

Bislang trieben sich Wissenschaftler nur in den finsternen Gewölben der Klöster, Hochschulen und Burgen herum, um aus uralten Schriften das Wissen der vergangenen Zeitalter zu rekonstruieren. Eine neue Generation der Gelehrten begnügt sich nicht mit dem Analysieren verstaubter Bücher, sie gehen in die Welt hinaus, sehen sich alles an und experimentieren, um die Gesetze der Natur zu begreifen. Wissen ist ihr oberstes Ziel. Dabei scheuen sie auch vor Expeditionen in die hintersten Winkel der Welt nicht zurück und müssen es sich gefallen lassen, als „Ausprobierer“ und „Stöberer“ beschimpft zu werden.

Rolle: Bei Expeditionen in die Wildnis ist ein Forscher gerne dabei und auch nützlich, in der Stadt ist er aber mehr in seiner Schreibstube und dem Labor zu finden.

Berufstalente:

Abhärtung

Grad 1 (25 EP): Der Charakter erleidet nur die halben AP-Verluste durch Hitze, Kälte und andere Effekte der rauen Natur.

Grad 2 (50 EP): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 6.

Grad 3 (100 EP): Durch Hunger, Durst, Krankheiten und Gift verliert der Charakter nur halb so viele LP.

Grad 4 (200 EP): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 7.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter ist gegen jede Krankheit und jedes Gift immun.

Wissensdurst

Grad 1 (25 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +1 auf alle wissenschaftlichen Fertigkeiten.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter hat ein sehr gutes Gedächtnis. Wenn er sich etwas merken will, erhält er einen Bonus von +2 auf INT. Außerdem sinken die Lernzeiten für alle Wissensfertigkeiten um 25%.

Grad 3 (100 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf alle wissenschaftlichen Fertigkeiten.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter hat ein sehr gutes Gedächtnis. Wenn er sich etwas merken will, erhält er einen Bonus von +4 auf INT. Außerdem sinken die Lernzeiten für alle Wissensfertigkeiten um 50%.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +3 auf alle wissenschaftlichen Fertigkeiten.

Naturgespür

Grad 1 (25 EP): Der Charakter hat in der freien Natur einen Bonus von +1 auf WN.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter hat ein besonderes Verständnis für die Strukturen der Welt, dadurch hat er einen Bonus von +2 auf die Fertigkeiten Orientierung, Tierkunde, Pflanzenkunde, Goldsuchen und Geographie.

Grad 3 (100 EP): Der Charakter hat in der freien Natur einen Bonus von +2 auf WN.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter hat ein besonderes Verständnis für die Strukturen der Welt, dadurch hat er einen Bonus von +4 auf die Fertigkeiten Orientierung, Tierkunde, Pflanzenkunde, Goldsuchen und Geographie.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter hat in der freien Natur einen Bonus von +3 auf WN.

Berufsfertigkeiten: Tideonisch, Orientierung, Reichsschrift, Rechnen, Naturkunde, Pflanzenkunde, Tierkunde, Alchimie, Wildnisleben, Klettern, Literaturkunde, Heimwerker und Spurenlesen.

Basisausrüstung: Lupe, Alchimieset, Schreibzeug, Notizbuch und viele Behälter für Proben und Exponate.

Mitbringsel aus der Forschung (1W6):

1: Der Charakter ist Atheist. Das sollte er keinen Priester oder gar Gott wissen lassen.

2: Eine Sammlung mit über 2000 seltenen und interessanten Insekten.

3: Eine neuartige Mehrfachlupe (einfaches Mikroskop, ermöglicht unter anderem biologische Analysen).

4: Eine allgemeine Bibliothek der Stufe 1 (50 Bücher, FW 7 für jeden Wissensbereich).

5: Der Forscher hat eine Stelle als Dozent an einer Hochschule, ist derzeit aber mit 4 Gulden im Monat beurlaubt.

6: Der Charakter ist Schnellrechner und erhält einen Bonus von +3 auf Rechnen, komplizierte Berechnungen schafft er in $\frac{1}{4}$ der Zeit.

Pistolero

In den weiten Sierras von Soldale gehören Mann und Pferd fest zusammen. Auf ihren halbwildem Goldmähnen hüten die für ihr explosives Temperament gefürchteten Reiter die Viehherden ihrer Patrone, schützen sie gegen Räuber und versuchen auch immer wieder, einige Tiere aus anderen Herden als Zeichen ihres Mutes zu rauben. Diese kleinen Viehräuberarten schnell zu kämpfen aus, die mit schnellen Angriffen, noch schnelleren Rückzügen und dazwischen wildem Geschieße aus den paarweise getragenen Pistolen ausgefochten werden. Diese typischen Reiterwaffen geben den Pistoleros ihren Namen, und mit ihnen dienen sie auch in der soldalischen Armee und zahlreichen Söldnertruppen.

Rolle: Pistoleros sind stolze Hitzköpfe und immer für ein kleines Abenteuer zu haben, auch fürchten sie keinen Feind – denn auf ihren schnellen Pferden können sie sich fast immer absetzen, wenn es zu heiß wird. Außer im Kampf stehen sie auch als Kundschafter, Eilbote und Räuber ihren Mann und kommen gut mit den Härten der Natur zurecht.

Nur für soldalische Charaktere!

Berufstalente:

Trickreiter

Grad 1 (25 EP): Der Reiter sitzt unglaublich fest im Sattel, er kann im Reiten schlafen, sein Pferd ohne Abzüge freihändig lenken und erhält +2 auf alle Proben, um einen Sturz vom Pferd zu vermeiden.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter erhält +2 auf die Fertigkeit *Reiten*.

Grad 3 (100 EP): Der Reiter verschmilzt regelrecht mit seinem Pferd, er erhält +1 auf alle Proben, wenn er im Sattel sitzt.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter erhält +4 auf die Fertigkeit *Reiten*.

Grad 5 (400 EP): Nur im Sattel ist der Reiter wirklich zufrieden, hier erhält er +2 auf alle Proben.

Pistolensheld

Grad 1 (25 LZ): Der Charakter kann 2 Pistolen in einer Runde ohne Abzüge abfeuern.

Grad 2 (50 LZ): Die Reichweite von Pistolen steigt für den Charakter auf das doppelte.

Grad 3 (100 LZ): Mit seinen Pistolen kann der Charakter unglaublich schnell zielen und schießen, seine Ziele erhalten einen Malus von -2 auf *Ausweichen*.

Grad 4 (200 LZ): Die Reichweite von Pistolen steigt für den Charakter auf das dreifache.

Grad 5 (400 LZ): Mit seinen Pistolen kann der Charakter unglaublich schnell zielen und schießen, seine Ziele erhalten einen Malus von -5 auf *Ausweichen*.

Abhärtung

Grad 1 (25 EP): Der Charakter erleidet nur die halben AP-Verluste durch Hitze, Kälte und andere Effekte der rauen Natur.

Grad 2 (50 EP): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 6.

Grad 3 (100 EP): Durch Hunger, Durst, Krankheiten und Gift verliert der Charakter nur halb so viele LP.

Grad 4 (200 EP): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 7.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter ist gegen jede Krankheit und jedes Gift immun.

Berufsfertigkeiten: Reiten, Schusswaffen, Bewaffneter Kampf, Heimlichkeit, Gassenwissen, Einschüchtern, Tierpflege, Abrichten und Wildnisleben.

Basisausrüstung: Reitpferd mit Sattel, Zaumzeug und Satteltaschen, 2 Pistolen, 20 Schuss Munition, Säbel, breitkrempiger Hut, lederne Jacke und Beinschützer (PW 1, Fläche 9), Peitsche.

Mitbringsel (1W6):

1. Nachdem der Pistolero bei einem kleinen Viehraub erwischt wurde, brannten ihm die gegnerischen Pistoleros ein Brandzeichen ein – Justiniar sei Dank kein R (= Räuber), sondern nur das für ihre Pferde...
2. Der Pistolero hat ein zusätzliches Maultier für sein Gepäck – das lauteste nördlich des Sonnenmeeres...
3. 2 Pistolen guter Qualität.
4. Eine gut abgerichtete Goldmähne mit LW +2.
5. Eine gut abgerichtete und sehr schöne Goldmähne mit LW +5, „CHR“ +1 und STR +2.
6. Der Charakter hat ein besonderes Gespür für Pferde, er kann ihre Eigenschaften immer genau einschätzen, erhält +2 auf *Tierpflege* und kann sie in der halben Zeit abrichten.

Runenjäger

Diese harten Naturburschen leben davon, dass sie Ungeheuer und magische Wesen zur Strecke bringen und die wertvollen Runen aus ihren Knochen an Magier verkaufen. Sie kennen sich sehr gut mit der Natur, mit Tieren und mit magischen Wesen aus, haben aber gewisse Probleme, in Gruppen oder Ansiedlungen zurecht zu kommen - die oft monatelange Jagd nach den begehrten Runen macht sie zu wortkargen, verschlossenen Gesellen. Die meisten Bewohner von *Orbis* betrachten die Runenjäger mit Misstrauen, akzeptieren sie aber, weil nur sie für regelmäßigen Nachschub an Runen für die Herstellung von Reliquien sorgen.

Rolle: Wann immer es gegen Ungeheuer oder in die Wildnis geht, sind Runenjäger in ihrem Element, aber auch in anderen Kämpfen können sie sich behaupten. In einer Stadt oder gar an einem fürstlichen Hof sollten sie die Klappe halten und das Reden anderen überlassen.

Berufstalente:

Drachentöter

Grad 1 (25 EP): Setzt der Charakter schwere Waffen (2-händig) gegen Tiere oder Monster ein, erhält er +2 auf den Schaden.

Grad 2 (50 EP): Dank seiner Jagderfahrung erhält der Charakter +2 auf Ausweichen, wenn er gegen Tiere oder Monster kämpft.

Grad 3 (100 EP): +3 auf den Schaden.

Grad 4 (200 EP): +4 auf Ausweichen.

Grad 5 (400 EP): +4 auf den Schaden.

Abhärtung

Grad 1 (25 EP): Der Charakter erleidet nur die halben AP-Verluste durch Hitze, Kälte und andere Effekte der rauen Natur.

Grad 2 (50 EP): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 6.

Grad 3 (100 EP): Durch Hunger, Durst, Krankheiten und Gift verliert der Charakter nur halb so viele LP.

Grad 4 (200 EP): Die Wundschwelle des Charakters steigt auf 7.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter ist gegen jede Krankheit und jedes Gift immun.

Tierespür

Grad 1 (25 EP): Der Charakter erhält +2 auf alle Proben im Umgang mit Tieren.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter hat eine mentale Verbindung mit seinen Tieren, sofern er sie mindestens 3 Monate lang besitzt. Er spürt immer, wo und in welchem Zustand sie sich befinden.

Grad 3 (100 EP): Der Charakter erhält +4 auf alle Proben im Umgang mit Tieren.

Grad 4 (200 EP): Wenn der Charakter sich konzentriert, kann er die Sinne seiner Tiere wie seine eigenen verwenden.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter nimmt alles wahr, was alle Tiere in 100m Umkreis wahrnehmen.

Berufsfertigkeiten: Bewaffneter Kampf, Schusswaffen, Wurfaffen, Wildnisleben, Heimlichkeit, Spuren lesen, Tierkunde, Magietheorie, Klettern

Basisausrüstung: Zweihänder, Kraxe, Zelt, Fellschlafsack, Lederharnisch, ein Buch über magische Kreaturen, gepolsterte Tasche für Runen.

Mitbringsel aus der Monsterhatz (1W6):

1: Der Runenjäger hat einige Dracheneier aus einem Hort in den tiefen Wäldern Gomdlands gestohlen, den er fälschlicherweise für verlassen hielt - die Drachenuutter ist jetzt ziemlich rachsüchtig...

2: Ein besonders großes und solides Fangeisen, das auf 100 kg Druck reagiert und bis zu 3 t schwere Wesen festhält (wiegt 12 kg).

3: Ein Bogen guter Qualität.

4: Ein Zweihänder guter Qualität.

5: Eine Rüstung aus echtem Drachenleder, schützt und macht Eindruck (Fläche 10, PW 4, 4 kg).

6: Durch viel praktische Erfahrung kann der Charakter bei jedem Magier oder magischen Wesen auf 3 Schritt Entfernung spüren, welchen Grad und wie viele Runen er / es hat.

Schauspieler

Die Meister der leichten Unterhaltung müssen sich in allen Künsten des Vergnügens auskennen, auch wenn immer mehr sich auf Schauspiel, Akrobatik, Komik oder andere Bereiche der Bühne spezialisieren. Gerade die Schauspieler und Sänger erringen immer mehr Ansehen und sondern sich mehr und mehr von den einfachen Gauklern ab. Der Rest ist zwar immer willkommen, wenn auf einem Fest Unterhaltung gefragt ist, wird ansonsten aber mit Landstreichern und zwielichtigem Gesindel auf eine Stufe gestellt.

Rolle: Neben Aufmunterung nach misslungenen Abenteuern bieten Schauspieler etliche soziale Fertigkeiten und einen gewissen Zugang in fast jede Schicht der Gesellschaft, denn Künstler sind am Hofe eines Fürsten ebenso willkommen wie im Versteck einer Räuberbande. Vor allem aber können sie in jede denkbare Rolle schlüpfen.

Berufstalente:

Heiße Luft

Grad 1 (25 EP): Der Charakter kann in jeder Situation wohlklingende Lügen, Behauptungen und Halbwahrheiten hervorzaubern. Auf alle sozialen Proben, die damit gefördert werden können, erhält er +1.

Grad 2 (50 EP): Bonus +3 auf Lügen.

Grad 3 (100 EP): Durch permanentes Lügen hat der Charakter ein doppelt so hohes Einkommen in jedem Beruf, der davon profitieren kann.

Grad 4 (200 EP): Die Lügen des Charakters können auch durch Magie nicht durchschaut werden.

Grad 5 (400 EP): Die Lügen des Charakters können nicht einmal von Göttern durchschaut werden. Das heißt, er gilt nie als Sünder und kann sich nach seinem Tod sogar in das Paradies lügen!

Silberzunge

Grad 1 (25 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +1 auf alle sozialen Fertigkeiten.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter kann die Gefühle anderer Charaktere mit einem Wurf auf WN gegen CHR recht genau einschätzen.

Grad 3 (100 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf alle sozialen Fertigkeiten.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter kann die Gefühle anderer Charaktere mit einem Wurf auf WN gegen CHR -3 recht genau einschätzen.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +3 auf alle sozialen Fertigkeiten.

Schaukampf

Grad 1 (25 EP): Der Charakter kämpft derart eindrucksvoll, dass er durch jeden in einem Kampf besieigten Gegner für den restlichen Tag einen Bonus von +1 auf soziale Fertigkeiten gegen Zuschauer erhält, maximal aber +2.

Grad 2 (50 EP): Indem der Charakter bei einem gelungenen Angriff auf den Treffer verzichtet und stattdessen einen Klingentrick vorführt, erhält er gegen diesen Gegner einen Bonus von +2 auf Angriffe im restlichen Kampf.

Grad 3 (100 EP): Pro Gegner +2 auf soziale Proben gegen Zuschauer, maximal aber +4.

Grad 4 (200 EP): Durch Klingentricks +4 auf Angriffe im restlichen Kampf.

Grad 5 (400 EP): Pro Gegner +3 auf soziale Proben gegen Zuschauer maximal aber +6.

Berufsfertigkeiten: Schauspielerei, Tanzen, Singen, Einschmeicheln, Einschüchtern, Etikette, Bewaffneter Kampf, Waffenloser Kampf, Heimlichkeit und eine Fremdsprache.

Basisausrüstung: 1W6 Kostüme, Übungsdegen ohne Schneide, Schminkset und Adelskleidung mit sehr großem Hut.

Mitbringsel von der Bühne (1W6):

1: Der Schauspieler hat eine sehr... charaktervolle Nase. Damit konnte er eigentlich nur noch Schauspieler werden.

2: Ein sehr realistisches Kostüm in Form eines Baumes.

3: Schmuck der so aussieht, als sei er 5W6 Gulden wert.

4: Ein echter Degen guter Qualität.

5: Ein komplett ausgestatteter Wanderbühnenwagen mit Kostümen, Kulissen und einer Bühne.

6: Der Charakter hat enormes komisches Talent, jeder Patzer bei einer sozialen Probe wird als guter Witz verstanden.

Silberzunge

Die eleganten Meister des Nichtstuns treiben sich an den Höfen und in Salons herum, machen sich interessant und suchen reiche Mäzene, die sie als Berater, Unterhalter oder Geliebte aushalten. Sofern sie nicht den Aufstieg zum Politiker schaffen, müssen sie immer unterwegs sein, denn ehrlich gesagt haben sie sonst keinen Nutzen. Dafür fällt es ihnen leichter als jedem anderen Berufsstand, sich in die Gunst der Reichen und Mächtigen einzuschmeicheln und ihr Vertrauen zu erringen, indem sie ihnen schmeicheln und gegen andere intrigieren.

Rolle: Die perfekte Wahl für die bessere Gesellschaft, sonst nicht so nützlich.

Berufstalente:

Silberzunge

Grad 1 (25 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +1 auf alle sozialen Fertigkeiten.

Grad 2 (50 EP): Der Charakter kann die Gefühle anderer Charaktere mit einem Wurf auf WN gegen CHR recht genau einschätzen.

Grad 3 (100 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf alle sozialen Fertigkeiten.

Grad 4 (200 EP): Der Charakter kann die Gefühle anderer Charaktere mit einem Wurf auf WN gegen CHR -3 recht genau einschätzen.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter erhält einen Bonus von +3 auf alle sozialen Fertigkeiten.

Heiße Luft

Grad 1 (25 EP): Der Charakter kann in jeder Situation wohlklingende Lügen, Behauptungen und Halbwahrheiten hervorzaubern. Auf alle sozialen Proben, die damit gefördert werden können, erhält er +1.

Grad 2 (50 EP): Bonus +3 auf Lügen.

Grad 3 (100 EP): Durch permanentes Lügen hat der Charakter ein doppelt so hohes Einkommen in jedem Beruf, der davon profitieren kann.

Grad 4 (200 EP): Die Lügen des Charakters können auch durch Magie nicht durchschaut werden.

Grad 5 (400 EP): Die Lügen des Charakters können nicht einmal von Göttern durchschaut werden. Das heißt, er gilt nie als Sünder und kann sich nach seinem Tod sogar in das Paradies lügen!

Lustmeisterschaft

Grad 1 (25 EP): Der Charakter kann alle seine Reize so... offen einsetzen, dass er gegen anfällige Personen einen Bonus von +1 auf alle sozialen Proben erhält.

Grad 2 (50 EP): Beim Liebesspiel erreicht der Charakter eine enorme Kunstfertigkeit. Jeder Charakter mit dem er sich vergnügt empfindet fortan *Zuneigung* zu ihm, sofern eine Probe auf WK gegen CHR misslingt.

Grad 3 (100 EP): Der Charakter kann alle seine Reize so... offen einsetzen, dass er gegen anfällige Personen einen Bonus von +2 auf alle sozialen Proben erhält.

Grad 4 (200 EP): Nach dem Liebesspiel mit dem Charakter empfindet jeder Charakter automatisch und dauerhaft *Zuneigung*, misslingt die Probe auf WK gegen CHR sogar *Liebe*.

Grad 5 (400 EP): Der Charakter kann alle seine Reize so... offen einsetzen, dass er gegen anfällige Personen einen Bonus von +3 auf alle sozialen Proben erhält.

Berufsfertigkeiten: Einschmeicheln, Etikette, Heimlichkeit, Tanzen, Schlangenzuge, Schauspielerei, Verhandeln, Rechtskunde, Redekunst, Einschüchtern, Reichsschrift, eine Fremdsprache, Bewaffneter Kampf, Heimlichkeit, Lippenlesen und Glückspiel.

Basisausrüstung: Gute Kleidung, 1W6 Empfehlungsschreiben wichtiger Leute, Parfums und Kosmetik für 3W6 Gulden, Degen und Stilett.

Mitbringsel aus den Salons (1W6):

1: Der Charakter hat 2W6-1 uneheliche Kinder (1 bis 2 wenn er weiblich ist).

2: Der Charakter ist verheiratet - mit 1W6+1 Personen, die hoffentlich nichts voneinander wissen. Immerhin hat er so immer einen Platz für den Winter und kann sich bei Bedarf Geld leihen.

3: Ein Degen guter Qualität.

4: Ein wahrhaft prächtiges Gewand, mit dem man sich an jedem Fürstenhof sehen lassen kann. Sofern niemand die geflickte Stelle mit dem ausgewaschenen Blutfleck entdeckt...

5: Der Charakter ist das uneheliche Kind eines Barons. Dieser will nicht viel mit ihm zu tun haben, gibt ihm aber 5 Gulden im Monat und bei Bedarf Empfehlungsschreiben.

6: Der Charakter kann anderen Leuten sehr gut zuhören, und er erinnert sich immer daran, wer was wann wem gesagt hat.

Buch 2: Mehr Waffen

Einleitung

Gebt es zu. Die Waffenliste aus dem Regelwerk reicht euch nicht. Ihr wollt mehr. Viel mehr. Bitte, hier kriegt ihr es!

Regionale Varianten

Die Waffen im Regelwerk wie auch viele der weiter unten beschriebenen Waffen sind durchschnittliche Modelle, allerdings hat jedes Land seine eigenen Spezialitäten und Eigenheiten. Bei speziellen Waffen der 3 nichtmenschlichen Völker sind alle Modi bereits in den Werten berücksichtigt.

Zwergenwaffen aus Metall sind generell 50% teurer als die aus menschlicher Produktion vergleichbarer Qualität, haben aber auch durchgehend QW +1 bzw. sind 10% leichter. Typisch ist ein dichter Besatz mit kantigen ornamentalen Verzierungen und zwergischer Keilschrift, zumeist graviert und mit Edelmetall ausgelegt oder einfach geätzt. Zwerge würden ihre Waffen nie so aufwändig verzieren, dass ihre Funktionalität darunter leidet!

Elfenwaffen, die überwiegend aus Holz bestehen, haben durchgehend QW +1 bei 50% Aufpreis, dafür fertigen sie fast keine Metallwaffen und kaufen die nötigen Metallteile meist von Menschen oder Zwergen. Beliebt sind die typischen fließend verschlungenen Muster, die aus der magisch beeinflussten, gefärbten und durch Schnitzkunst herausgearbeiteten Maserung des Holzes bestehen.

Trollwaffen sind 50% schwerer, 100% teurer und erst ab STR 13 ohne einen Malus von -5 zu bedienen, dafür haben sie durchgehend Schaden +1. Trolle verzieren ihre Waffen bevorzugt durch bunte Bänder und Flechtarbeiten, an die kleine Amulette und Glücksbringer gehängt werden.

Gomdische Waffen haben ganz überwiegend normale bis gute Qualität, und das für 10% weniger Geld als andernorts. Dafür gibt es nur wenige Zünfte, die sich auf ihre Herstellung spezialisiert haben, und so gut wie keine nach Wunsch gefertigten Einzelstücke. Auch fertigen die auf Qualität bedachten Zünfte

weder billige, noch nur von wenigen Meistern zu fertigende erstklassige Produkte. Jede Zunft hat einen eigenen Dekorationsstil, dazu trägt jede Waffe mehrere Qualitäts-, Zunft- und Meistermarken.

Albion produziert gute und sehr gute Bögen und Armbrüste 20% unter dem üblichen Preis, dazu werden im Hochland gute Breitschwerter ebenfalls 20% günstiger verkauft. Hieb Waffen aus den harten aber spröden Riesenknochen (Schaden +1, Preis x 3) von den Nebelinseln gibt es fast nur in Albion. Waffen werden meist mit den stilisierten Abbildungen von Helden, Sagen und Ungeheuern aus der reichen albionischen Sagenwelt verziert.

Bourbonische Waffen aller Art entstehen fast nur noch in Manufakturen, normale Waffen 25% unter Normalpreis, allerdings auch QW -1. Degen von guter Qualität kosten das 4fache bei durchgehend sehr schönem Dekor (Eleganz +1), bevorzugt werden hierbei gebläute Klingen und reiche Goldeinlagen, aber auch Griffe aus Elfenbein, Alabaster oder gar Glas, die in einem echten Kampf leicht splintern.

Soldalische Klingen erster Güte gelten als die besten des Reiches, ihr extrem scharfer Federstahl übertrifft selbst zwergische Produkte - gute Schwerter haben zusätzlich QW +2, sind meist geschwärzt oder versilbert und werden immer auf Bestellung und mit individuellem Dekor gefertigt - kosten aber auch das sechsfache. Pistolen normaler Qualität sind hier so verbreitet, dass sie 10% weniger kosten, sie werden aber immer nur in Paaren verkauft.

Trickwaffen

In den Städten des Nordreiches und mehr noch an Fürstenhöfen, in Gefängnissen oder anderen streng kontrollierten Bereichen ist es schwierig, eine vernünftige Waffe mitzuführen ohne unnötige Aufmerksamkeit zu erregen. Zusätzlich zum weiten Feld der Messer und Dolche, Knüppel und Totschläger gibt es hier eine Reihe böser kleiner Spielzeuge, die nicht nur den Straßenkämpfer erfreuen.

Faustfreuden werden elegante Handschuhe genannt, die viele feine Herren ihr Eigen nennen. Auf den ersten Blick gänzlich harmlos (WN -2, um sie als Waffe zu erkennen), sind sie doch aus Spinnenseide gemacht, mit einem feinen Kettengewebe in der Innenfläche und Polstern aus feinem Bleischrot an den Knöcheln. Das Blei gibt einen satten Schlag (wie Schlagringe) ohne als Waffe erkennbar zu sein, mit dem Kettengewebe kann man eine Klinge festhalten (ohne Malus bewaffnete *entwaffnen*) und die Spinnenseide schützt nicht nur den Handrücken leidlich vor den ständigen leichten Schnitten im Kampf, sondern hält im bittersten Fall eine Pistolenkugel auf, wenn man den Lauf zuhält (die Hand kann man dann freilich abschreiben).

Klappmesser sind bei den Zwergen schon seit langem gebräuchlich und haben auch in einigen menschlichen Regionen die stehenden Messer im Gürtel verdrängt. Es dauert eine Runde, sie für den Gebrauch fertig zu machen, was die Zahl der spontanen Messerstechereien erheblich senkt.

Das zwergische Kriegstechnikermesser (KTM) ist die berühmte und sehr zwergische Weiterentwicklung des einfachen Klappmessers. Zu der normalen Klinge kommt eine kleine scharfe für feine Arbeiten, eine kleine Säge, Korkenzieher, Ahle für Lederreparaturen, Zahnstocher, kleiner Bartkamm, Pinzette, Nagelfeile, Feuersteinchen, winzige Öllampe für $\frac{1}{4}$ Stunde, Signalpfeife und 2W6 weitere kleine Werkzeuge. Erlaubt notfalls den Einsatz der Fertigkeit *Heimwerker* mit -2 sowie von *Chirurgie* und diverse Handwerken mit -5. Die Griffschalen sind aus geriffeltem Messing und zeigen das Klanswappen.

Klappschwerter sind große schwere Klappmesser, die nicht direkt im Griff gelagert sind, sondern innerhalb in einer zusätzlichen Stahlschiene, die ebenfalls ausgeklappt wird. Als Ergebnis hat man eine handliche Hiebwappe, die fast an ein Kurzschwert heranreicht. Das Ausklappen dauert aber eine volle Runde, und die Waffe ist nicht sehr stabil.

Springmesser verbergen die Klinge im Griff und bringen sie durch einen Federmechanismus abrupt zum Vorschein, sehen aber aus wie einfache Klappmesser. Die Klinge gehört meist zu einem Stilett oder gar Dolch.

Griffklingen sind Springmesser, die umgekehrt im Griff eines Schwertes oder einer anderen Waffe verborgen sind. Ihr Einsatz ist fast immer *überraschend* (WN -5 zum Entdecken) und auch auf engem Raum mit -2 möglich.

Schmuckdolche sind kleine Stilette, die elegant in einem größeren Schmuckstück verborgen sind. Vor allem in Armbändern, Halsbändern und Gürteln lassen sich die biegsamen Klingen leicht verbergen. WN -5, Einsatz oft *überraschend*.

Kammdolche geben sich als modische Haarzier aus, wie sie feine Damen, aber auch weniger feine „Damen“ tragen. In der Frisur verborgen ist aber eine feine Stilettklinge, manchmal eine Art leichter Wurfspieß. Auch diese Waffe ist meist ziemlich *überraschend*, WN -3.

Gürtelklingen sind winzige Klingen, die an der Innenseite eines Gürtels, Stiefels oder Hutbandes verborgen werden. Optisch sind sie nicht zu erkennen, bei einer Durchsuchung nur mit WN -3. Als Waffe taugen sie kaum, aber zum Durchtrennen von Fesseln sind sie perfekt.

Faustklingen haben einen T-förmigen Griff, den man in der geschlossenen Faust hält. Somit kann die kleine breite Klinge mit voller Wucht in den Gegner gerammt werden, auch wenn sie nicht sehr lang ist.

Parierdolche mit Klingenfänger haben nahe am Griff gegenüber der Klinge einen soliden, innen gezahnten Stahlstift. Gerät eine Klinge zwischen Klingenfänger und Klinge, kann der Dolchträger die Klinge leicht durch eine Drehbewegung blockieren oder gar abbrechen. +3 bei Angriff und STR-Probe zum *Entwaffnen*, wirkt aber nur gegen einhändige Klingenwaffen.

Parierdolche mit Springklingenfänger haben gleich zwei Klingenfänger, die im Ruhezustand in Vertiefungen der Klinge ruhen. Drückt man einen verborgenen Schalter, öffnen sie sich schlagartig wie eine Schere und machen so einen scheinbar normalen Parierdolch zum Klingenfänger. Dadurch steigt in der ersten Runde nach dem Öffnen der Bonus sogar auf +5!

Klingenfächer sind eine typische Waffe für Damen und solche, die sich als Damen ausgeben. Die sonst leichten hölzernen Deckschalen eines modischen Fächers sind mit Stahlklingen versehen, dazu enden die dünnen Spannrippen in Stahlspitzen. Die Klingen liegen sicher unter Stoff (WN -5), nach dem ersten Angriff ist der Fächer als solcher aber ruiniert.

Stockdegen sind leichte Degen, die statt in einer Scheide in einem Spazierstock stecken. Zieht man die Waffe, klappt auch eine Parierstange aus. Dennoch sind solche Degen mit Kampfaffen nicht zu vergleichen (Parierbonus 0 statt 2). WN -2 zum Erkennen.

Springdegen gleichen scheinbar einem normalen mittellangen Degen mit einem besonders langen und verzierten Griff. Durch einen verborgenen Schalter kann aber ein starker Federmechanismus ausgelöst werden, der die Klinge gut 20 cm nach vorne springen lässt. Nicht nur gilt sie ab dann als *lange Klinge* mit all ihren Vor- und Nachteilen (siehe unter *Duellwaffen*), in dieser Runde erhält der Kämpfer auch einmalig einen Zusatzangriff.

Boroughsticks stammen aus der nebeligen Metropole, wo Verbrechen in jeder Ecke lauern (und diese unerfreulicherweise oft auch noch verlassen) und ein Mann von Welt sich verteidigen können muss. Ähnlich einem Stockdegen sind sie als Spazierstock getarnt, zieht man diesen aber zu seiner vollen Länge von drei Ellen aus, schnellen am Ende drei Dolchklingen hervor, die eine Art Dreizack bilden. Damit kann man nicht nur gut zustoßen, sondern sogar Gegner ohne Abzug auf Distanz halten und mit +2 auf die STR-Probe entwaffnen. Erkennen WN -3.

Springspeere sind einfache Wanderstäbe, die auf Knopfdruck eine Klinge hervorschnellen lassen und somit zu einem vollwertigen Speer werden. Der Mechanismus ist schwer zu entdecken (WN -3).

Klapperstücke scheinen auf den ersten Blick nicht mehr zu sein als billige Rasseln, mit denen wenig musikalische Leute den Takt von Liedern begleiten. Öffnet man aber einen geheimen Deckel, gleitet eine Eisenkugel mit einigen Fuß Kette heraus und ergibt einen trefflichen kleinen Flegel.

Wurfkugeln sind einfache kleine Eisenkugeln mit einem Ring, an dem eine reißfeste dünne Schnur befestigt ist. Durch schnelles Wirbeln über dem Kopf werden die Kugeln beschleunigt und dann im richtigen Moment in Richtung Gegner geschleudert, wo sie mit Wucht auftreffen. Danach kann man sie

sofort zurückziehen und für einen neuen Wurf bereit machen. Die geringe Reichweite reicht für Straßenkämpfe und Kneipenschlägereien aus, dazu haben Wurfkugeln für Gauner den Vorteil, dass sie ihre Waffen nach einem Kampf nicht erst noch einsammeln müssen, wenn die Wache naht.

Wurfpfeile ähneln kurzen Armbrustbolzen mit scharfer schwerer Spitze, sie werden aber per Hand geworfen. Zur Verdopplung der Reichweite wird ein Faden in die Endkerbe eingesetzt, um den Schaft gewunden und dann in den Finger der Wurfhand gehakt. Als Ergebnis kann man den Pfeil mit einem „verlängerten Arm“ besonders stark beschleunigen und gleichzeitig in eine stabilisierende Drehung versetzen. Dann aber nur ein Wurf pro Runde.

Ätzkalk ist nichts weiter als Kalkstein, der im Feuer gebrannt und noch nicht mit Wasser abgelöscht wurde. Das feine weiße Pulver wird reichlich als Mörtel und Putz produziert und ist daher leicht und billig zu haben. Bei Kontakt mit Wasser wird es durch eine alchemistische Reaktion kurzzeitig bis zu 400°C heiß und stark basisch ätzend. In Augen oder Atemwegen wirkt Ätzkalk ziemlich schmerzhaft, ein gezielter Wurf richtet nicht nur W6 Schaden an, er blendet auch das Opfer ebenso viele Runden (-10 auf alle Kampfwürfe), bei Überschreitung der Wundschwelle sogar für W6 Tage. Erfolg verspricht aber nur ein erfolgreicher Überraschungswurf. Bei gelungener Probe auf WN kann das Opfer die Augen noch schließen und hat nur eine Runde -5 auf Kampfwürfe.

Murmeln bieten dem gestandenen Abenteurer nicht nur ein nettes Vergnügen zwischen den Kämpfen, auf den Boden oder, besser noch, eine Treppe geworfen kann ein Beutel Murmeln auch Verfolger arg ins Schlingern bringen. Wer mit mehr als normalem Schrittempo durch den Bereich von 3 Schritt Durchmesser läuft, muss eine Probe auf GES ablegen, um nicht hinzufallen.

Bandschleudern sind gerade bei der Unterschicht beliebt, denn sie sind nicht nur billig und leicht, man kann sie auch völlig unverdächtig immer bei sich tragen, selbst wenn man gründlich gefilzt wird. Denn ein einfacher Leibriemen, ein langes Stirnband, ein ekliger alter Verband oder eine Augenklappe mit der richtigen Form können ohne weiteres einen Stein aufnehmen und gezielt und tödlich verschießen. Eine Probe auf WN enthüllt dann auch nur, dass ein entsprechendes Band als Schleuder benutzt werden *könnte*.

Zahnschilde sind Schilde, deren eiserner Rand mit zahlreichen Kerben versehen ist. Gerät eine Klinge in eine dieser Kerben, kann sie durch eine Drehung des Schildes blockiert oder gar gebrochen werden. Proben auf *Entwaffnen* +3.

Schnappzahnschilde gleichen auf den ersten Blick Zahnschilden. Ist eine Klinge aber in die Kerben geraten, kann durch einen verdeckten Schalter ein Mechanismus aktiviert werden, der einen weiteren inneren Zahnkranz ein Stück dreht. Die Klinge wird fest zwischen den Zahnreihen eingeschlossen oder gar zerbrochen. Danach wirkt der Schild weiter als normaler Zahnschild. Probe auf *Entwaffnen* +3, einmal pro Kampf +5 mit zusätzlicher Bruchprobe für die Klinge.

Unterarmschienen sind ein Mittelding aus Rüstung und Schild. Eine starke Schiene aus Eisen wird an der Außenseite des linken Unterarmes unter der Kleidung befestigt und hilft so beim Parieren von Hieben, ähnlich wie ein Buckler. Bei wuchtigen Hieben wird der Träger allerdings dennoch verletzt - die Schiene bietet dem Arm nur einen PW von 6 gegen geblockte Angriffe.

Eingenähte Kettenpanzer in der Kleidung haben den Vorteil, dass man sie nicht leicht erkennen kann. Nur eine Probe auf WN enthüllt, dass die Kleidung gepanzert ist. Außerdem wird das Rascheln der Eisenringe gedämpft, das sonst bei der Heimlichkeit wenig hilfreich ist. Wämser und Jacken dominieren, es gibt aber auch Hosen, Roben, Kleider, Handschuhe und Stiefel mit einem Futter aus Eisenringen.

Fechtmäntel aus Spinnenseide werden gerne von Macradoren getragen, aber auch von anderen Kämpfern, die eine dezente Verteidigungshilfe brauchen. Um den Arm gewickelt ersetzt er einen Schild, alternativ kann man ihn aber auch für Angriffe verwenden. In den Saum des Mantels sind kleine Bleigewichte eingenäht, die Schläge und Würfe mit dem Mantel erleichtern. Solch ein Zusatzangriff mit der Schildhand (-5) richtet zwar keinen Schaden an, kann den Gegner aber behindern - ein Treffer gibt -5 auf den nächsten Angriff.

Huteisen sind aus Eisenstreifen zusammengesetzte Hauben, die unter einem Hut getragen oder gleich in ihm befestigt werden können. So gut wie ein echter Helm sind sie natürlich nicht, aber leicht und unter der Kopfbedeckung nicht zu erkennen. Einige Gauner und Höflinge haben sogar ihre Perücken mit solchen getarnten Helmen versehen lassen.

Gemächtkapseln sind ein integraler Bestandteil von Plattenvollpanzern, wo sie die Familienjuwelen des Trägers vor dramatischen Treffern schützen. Doch auch im zivilen Bereich haben sie etliche Anhänger, denn unter der Kleidung getragen schützen sie auch vor dem verbreitetsten Spezialangriff in jeder Kneipenschlägerei, dem „Nussknacker“. Kritische oder gezielte Treffer werden abgewehrt, Verteidigung im Waffenlosen Kampf +2. **Stachelige Gemächtkapseln** können nur unter sehr weiter Kleidung getragen werden, fügen Gegnern aber bei versuchtem „Nussknacker“ W6 Schaden an Fuß oder Knie zu.

Amazonenrüstungen sind eine seltene und aus taktischer Hinsicht eigentlich völlig unsinnige Rüstung, denn sie bedecken gerade eben die primären und sekundären Geschlechtsmerkmale einer Kämpferin, lassen aber so ziemlich alle lebenswichtigen Körperteile frei (Stahl-Bikini). Sobald aber eine Kämpferin mit dem Vorteil *Schönheit* eine solche Rüstung anlegt, entwickeln ihre männlichen Gegner auf einmal einige merkwürdige Verhaltensweisen. Sie starren, sabbern und können sich in ihren Beinkleidern nicht mehr richtig bewegen, so dass sie zu Beginn des Kampfes als überrascht gelten und ab dann nur mit einem Malus von -5 angreifen können - Charaktere mit dem Nachteil „Lüstern“ sind völlig außer Gefecht gesetzt!

Diese Rüstung könnte als ein wenig... sexistisch oder auch ganz einfach schwachsinnig empfunden werden, daher ist sie rein optional. Allerdings tragen gerade in der klassischen Fantasykunst der 80er Jahre $\frac{3}{4}$ aller Frauen solche blödsinnigen Bademodenpanzer, daher werden sie wohl auch irgendeinen Sinn haben...

Duellklingen

Degen sind die Waffe des Adels, und auch wenn gerade im militärischen Bereich immer noch viele andere Schwerter in Gebrauch sind, kommen edle Herren doch um Degen, Rapier oder Florett nicht mehr herum, wollen sie elegant wirken. Nach den folgenden Regeln können modische Klingenwaffen nach Geschmack zusammengestellt werden.

Degen ist die Überbezeichnung für alle leichten schlanken Fechtklingen neuer Machart, vor allem aber für Schwerter mit mittellanger Klinge und glockenförmigem Handschutz. **Rapiere** zeichnen sich durch eine besonders lange Klinge und einen verschlungenen Griffkorb aus, während **Florette** ziemlich leicht sind und nur einen recht kleinen Handschutz haben.

Die Klinge ist natürlich die Seele des Schwertes. Sie wird nach Form, Länge und Breite eingeteilt. **Das Gefäß** ist die Kombination aus Parierstange, Handschutz und Knauf, es kann mit jeder Klinge kombiniert werden. **Die Scheide** dient neben der reinen Aufbewahrung vor allem der Repräsentation, und mit **Waffengurt** sowie einem passenden **Dolch** oder **Parierdolch** ergibt sich ein komplettes **Wehrgehänge**.

Zusammen ergeben sich die **Spielwerte** der Klinge, wobei neben den üblichen Daten noch der Wert **Eleganz** berechnet wird. Dieser bestimmt, ob ein Kämpfer durch seine Waffe stilvoll geschmückt wird und somit bei einem Duell einen Sondervorteil erhält: Der elegantere Kämpfer erhält für den restlichen Kampf einen **Moralbonus von +1** auf Angriff und Verteidigung!

Ein **Standarddegen** hat eine mittellange Klinge mit Hohlschliff und eine Parierscheibe mit mittlerer Parierstange. Die folgenden Varianten modifizieren die Standardwerte aus dem Grundregelwerk. Modis für Riposten werden auch auf das Talent *Klingenmeisterschaft* angewendet.

Dreikantklingen sind nur auf einer Seite scharf, sehr spitz und extra versteift, daher eignen sie sich besonders gut für Stöße, aber nicht für Hiebe. QW -2, Schaden 1W6+2, Riposte -2.

Rautenklingen bestehen aus direkt aneinander stoßenden Schneiden, besonders dünn und sehr biegsam. QW -5, Schaden 1W6+1, Riposte +2.

Sechskantklingen haben zwei Schneiden an einem flachen Mittelstück, etwas schwer aber ziemlich solide. QW +3, Schaden 1W6+1, PB -1.

Kurze Klingen sind nur ca. 80 cm lang und damit bequem zu tragen, außerdem biegen und brechen sie nicht so leicht und sind sehr schnell. Dafür muss man aber dicht an den Gegner heran. Riposte +2, QW +2, PB -2, Eleganz +1, -0.2 kg.

Lange Klingen sind gut 120 cm lang und damit nicht sehr schnell und recht unpraktisch zu tragen, dafür kann man den Gegner wirksam auf Distanz bekämpfen. Riposte +0, PB +1, QW -1, Eleganz -1, +0.2 kg.

Kurze Parierstangen sind praktisch, aber wenig wirksam bei der Verteidigung. PB -1, Riposte +1, Eleganz +1.

Lange Parierstangen eignen sich sehr gut zur Abwehr von Klingen, sind aber sonst ziemlich unhandlich. PB +1, Riposte -1, Eleganz -1.

Ein **Glockenhandschutz** bietet sehr guten Schutz für die Finger und erleichtert somit schnelle und aggressive Angriffe, ist aber nicht sehr hübsch. Riposte +1, Eleganz -1.

Ein **verschlungener Handschutz** ist dekorativ und schützt gut vor Hieben, aber kaum vor Stößen. Riposte -2, Eleganz +2,

Ein **einseitiger Handschutz** erleichtert das Tragen an der Hüfte erheblich und wirkt dadurch eleganter, ist aber recht klein. Riposte -1, Eleganz +1.

Das Klingendekor hat in erster Linie dekorativen Charakter und ist eine Frage des Preises. **Geschwärzte Klingen** wurden glühend in Öl getaucht und somit auch vor Rost geschützt, +1 G, Eleganz +1. **Gebläute Klingen** sind durch ein spezielles Härungsverfahren blau angelauten, +3 G, Eleganz +2. **Versilberte Klingen** wurden mit einer dünnen Schicht Silber versehen (+5 G, Eleganz +2) während **vergoldete Klingen** mit Gold belegt sind (+20 G, Eleganz +3). Gravierte **Muster oder Schriften** kosten 3 G extra, bei **künstlerischer Ausführung** +10 G und Eleganz +1.

Das Gefäßdekor erfüllt den selben Zweck für Handschutz, Griff und Knauf. **Messing** ist recht preiswert und schimmert golden, +1 G, Eleganz +1. **Silber** +5 G, Eleganz +2. **Gold** +20 G, Eleganz +3. **Edelsteine** für mindestens 50 G bringen Eleganz +1.

Dolche oder Parierdolche im gleichen Dekor bringen noch einmal Eleganz +1, Preis 50% der Dekorkosten.

Scheiden aus einfachem Leder sind im Preis enthalten, **versilbert** und aus gefärbtem Leder kosten sie 5 Gulden und bringen Eleganz +1, **vergoldet** und aus exotischem Leder 20 G, Eleganz +2. Mit **Halbedelsteinen** für wenigstens 20 G noch einmal Eleganz +1.

Waffengurte aus gutem Leder mit **silbernen Beschlägen** bringen Eleganz +1 (5 Gulden), aus exotischem Leder mit **goldenen Beschlägen** Eleganz +2 (20 Gulden). **Passende Börsen und Gürteltaschen** kosten noch einmal 5 bzw. 20 G extra und bringen Eleganz +1 bzw. +2.

Griffklingen werden gerade von denen gerne in ihre Degen eingebaut, die einen zusätzlichen Überraschungseffekt brauchen oder zumindest Schätzen. +10 G, Regeln siehe unter *Trickwaffen*.

Pistolendegen haben eine kleine Pistole in den Griff eingebaut. +15 G, Regeln siehe unter *Feuerwaffen*.

Springdegen gewähren durch die vorspringende Klinge einen Zusatzangriff und verlängern sich zu einer *langen Klinge* (siehe unter *Trickwaffen*). Durch den überlangen Griff zusätzlich Angriff -1 und Eleganz -1.

Geheimfächer im Degengriff sind unter adeligen Spionen beliebt, denn einem Edelmann wird die Klinge nur unter ganz besonderen Umständen abgenommen. Zum Entdecken WN -5, Preis +20 G.

Neue Feuerwaffen

Die gängigen Handfeuerwaffen regen erheblich die Fantasie der Büchsenmacher an, allen voran der Zwerge, die mit Begeisterung immer neue Waffen entwickeln. Leider ist kaum eine der neuen Konstruktionen wirklich ausgereift, viele neigen zu mechanischen Aussetzern oder spontanen Explosionen. Daher sind die folgenden Modelle oft Einzelstücke und schwer zu bekommen, vielfach sogar nur bei einem einzigen Meister auf Bestellung.

Taschenpistolen sind kleiner und leichter als die üblichen Pistolen, so dass man sie gut in der Kleidung verbergen kann (WN -3). Dadurch sinkt die Reichweite auf 10 Schritt und der Schaden auf 1W6+1 P.

Reiterpistolen hingegen sind groß und schwer, der Lauf ist oft eine Elle lang. Verbergen kann man sie kaum noch, aber dafür steigt die Reichweite auf 20 Schritt und der Schaden auf 1W6+3 P. Greift man eine leereschossene Reiterpistole am Lauf, gibt sie eine brauchbare Hiebwaaffe mit 1W6+1 Schaden und Angriff -2 ab.

Dolch-, Hammer- oder Axtpistolen sind aus dem Gedanken entstanden, dass Zivilisten selten mehr als eine Waffe mitführen wollen und nach dem Schuss oft sofort eine Nahkampfwaaffe brauchen. Die **Dolchpistole** ist einfach eine Taschenpistole mit klappbarer Dolchklinge seitlich am Lauf. Bei der **Hammerpistole** wurde der Griff beschwert und somit zu einem brauchbaren kleinen Streitkolben. Die **Axtpistole** schließlich ist eine Reiterpistole mit geradem Griff und Axtkopf am Laufende, die notfalls wie ein echtes Streitbeil wirkt. Leider haben alle diese Kombinationswaffen den Nachteil, recht unhandlich zu sein (Angriff -2) und im Nahkampf leicht kaputt zu gehen (pro Kampf QW -1). Dafür kann man mit ihnen in ein und der selben Runde erst schießen und danach ohne weitere Abzüge zuschlagen.

Pistolendegen haben eine getarnte kleine Pistole im Griff eingebaut, der Lauf zielt an der Klinge entlang. Wirkt wie eine Taschenpistole und erlaubt einen Degenangriff direkt nach dem Schuss, bringt aber durch den schweren und klobigen Griff Angriff -2. Der Lauf kann nur durch eine Probe auf WN -5 entdeckt werden.

Pistolenschilder bestehen aus einem Schild, in den eine Pistole und ein Sichtfensterchen eingebaut sind. Somit kann man aus der Deckung des Schildes heraus schießen, ohne sich weiter zu exponieren. Im

Nahkampf sind diese Schilde leider etwas unhandlich und auch das Fenster ist eine Schwachstelle, daher sinkt der Parierbonus um 1.

Uhrpistolen sind die kleinsten und am besten getarnten Feuerwaffen. In eine scheinbar recht preiswerte und daher klobige Taschenuhr ist eine winzige Pistole eingebaut, die durch den Aufziehkopf der Uhr abgefeuert wird. Der Schaden ist mit 1W6 recht jämmerlich, aber da nur eine Probe auf WN -10 die Gefahr enthüllt, kommt sie eigentlich immer überraschend zum Einsatz.

Armbrustarkebusen kombinieren eine schwere Armbrust mit einer im Schaft eingebauten Arkebuse. Geschätzt wird dieses seltsame Modell von Jägern wie Attentätern, da nach dem ersten leisen Schuss gleich noch ein zweiter, lauter und wirksamer folgt (Angriff -2). Eingeführt wurde sie aber recht früh für einen konservativen Grafen, der den neumodischen Ballermännern nicht traute und immer noch eine Armbust mit auf die Jagd nahm.

Morgensternarkebusen sind in den Schaft eines Morgensterns eingebaut, um gleich nach dem Schuss in den Nahkampf gehen zu können, Angriff -2.

Mehrläufige Feuerwaffen gehören noch am ehesten zu den erhältlichen Modellen, auch wenn sie schwer und teuer sind. An einem Schaft oder Griff sind 2, selten 3 oder gar 4 Läufe samt Schloss angebracht, die nacheinander gezündet werden. Ein Schütze kann damit einen Schuss pro Runde abgeben oder, mit einem steigenden Malus von -2 pro Schuss, mehrere in einer Runde. Jeder Lauf muss einzeln geladen werden, das Gewicht steigt pro Extralauf um 50%, der Preis um 150%. Da diese Waffen sehr unhandlich und klobig sind, gibt es pro zusätzlichem Lauf einen Malus von -1 auf Angriffswürfe.

Revolvierende Feuerwaffen hingegen haben nur einen Zündmechanismus, der aber mehrere drehbar montierte Läufe anspricht. Es sind 2 bis 6 Läufe möglich, pro Runde kann nur ein Schuss abgegeben werden, da manuell gespannt und feines Zündpulver nachgeschüttet werden muss. Das Gewicht steigt pro Extralauf um 33%, bei bis zu 3 Läufen gibt es -1 auf Angriffswürfe, bis 6 -2, und durch den komplizierten Mechanismus steigt die Patzerrate um 1 pro Extralauf (eine Revolverpistole mit 4 Läufen hat also bei 16 bis 20 einen technischen Defekt). Solche technischen Meisterwerke kosten pro Lauf 150% des Normalpreises, viel mehr bei guten Modellen mit einer reduzierten Patzerrate.

Salvenpistolen sind quasi die tragbare Variante der Feuerorgel. Ein Pistolengriff mit Schloss zündet 7 fächerförmig angeordnete Läufe, die ihre Kugeln in einem Winkel von 20 bis 30° streuen. Als Ergebnis werden in einer halbwegs dicht stehenden Gruppe wie bei einer Donnerbüchse 1W6 Gegner potentiell getroffen (für jeden ein eigener Angriffswurf -3). Reichweite 5 bis 15 Schritt, bei mehr trifft man nur noch 1W3 oder weniger Ziele, bei weniger nur ein Ziel mit doppeltem Schaden.

Gezogene Läufe sind den besten Meistern schon länger bekannt, sie erhöhen die Reichweite um 50%. Allerdings haben sie zwei große Nachteile: Erstens ist ihre Herstellung sehr kompliziert, Preis x 2. Zweitens verdoppeln sie die Ladezeit, da die Kugeln ein etwas zu großes Kaliber haben um in die Züge zu greifen, und regelrecht in den Lauf gehämmert werden müssen. Üblich sind sie daher nur bei Sport- und Jagdwaffen, bei denen die Ladezeit keine Rolle spielt.

Zieloptiken auf Feuerwaffen sind einfache kleine Diopter oder Miniteleskope, teilweise sogar schon mit Verstellrädchen und Entfernungsskalen, die aber mehr auf Erfahrung und Raten beruhen als auf präziser Berechnung. Sie kosten 3 bzw. 15 Gulden und erhöhen den Bonus durch eine Runde Zielen auf +3 bzw. +4.

Zubehörfächer im Schaft oder Griff der Waffe enthalten die Pflegeausrüstung, Feuersteine, kleine Ersatzteile und bis zu 5 Schuss Munition. Aufpreis 5 Gulden.

Silberkugeln sind für den Kampf gegen Verdammte überaus nützlich, denn sie verhindern ein Schließen der Wunden und die Schadensreduktion. Pro 100g (1 bis 4 Kugeln) 2 Gulden.

Doppelte Ladungen an Feuerpulver beanspruchen das Material der Waffe maximal. Der Schaden steigt um W6, allerdings ist nach jedem Schuss eine Probe auf den QW nötig, und bei einem Patzer platzt der Lauf mit 2W6 Schaden.

Bandeliere sind Schulterriemen, an denen eine Reihe von Hornfläschchen mit genau dosiertem Pulver befestigt sind. Dieses wenig ansehnliche Utensil erleichtert das Nachladen deutlich. Für die Berechnung der Ladezeit bringt es +2 auf den FW, sonst natürlich nicht. $\frac{1}{2}$ kg, 1 Gulden.

Testgeräte für Feuerpulver erlauben das genaue Dosieren von Pulver nach seiner Wirkung und nicht nur nach Gewicht. Damit befüllte Bandeliere bringen QW +1 für die verwendeten Waffen, da sie nicht überbeansprucht werden. $\frac{1}{4}$ kg, 5 Gulden.

Elfenwaffen

Die Waldelfen des Nordreiches, Reichselfen genannt, gelten als ziemlich vermenschlicht - gerade unter anderen Elfen. Dennoch haben sie aber eine ganze Reihe von typischen Waffen und Rüstungen in Gebrauch, die aus uralten elfischen Traditionen stammen. Auch wenn solche Waffen gelegentlich in den freien Handel gelangen und auch von gewandten kleinen Menschen benutzt werden könnten, sind sie doch fast exklusiv bei den Elfen in Gebrauch. Modi für Elfenwaffen sind bereits eingerechnet.

Federnde Elfenspeere gleichen auf den ersten Blick einem normalen Elfenfechtspeer mit der typischen langen Klinge als Spitze. Ihr Schaft ist aber etwas länger und viel elastischer, so dass er bei der leichtesten Bewegung heftig zu Schwingen anfängt. Schlechte Kämpfer können so einen Speer gar nicht verwenden, ab FW 12 aber erlaubt er unsichere, dafür aber fast unparierbare Attacken: Der Patzerbereich steigt auf 19 und 20, dafür sind sowohl *Blocken* als auch *Ausweichen* gegen diesen Speer um -3 erschwert.

Doppelfechtspeere haben einen kürzeren Schaft und auf jedem Ende eine Klinge. Gute Kämpfer ab FW 12 können damit 2 Angriffe -3 pro Runde ausführen.

Wurzelknuten sind eine recht einfache Variante des magisch geformten Holzes. Bei ihnen lässt man eine zähe elastische Wurzel um einen Stein wachsen und erhält so eine flegelartige Waffe. Da der Stein von Wurzelgewebe umgeben ist, richten Treffer nur Betäubungsschaden an.

Mondmesser sind halbmondförmige Klingen, früher aus Stein, heute meist aus importiertem Eisen. Ein Loch mit Griff in der Mitte erlaubt es, sie zu greifen. Eigentlich sind sie für das Häuten von Tieren und das Säubern des Felles sowie diverse Schneidarbeiten gedacht, für den Kampf gibt es aber eine Variante, die auf der einen Seite bis zum Unterarm reicht. An metallenen Rüstungen gleiten die Klingen ab (1W6-1), dafür schneiden sie Fleisch und Leder hervorragend (1W6+1).

Horndolche hingegen benutzt der elfische Jäger, um seine Beute durch einen gezielten Stoß in die Kehle zu töten. Gefertigt aus Teilen eines Rehweweihs und durch eine Art Gerbung noch gehärtet, erlauben die gefährlichen Spitzen einen mörderischen Stoß, können aber gar nicht schneiden. Die Wunden sind so klaffend, dass sie immer eine mittlere Blutung von 1 LP pro Minute auslösen.

Elfenbögen sind vielleicht die bekannteste Waffe der Elfen. Aus unterschiedlichen Faserschichten in einem lebenden Baum gezüchtet bieten sie ein Maximum an Schnellkraft, sind aber nicht so empfindlich wie die geklebten Kompositbögen. Der normale Elfenbogen entspricht von Größe und Form her einem menschlichen Kurzbogen. Auf Bestellung und mit den üblichen 10 Jahren Wachstumsfrist können aber auch **Elfenlangbögen** nach diesem Muster gezüchtet werden: Reichweite +20 Schritt. Da nur wenige Elfen die nötige STR von 12 erreichen, sind solche Waffen meist Nichtelfen vorbehalten.

Rindenpanzer werden aus der lebenden Rinde besonderer Bäume gefertigt, die bereits in der Form von Elfenkörpern wachsen. Mit einigen Schnitten, Lederriemen und Eisennieten beweglich gemacht ergeben sie einen dekorativen, leichten und überaus festen „Plattenpanzer“ nach elfischem Geschmack. Das Wachstum dauert volle 10 Jahre, aber alle elfischen Standardgrößen sind leicht zu finden. Nichtelfen müssen die vollen 10 Jahre auf eine Maßanfertigung warten. Leider sind solche Panzer nicht gerade haltbar: Sie benötigen tägliche Pflege, damit die Flechten, die auf der Rinde wachsen und sie am Leben erhalten, nicht eingehen. 1 Liter Wasser pro Tag und eine erfolgreiche Probe auf *Pflanzenkunde* pro Monat sichern ihren Erhalt, sind jedoch insgesamt 3 Proben gescheitert, zerfällt die Rüstung. Dafür repariert sich die Rüstung quasi von selbst: Nach einer Woche sind Risse und Brüche in der Rinde komplett vernarbt. *Behinderung 2*.

Rindenschilder sind das Äquivalent für den linken Arm. Die typische Tropfenform (auch Blattform genannt) ergibt sich aus der Herstellung und hat auch die Heraldik geprägt: Elfische Wappen haben immer Tropfenform.

Elfenmäntel sind eigentlich keine Rüstungen oder gar Waffen, im Krieg aber dennoch von großer Bedeutung. Der scheinbar fleckig graue Stoff hat nämlich die Eigenart, sich je nach Lichteinfall anders zu färben - er schwimmt quasi. Gegen eine optische Entdeckung erhält der Träger einen Bonus von *Heimlichkeit +3*. 2 kg, 15 Gulden.

Elfenschuhe werden aus sehr weichem Leder gefertigt und zusätzlich noch mit feinen Daunen gefüttert. Plumpe Nichtelfen erleiden auf Märschen schnell Blasen und Verletzungen an den Füßen, dafür werden die Geräusche wirksam gedämpft. Gegen akustische Entdeckung erhält der Träger einen Bonus von *Heimlichkeit +3*. $\frac{1}{2}$ kg, 5 Gulden.

Zauberpfeile werden nach uralten Ritualen von erfahrenen Elfenhexern gefertigt. Dabei gibt es drei bekannte Varianten:

Schlingpfeil (Grad 2)

Dauer: 1 Tag

AP-Kosten: 2 AP pro Ranke

Materialkosten: 5 Taler pro AP

Ein Schlingpfeil hat statt einer Spitze eine kleine verzweigte Wurzel und ist mit Blättern der dazu gehörenden Pflanze gefiedert. Kurz nach seinem Abschuss verwandelt er sich in ein Gewirr von Ranken, die das Ziel umhüllen und fesseln. Jede der Ranken muss einzeln zerissen oder durchtrennt werden (Konfliktprobe gegen „STR 10“ oder PW 2 und 5 „LP“). Bis das Opfer sich befreit hat, erleidet es pro Ranke -3 auf alle Kampfproben.

Donnerpfeil (Grad 3)

Dauer: 1 Tag

AP-Kosten: 1 AP pro 5 Schritt Reichweite

Materialkosten: 5 Taler pro AP

Donnerpfeile benötigen Federn des Donnervogels als Befiederung und ein Stück Magnetstein als Spitze. Kurz nach dem Abschuss entlädt der Pfeil in Flugrichtung einen mächtigen Blitzschlag und verbrennt dabei. Der Blitz richtet bei jedem Ziel im Schussbereich 2W6 Schaden an und zusätzlich 1W6 Runden Muskelkrämpfe, die -5 auf alle körperlichen Aktionen bringen. Die Reichweite des Blitzes beträgt 5 Schritt pro AP, Angriffe werden aber normal durch den Bogen modifiziert.

Herzensucher (Grad 4)

Dauer: 1 Tag

AP-Kosten: 1 AP pro 10 Schritt Reichweite

Materialkosten: 5 Taler pro AP

Legendär und gefürchtet sind die „Herzensucher“ der Elfen: Pfeile mit Blut und Haar des Opfers, die nie ihr Ziel verfehlen. Tatsächlich benötigt man entweder von einem bestimmten Opfer eine Haarsträhne und einen frischen Blutstropfen (maximal einen Tag alt) oder von jeweils drei Exemplaren einer Art. Der Pfeil wird entweder das vorbestimmte Opfer oder das nächste Exemplar der Art in Reichweite unfehlbar ins Herz treffen, sofern es nicht durch eine solide Deckung oder eine stabile Rüstung geschützt wird. Der Pfeil kann selbst Kurven fliegen, sofern er seinen Kurs nicht um mehr als 45° pro 3 Schritt ändern muss. Kritische Treffer lauten immer: Treffer ins Herz, sofort tot! Reichweite 10 Schritt pro AP.

Waldrandhüter werden von Elfen manchmal zur Jagd, meist aber zur Sicherung ihrer Wälder gegen Eindringlinge errichtet. Für die Errichtung reicht eine Probe auf *Fallenkunde*, mit *Wildnisleben* als Obergrenze für den FW. Fallgruben und Schlingfallen werden wie im Regelwerk errichtet, andere Fallen sind im Folgenden beschrieben:

Wolfsmäuler sind ziemlich kleine Fallgruben, nicht mehr als 40 cm in Durchmesser und Tiefe. Am Boden ist ein spitzer Stock befestigt, der schon einmal W6 Schaden am Fuß anrichtet (-1 bei leichten Schuhen, -2 bei Stiefeln). Darüber befestigt ist ein Holzring mit vielen dünnen, zerbrechlichen und mit kleinen Wiederhaken besetzten nach unten gerichteten Stacheln. Versucht das Opfer den Fuß herauszuziehen, und die meisten tun das instinktiv sofort, bohren sie sich von oben in das Bein und richten noch einmal W6 Schaden an, halten es aber vor allem fest - mittels *Erste Hilfe* dauert es wenigstens 6 Runden den Ring zu entfernen, ansonsten gibt es -5 auf alle Bewegungen oder, wenn man ihn einfach abreißt, noch einmal W6 Schaden... WN -5, Chance hineinzutreten 1 auf W6 wenn sie in einem Pfad lauern. Aufbau 2 Stunden.

Weidenpeitschen sind junge elastische Bäume, die man kappt und umbiegt, meist in einem Gebüsch. Am Ende wird ein Seil und ein mit Stacheln versehener schwerer Ast befestigt, der durch einen Stolperdraht ausgelöst wird. Der Baum schnellt vor, der Ast trifft (FW 12) wie ein Flegel mit W6+2 Schaden. Aufbau 2 Stunden mit zwei Mann.

Stachelbäume sind stachelbewehrte Baumstämme, die an zwei Seilen zwischen den Baumkronen befestigt werden - gerne auch zwei einander gegenüber. Werden sie per Stolperdraht, Trittbrett oder Hebel ausgelöst, rauschen sie von vorne (*Ausweichen*) oder hinten (WN um *Ausweichen* zu können) heran (2W6 Schaden) und können mehrere Ziele treffen, die weniger als 5 Schritt voneinander entfernt sind. Aufbau 8 Stunden mit 4 Mann.

Klapperelfen sind keine echten Fallen, sondern aus Holz gebaute „Elfenattrappen“, die durch den Wind oder einen langen Faden zum Quietschen, Klappern und Säuseln gebracht werden. Dringen Feinde in den Wald ein, lenken diese „Vogelscheuchen“ die Blicke und Pfeile auf sich, während die echten Elfen zwischen ihnen recht sicher umherschleichen können. Geben nahen Elfen +2 bis +5 auf *Heimlichkeit*, je nach Menge und Position. Aufbau 8 Stunden.

Zwergenwaffen

Wenn sie das Wort Waffen hören, als welches legendäre Volk denken sie dann als erstes? Na klar, an die zotteligen kleinen Axtmörder! Zwerge lieben Waffen. Sie sind Meister der Schmiedekunst, haben die ersten Feuerwaffen entwickelt und im Laufe der Zeitalter ganze Hallen im Berg mit glänzenden, scharfen, liebevoll verzierten Tötungsinstrumenten vollgestopft. Werfen wir nun also einen wohlwollenden Blick auf all das, was Zwergenträume verschönt (neben Bier, Gold und dominanten kleinen Frauen). Modi für Zwergenwaffen sind bereits eingerechnet.

Klappmesser oder KTM gehören als Werkzeug in jede Zwergentasche, im Kampf helfen sie aber nur wenig.

Der Zwergdolch kann eigentlich nur als kleines Kurzschwert bezeichnet werden, und genau so wird er auch verwendet. Mit seiner breiten, spitz zulaufenden Klinge kann er mörderische Wunden reißen und ist dennoch kompakt genug, um auch in einem engen Gang zum Einsatz zu kommen.

Die Ausflugsaxt entspricht von ihrer Größe her einem etwas längeren Streitbeil, hat aber noch einen soliden Schlagdorn auf der Rückseite. Unter der Erde ist so eine lange Waffe selten von Nutzen, bei „Ausflügen“ ans Tageslicht hingegen gibt sie den Zwergen Schlagkraft und Reichweite. Alternativ zum Axtblatt kann man auch den Schlagdorn einsetzen, der Rüstungen leichter durchdringt (1W6+2 P).

Der Klanshammer ist nicht nur ein formidabler anderthalbhändiger Kriegshammer mit einer flachen und einer klauenförmigen Kopfseite, er wird auch (in einer reich dekorierten Variante) als Ritualwaffe und Herrschaftszeichen des Klansvaters verwendet.

Der Tunnelspieß wird gegen all die großen und gefährlichen Ungeheuer eingesetzt, die sich in die Bingen der Zwerge vorgraben können, vor allem Steinwürmer und Lindwürmer. Mit gut 3 Schritt ist er länger als ein normaler Spieß, aber kürzer als eine Pike. Hinter dem massiven Spießbeisen ist eine Querstange angebracht, um ein allzu tiefes Eindringen zu verhindern. Mit dem Tunnelspieß kann man Gegner ohne *Malus auf Distanz halten* und erhält außerdem gegen anstürmende Gegner 1W6 Zusatzschaden.

Die Doppelarmbrust ist eine ältere Waffe, die nach und nach von wirksamen Feuerwaffen verdrängt wird. In den Tunnels der Zwerge, in denen Schüsse viel lauter hallen und manchmal sogar Einstürze auslösen,

wird sie aber immer noch geschätzt. Zur Erhöhung der Zugstärke sind zwei Stahlbögen X-förmig am Schaft montiert. Die Sehnenbögen fassen in einer Abschussröhre einen Pflock, der den wuchtigen dicken Bolzen her austreibt. Das Spannen mittels einer Winde dauert volle 8 Runden, aber die Waffe bleibt recht kompakt.

Die Fußrepetierarmbrust hingegen ist einfach eine schwere Armbrust, die mit einem besonderen Spannmechanismus versehen ist. Der Schütze sitzt hinter der Armbrust auf einem kleinen Sattel und spannt die Waffe mittels Fußpedalen, während er die Bolzen per Hand nachlädt. Gezielt wird durch das Drehen der ganzen Waffe, daher sind Schüsse auf bewegliche Ziele um -2 erschwert. Das Aufbauen der Waffe dauert wenigstens 3 Runden.

Die Granatbüchse ist eine Art Arkebuse, deren sehr verkürzter Lauf mit einem topfartigen Aufsatz versehen ist. Die Waffe wird mit Pulver geladen und gespannt, dann setzt man eine Handgranate ein und zündet deren Lunte. Ist sie ausreichend abgebrannt, schießt man sie in hohem Bogen Richtung Ziel. Als primitiver Granatwerfer hat sie mehr Wurfweite als eine Stabschleuder, ist aber noch unsicherer - bei einer 19 wird für Feuerwaffenpatzer gewürfelt, bei einer 20 für Granatpatzer! Ansonsten gilt, dass die Granaten unzuverlässig sind, keinen Aufprallzünder haben und oft fehlzündet.

Der Tunnelfeger würde bei Menschen in die Kategorie Artillerie fallen. Seien wir ehrlich, wären Zwerge nicht solche kleinen Fanatiker, dann auch bei ihnen. Aber was nützt all das Lamentieren, beschreiben wir das Monstrum: Ein massiver viereckiger Schild mit Schießscharte, kleinen Rädern und Klappstützen wird über den Boden geschoben, dahinter hocken die zwei Mann der Bedienungsmannschaft. Die Bewaffnung besteht aus einer schweren Hinterladerdonner-büchse, deren Ladungen in separaten Munitionskammern in Form eines kleinen eisernen Bierkruges ausgetauscht werden. Damit kann die Waffe alle 2 Runden einen Schuss abgeben, der bis zu 6 Ziele in einer Gruppe trifft. Transportiert wird sie in 2 Teile zerlegt, die jeweils 25 kg wiegen und auf den Rücken geschnallt werden. Der Aufbau dauert 6 Runden. Hinter dem Schild genießen die beiden Schützen halbe Deckung (-5) auch wenn sie die Waffe bewegen, gegen direkten Beschuss von vorne sogar weitgehende Deckung (-10).

Kettenunterwäsche wird den Zwergen oft von humorvollen Elfen angedichtet. Tatsächlich haben sie ein besonders feines und leichtes Kettengewebe entwickelt, das für einen offenen Kampf etwas zu dünn ist, dafür aber bequem und unauffällig getragen werden kann. Unter der Kleidung erkennt man es nur durch eine Probe auf WN -5. *Behinderung 0.*

Lichthelme werden von den Zwergen gerne unter der Erde getragen, sowohl bei Kämpfen als auch bei der Arbeit in den Stollen. Im Stirnbereich ist ein kleiner verspiegelter Käfig für Leuchtkäfer untergebracht, die genug Licht für die schwarzen Augen der Zwerge liefern. Zusätzlich haben sie einen Schirm für die Augen, einen Nackenschutz aus beweglichen Panzergliedern, ein Halbvisier und einen „Bartschutz“ aus Spinnenseide, der auch gut vor Staub und Rauch schützt.

Laternenschilder sind große Schilder, in die eine Blendlaterne eingebaut ist. Man kann den Schirm von hinten öffnen und schließen, und zusätzlich mittels Geheimschalter eine Dosis *Funkenfeuer* in die Flamme streuen. Beim Kampf in der Dunkelheit erhalten Gegner durch die Blendung -2 auf Angriffswürfe, Nichtzwerge haben genug Licht zum Kämpfen, und das Funkenfeuer erhöht die Blendung für 2 Runden auf -5.

Zwergenvollpanzer bilden zweifellos den Höhepunkt der Plattnerie. Die kunstvoll geformten Stahlplatten sind mit Spinnenseide gefüttert und lassen fast keine Lücke offen. Gut, das Anziehen dauert eine halbe Stunde (mit 2 Helfern), sie wiegen 40 kg und bei heißem Wetter wird man darin gebraten, aber ein echter Zwerg lässt sich nicht bremsen! Bis auf eine kleine Handvoll Geschenke für verdiente Freunde Kavarniks werden nie Vollpanzer für Nichtzwerge gefertigt. *Behinderung -7.*

Trollwaffen

Trolle sind groß. Deshalb brauchen sie auch große Waffen. Hier sind sie. Modi für Trollwaffen sind bereits eingerechnet.

Große Keulen für den trollischen Zweihandbetrieb (auch als kleine Bäume, Balken oder leichte Rammböcke bezeichnet) reißen nicht nur richtig viel Schaden, sondern auch den Gegner zu Boden, wenn ihm nach einem Treffer (egal ob geblockt oder nicht) keine Probe auf STR erschwert um den Schaden gelingt. Erforderlich ist natürlich eine STR von 15.

Echt große Äxte ähneln einer Streitaxt mit kurzem Schaft, die ab STR 15 einhändig geführt werden kann.

Wirklich große Steine gehören nicht nur zu den populärsten Trollhobbys, sie eignen sich auch sehr gut für den Kampf. Ein Stein von 30 kg kann ab STR 15 wirksam geworfen werden und hat neben dem beachtlichen Aufprallschaden noch einen weiteren Vorteil: Das Opfer muss eine Probe auf STR-Schaden ablegen, um nicht 1W6 Schritt weiter hinten auf den Boden zu fallen.

Überraschend große Schilde haben taktisch in etwa den Wert einer Palisade. Hoch, breit und dick wie einer solide eisenbeschlagene Tür (aus der sie meistens auch gefertigt werden) bieten sie maximale Deckung ab STR 15.

Der ganz persönliche Kaputtschläger gehört einfach zu jedem echten Zerstörer. Das Standardmodell aus dem Grundregelwerk ist in etwa der Durchschnitt, aber nur von Grund auf selbst komponierte Kombinationsschlaggeräte können wirklich die ganze vielschichtige Persönlichkeit eines Zerstörers symbolisieren (und die seiner Gegner zermalmen, zerhacken und gleichzeitig durchlöchern).

Ein Kaputtschläger besteht zunächst aus einem übergroßen Kriegshammer mit Spießeisen nach oben und mehreren soliden Ringen, an die man mit Ketten diverse kleinere Waffen hängen kann, die der Zerstörer im Laufe der Zeit von kleineren und dank Polytrauma spendierfreudigen Gegnern erbeutet hat.

Der Basisschaden des Hammers wird normal durch die STR modifiziert. Die Anhängsel jedoch richten getrennt davon je Paar 1W6 Schaden an, ohne Stärkebonus. Bis zu 5 Anhängselpaare kann ein Kaputtschläger aufnehmen, bei 3 Paaren gibt es aber Angriff-2 und PB -1, ab 4 Paaren Angriff -4 und PB -2 sowie bei 5 Paaren Angriff -6 und PB -3.

Weiterhin wird der Extraschaden noch einmal modifiziert. Normale Hieb- oder Stichwaffen bringen 1W6 Schaden. Feuerwaffen, stumpfe Klingen und andere weniger geeignete Souvenirs richten 1W6 Betäubungsschaden an, und zweihändige Waffen bringen je 1W6+2 Schaden, gelten aber als 2 Paare. Das Gewicht der Anhängsel wird natürlich zu dem der Waffe addiert.

Fellmäntel sind bei Trollen der gebräuchlichste Körperschutz, da sie einfach herzustellen sind und gleichzeitig einen guten Kälteschutz bieten. Auch kann man seine Stärke und sein Jagdgeschick kaum besser darstellen als durch den Pelz eines selbst erlegten Bären - auch wenn die meisten eher aus den Häuten von Wölfen oder Wildrindern hergestellt werden. Während die Arme von Ärmeln geschützt werden, bedecken Fellstiefel und der lange Saum die Beine. Für den Kopf gibt es eine Fellmütze mit seitlich hochgebundenen Ohrenklappen.

Gegen normale Angriffe wie auch Winterkälte bieten sie einen Schutz von 2 Punkten, durch den langen Haarbesatz gegen stumpfe Treffer und Bisse von Raubtieren sogar einen PW von 3. Natürlich sind sie für warmes Wetter völlig ungeeignet und anfällig gegen Feuer, da sie leicht in Brand geraten. Wird ein entsprechender Mantel für kleinere Sterbliche gefertigt, wiegt und kostet er gut 20% weniger.

Arsenal für Tiere

Neben Menschen (Elfen, Zwergen, Trollen...) sind immer wieder auch Tiere in Kämpfe verwickelt. Natürlich müssen wilde Tiere und Ungeheuer mit dem auskommen, was die Natur ihnen mitgibt. Für Haustiere aber werden auch Rüstungen und sogar einige Waffen gefertigt. Hinzu kommen Kriegswagen, die zwar von ihren Fahrern bedient, aber von Tieren gezogen werden.

Stachelhalsbänder schützen Hunde wirksam vor Bissen in die Kehle, gerade im Kampf gegen Wölfe oder andere Hunde haben sie dadurch einen erheblichen Vorteil: Parierbonus +3 gegen alle Gegner, die Kehlbißse bevorzugen.

Nebenbei: Auch **Vampirjäger** tragen gerne Stachelhalsbänder, allerdings sind bei ihnen die Stacheln versilbert (+5 Gulden) - gleicher Effekt im Kampf gegen Verdammte!

Hundepanzer sollen Jagd- und Kampfhunde vor Angriffen schützen. **Spinnenseide** soll vor allem Jagdhunde vor den eigenen Herrchen schützen, die wiederum auf alles ballern, was sich bewegt. Treiber haben übrigens selten kugelsichere Kleidung... **Hartleder** ist sowohl für Jagd- wie auch Kampfhunde die häufigste Wahl, da es recht gut im Nahkampf schützt. **Kettenpanzer** werden ausschließlich für besonders große und teure Kriegshunde verwendet, die ihre zumeist reichen adeligen Herren in die Schlacht begleiten sollen.

Stahlzähne als Überkronung der natürlichen Zähne können den Biss von Hunden gefährlicher machen. Der notwendige zahnärztliche Eingriff ist allerdings kompliziert und teuer.

Rosspanzer schützen die kostbaren Streitrosse und damit auch die Reiter, die sich gefährliche Stürze von ihren toten Gäulen sparen. **Leichte Rosspanzer** bestehen aus einer gesteppten Decke für Hinterteil, Seiten und Hals des Tieres, dazu Kettenpanzer an der besonders gefährdeten Brust und einer „Rosstirn“ aus Eisenblech zum Schutz des Kopfes. **Schwere Rosspanzer** bestehen aus Kettenpanzer, Vollhelm, solider Brustplatte und gepanzertem Sattel.

Kriegswagen werden vor allem von den Zwergen gebaut, um eine bewegliche Festung für die Schlacht zu haben, auf der auch ihre Feldzeichen angebracht werden. Aber auch für den Transport von wertvollen Waren, Gefangenen oder wichtigen Passagieren sind sie verbreitet.

Die **Größe** des Wagens bestimmt das maximale Gewicht und die Passagierzahl. Zum Gewicht müssen natürlich auch alle Einbauten angerechnet werden!

Größe	Last	Passagiere	Preis
Klein	1 t	4 Mann	10 G
Mittel	2 t	8 Mann	20 G
Groß	4 t	16 Mann	40 G

Die **Panzerung** schützt die Insassen vor Beschuss, sie besteht aus dickem Holz, das mit Eisenbändern verstärkt ist (PW 8). **Halbe Panzerung** ist nur 1 Schritt hoch und dient als Brustwehr (halbe Deckung, -5), **volle Panzerung** ist $1\frac{1}{2}$ Schritt hoch und überdacht, mit Luken und Schießscharten (weitgehende Deckung, -10).

	Halb	Voll
Klein	200 kg, 5 G	400 kg, 10 G
Mittel	400 kg, 10 G	800 kg, 20 G
Groß	800 kg, 20 G	1600 kg, 40 G

Die **Bewaffnung** besteht neben zahlreichen Handwaffen aus Sichel und kleinen Kanonen. **Handwaffen** werden aus den Schießscharten eingesetzt (Deckung -10), von denen es 2 nach vorne und hinten sowie 2 bis 8 zu den Seiten gibt. Im Nahkampf gibt es für Stangenwaffen aus den Schießscharten immer noch halbe Deckung. **Sicheln** sind diverse scharfe und spitze Instrumente vorne an der Deichsel sowie an den Radnarben. Wer ihnen in voller Fahrt zu nah kommt (Probe auf *Gespanne lenken gegen Ausweichen*, bis zu 10 Ziele pro Runde) erleidet 2W6 Schaden (15 Gulden, 50 kg, Manöver -1). **Drachbüchsen** werden hinter Luken montiert um von dort aus einen Winkel von 90° zu bestreichen (1, 2 oder 4 pro Wagen). **Feuerorgeln** werden fest montiert, zum Zielen muss der ganze Wagen gedreht werden (0, 1 oder 2 pro Wagen). Regeln unter *Massenkampf: Artillerie*.

Die **Bespannung** muss zum Ziehen des Wagens ausreichen, es werden 2, 4 oder 8 Pferde benötigt. Je besser die Tiere sind, desto schneller und lenkbarer ist der Wagen (siehe unter *Haustiere - Pferde*). **Offene Bespannung vorne** ist am einfachsten zu steuern, ohne zusätzliche Pferdepanzer sind die Tiere allerdings leichte Ziele. **Gedeckte Bespannung vorne** schützt die Pferde zusätzlich durch Panzerplatten nach vorne und zu den Seiten (Deckung -5, pro Pferd +100 kg, 5 G). **Gedeckte Bespannung hinten** bedeutet, dass hinter der Kutsche ein spezieller Schutzraum für die Pferde montiert ist - optimaler Schutz bei schlechter Lenkbarkeit (Deckung -10, pro Pferd +150 kg, 10 G, Manöver -3).

Die **Extras** sind im Kampf nicht direkt von Nutzen, erfüllen aber ihren bestimmten Zweck. **Bequeme Sitzmöbel** erlauben den Transport von wichtigen Passagieren, die auf dem Marsch keine AP verlieren und nebenbei arbeiten oder lernen können (halbiert Passagierzahl, 10 Gulden pro Sitz). **Öfen** sind in kalten Regionen unbedingt zu empfehlen (100 kg incl. Holz für 1 Tag, 5 Gulden). **Geheimfächer** für Wertesachen oder Dokumente werden in normal (1 G, Probe auf WN), gut (5 G, Probe auf WN -5) oder sehr gut (25 G, Probe auf WN -10) eingeteilt. **Schutzkammern** innerhalb des Wagens eignen sich sowohl für Geldtransporte als auch für renitente Gefangene (+400 kg, PW 6 und 30 „LP“, 2 gute Schlösser (öffnen -5), 30 G). **Mobile Werkstätten** werden meist in einfache Wagen eingebaut, aber manchmal verdienen auch sie besonderen Schutz (800 kg, 200 Gulden, +2 auf Proben). **Schwimmfähig** werden Wagen durch Pechanstrich und Kalfatern gemacht (+5, 10 oder 20 Gulden, schwimmt lausig).

Tabelle für neue Waffen (A)

Waffe	Schaden	Abwehr	QW	Anmerkungen	Hände	Gew.	Preis
Waffenl. Kampf							
Faustfreuden	1W6 B	PB +0	12	Entwaffnen +0, WN -2	2 H	0.6 kg	12 G
Nahkampfwaffen							
Klappmesser	1W6-1	PB -2	7	Entdecken WN -4	1 H	0.2 kg	½ G
Zwergisches KTM	1W6-1	PB -2	10	Diverse Werkzeuge	1 H	0.5 kg	4 G
Klappschwert	1W6+1	PB -1	7	Für Nahkampf, WN -2	1 H	1.0 kg	8 G
Springmesser	1W6	PB -2	7	Entdecken WN -4	1 H	0.2 kg	3 G
Griffklinge	1W6	-	-	Alternativangriff, Überraschung	-	-	+10 G
Schmuckdolch	1W6	PB -2	7	Entdecken WN -5, Überraschung	1 H	0.1 kg	5 G+
Kammdolch	1W6	PB -2	7	Entdecken WN -5, Überraschung	1 H	0.1 kg	5 G+
Gürtelklinge	1W6-2	PB -3	7	Entdecken unmöglich / WN -3	1 H	-	2 G
Faustklinge	1W6+1	PB -2	10	Entdecken WN -2	1 H	0.2 kg	2 G
Klingenfächer	1W6-1	PB -2	5	Entdecken WN -5, Überraschung	1 H	0.2 kg	5 G+
Stockdegen	1W6+1	PB +0	10	Riposte -5, Überraschung, WN -2	1 H	1.0 kg	12 G
Boroughstick	1W6+1	PB +1	10	Distanz -0, Entw. +2, WN -3	2 H	2.0 kg	6 G
Springspeer	1W6+1	PB +1	10	Zweih. Schaden +1, WN -3	1½ H	3.0 kg	4 G
Klapperstock	1W6+2	PB -1	10	Wird mit -3 geblockt	1 H	2.5 kg	5 G
Rapier, typisch	1W6+1	PB +3	11	Riposte -7, Eleganz +1	1 H	1.2 kg	6 G
Florett, typisch	1W6+1	PB +1	14	Riposte -4, Eleganz +2	1 H	0.8 kg	6 G
Dolchpistole	1W6	PB -1	10	Im Nahkampf, Angriff -2	1 H	1.5 kg	15 G
Hammerpistole	1W6+2	PB -1	10	Dito, Angriff -2	1 H	2.5 kg	15 G
Axtpistole	1W6+3	PB -1	10	Dito, Angriff -2, 2 H Schaden +1	1½ H	3.5 kg	20 G
Pistolendegen	1W6+1	PB +2	10	Dito, Angriff -2, Riposte -7	1 H	1.5 kg	20 G
Morgensternarkebuse	2W6	PB +0	10	Dito, Angriff -2	2 H	6.0 kg	25 G
Schildpistole	1W6	PB -1*	12	Pistole geht extra	Schild	+0.5 kg	+3 G
Federnder Elfenspeer	1W6+2	PB +1	10	FW 12+, Patzer 19 + 20, Abwehr -3	2 H	3.5 kg	6 G
Doppelfechtspeer	1W6+2	PB +2	12	FW 12+, 2 Angriffe -3	2 H	4.0 kg	8 G
Wurzelknute	1W6+1 B	PB -1	10	Abwehr -3	1 H	1.5 kg	3 G
Mondmesser	1W6-1/+1	PB -1	7	Schaden nach Rüstung	1 H	0.2 kg	1 G
Horndolch	1W6	PB -1	7	WN -2, Blutung 1 LP pro Minute	1 H	0.2 kg	½ G
Zwergendolch	1W6+1	PB +0	15	Für Nahkampf, WN -1	1 H	0.5 kg	5 G
Ausflugsaxt	1W6+3	PB +0	15	Alternativ 1W6+2 P	2 H	2.5 kg	6 G
Klanshammer	1W6+2 P	PB +0	15	Zweihändig 1W6+3 P	1½ H	3.0 kg	8 G
Tunnelspieß	1W6+3	PB +2	15	Auf Distanz halten ohne Malus	2 H	5.0 kg	6 G
Große Trollkeule	1W6+3	PB +0	15	STR 15+, 2 H Schaden 2W6	½ H	6.0 kg	½ G
Echt große Trollaxt	2W6+2	PB -1	15	Mindestens STR 15	2 H	6.0 kg	8 G
Stahlzähne	Biss +1	PB +0	12	Für Raubtiergebisse	Maul...	0.2 kg	10 G
Wurfaffen							
Kampfeil	1W6-1	STR / 2 m	7	Entdecken WN -5, Überraschend	1 H	0.1 kg	2 G
Wurfkugel	1W6 B	STR / 2 m	12*	2 pro KR, wird eingeholt	2 H	0.5 kg	½ G
Wurfpfeil	1W6	STR m	10	2 pro KR, mit Schnur Reichw. x 2	1 H	0.3 kg	½ G
Ätzkalk	1W6*	3 m	-	WN, sonst W6 Runden blind	1 H	0.1 kg	1 H
Murmeln	Speziell	3 m	-	Probe auf GES, sonst Sturz	1 H	0.2 kg	1 T
Wirklich großer Stein	1W6+3	STR / 2 m	20	1 pro KR, STR 15+	2 H	30 kg	-

Tabelle für neue Waffen (B)

Schusswaffen	Schaden	Reichw.	QW	Anmerkungen	Hände	Gew.	Preis
Taschenpistole	1W6+1 P	10 m	12	1 pro 4 KR, Entdecken WN -3	1 H	1.0 kg	10 G
Reiterpistole	1W6+3 P	20 m	12	1 pro 4 KR, W6+1 im Nahkampf -2	1 H	2.0 kg	12 G
Dolchpistole	1W6+2 P	10 m	10	1 pro 4 KR, Entdecken WN -2	1 H	1.5 kg	15 G
Hammerpistole	1W6+2 P	15 m	10	1 pro 4 KR, W6+2 im Nahkampf -2	1 H	2.5 kg	15 G
Axtpistole	1W6+3 P	20 m	10	1 pro 4 KR, W6+3 im Nahkampf -2	1½ H	3.5 kg	20 G
Pistolendegen	1W6+1 P	10 m	10	1 pro 4 KR	1 H	1.5 kg	20 G
Uhrenpistole	1W6	3 m	7	1 pro 6 KR, WN -5, Überraschend	1 H	0.2 kg	30 G
Armbrustarkebuse	2W6 P	50 m	10	Je 1 pro 4 KR, 2 Schuss	2 H	8.0 kg	35 G
Morgensternarkebuse	2W6 P	50 m	10	1 pro 6 KR	2 H	6.0 kg	25 G
Pistole, 2 Läufe	1W6+2 P	15 m	10	1 Schuss pro KR, Angriff -1	1 H	2.2 kg	25 G
Pistole, 3 Läufe	1W6+2 P	15 m	10	1 Schuss pro KR, Angriff -2	1 H	3.0 kg	40 G
Pistole, 4 Läufe	1W6+2 P	15 m	10	1 Schuss pro KR, Angriff -3	1 H	4.2 kg	55 G
Arkebuse, 2 Läufe	2W6 P	50 m	10	1 Schuss pro KR, Angriff -1	2 H	6.0 kg	38 G
Arkebuse, 3 Läufe	2W6 P	50 m	10	1 Schuss pro KR, Angriff -2	2 H	8.0 kg	50 G
Arkebuse, 4 Läufe	2W6 P	50 m	10	1 Schuss pro KR, Angriff -3	2 H	10.0 kg	72 G
Revolverpistole, 3 Läufe	1W6+2 P	15 m	10	Angriff -1, 1 Schuss pro KR	2 H	2.5 kg	45 G
Revolverpistole, 6 Läufe	1W6+2 P	15 m	10	Angriff -2, 1 Schuss pro KR	2 H	4.0 kg	90 G
Salvenpistole	1W6+2 P	5 bis 15 m	10	22 Runden Ladezeit, 1W6 Ziele	2 H	5.0 kg	30 G
Bandschleuder	1W6	20 m	*	1 pro 2 KR, Bleigeschosse, WN +0	2 H	0.2 kg	½ G
Elfenlangbogen	1W6+3	70 m	10	1 pro KR, STR 12, selten	2 H	2.5 kg	12 G
Doppelarmbrust	2W6+2 P	60 m	12	1 pro 8 KR, Winde nötig	2 H	8.0 kg	20 G
Fußreпитierarmbrust	2W6 P	60 m	12	1 pro 4 KR, Winde nötig	2 H	12.0 kg	25 G
Granatbüchse	Speziell	40 m	12	1 pro 4 KR, Granatwerfer	2 H	6.0 kg	20 G
Tunnelfeger	2W6 P	30 m	12	1 pro 2 KR, bis W6 Ziele, +Schild	2 x 2 H	50 kg	100 G
Schilde	Schaden	Abwehr	QW	Anmerkungen	PW *	Gew.	Preis
Pistolenschild	Normal	PB -1	-3	Deckung +3 beim Fernkampf	Normal	Normal	+2 G
Zahnschild	1W6	Normal	+0	Entwaffnen +3	Normal	+0.5 kg	+2 G
Schnappzahnschild	1W6	Normal	+0	Dito, einmal +5 und Bruchprobe	Normal	+1.0 kg	+10 G
Unterarmschienen	1W6 B	PB + 2	10	Schaden auch nach Blocken!	6	2.0 kg	2 G
Fechtmantel	Angr. -5	PB + 2	7	Kleidung & Ersatzschild	2 (8)	2.0 kg	6 G
Rindenschild	1W6-1	PB + 4	12	2 x Blocken, ½ Deckung, lebt	6	5 kg	10 G
Laternenschild	Normal	Normal	+0	Lichtquelle, blendet -2, 1 x -5	Normal	+1.0 kg	+5 G
Großer Trollschild	1W6+1	PB + 6	15	2 x Blocken, ¾ Deckung, STR 15+	8	20 kg	10 G
Stachelhalsband	1W6	PB +3*	15	Nur gegen Kehlisse	3	0.3 kg	½ G

Tabelle für neue Rüstungen

Rüstungsteil	PW	Geschützte Zonen	Anmerkungen	Gew.	Preis
Eingenähter Kettenp.	PW 4	Alles außer Kopf (13)	Erkennen mit WN, leise	20.0 kg	30 G
Huteisen	PW 3	Kopf (1)	Getarnt unter Hut	0.5 kg	1 G
Rindenpanzer	PW 4	Alle (14)	Nur für Elfen, lebt	12.0 kg	40 G
Kettenunterwäsche	PW 3	Alle außer Kopf (13)	Entdecken WN -5, sehr bequem	12.0 kg	40 G
Lichthelm	PW 5	Kopf (2)	Mit Leuchtkäfer und Atemschutz	3.0 kg	5 G
Zwergenvollpanzer	PW 6	Alle (15)	Kompliziert anzulegen	40.0 kg	100 G
Thursischer Fellmantel	PW 2	Alle außer Gesicht (14)	PW 3 gegen Hiebe und Bisse, warm	12.5 kg	15 G
Hundepanzer, Seide	PW 2	Alle außer Beine (10)	Für Hunde	2.0 kg	6 G
Hundepanzer, Leder	PW 3	Alle außer Beine (10)	Für Hunde	4.0 kg	8 G
Hundepanzer, Kette	PW 4	Alle außer Beine (10)	Für Hunde	8.0 kg	12 G
Rosspanzer, leicht	PW 2	Alle außer Beine (10)	Für Pferde	15.0 kg	20 G
Rosspanzer, schwer	PW 4	Alle außer Beine (10)	Für Pferde	30.0 kg	50 G
Amazonenrüstung	PW 4	Bikinizonen (1)	Bonus bei Schönheit...	3.0 kg	20 G
Gemächtkapsel	PW 5	Familienjuwelen (0)	Abwehr +2 gegen Waffenlos	1.0 kg	5 G

Buch 3: Haustiere

Einleitung

Die Viecher aus dem Bestiarium stellen nur den Durchschnitt ihrer Art und ein ziemlich kleine Bandbreite an möglichen Haustieren dar. Auf den folgenden Seiten bietet sich eine reiche Auswahl an Rassen sowie genaue Regeln für allerlei Arten von Haus- und Nutztieren.

Professionell Abrichten

Die Grundlagen

Mit der Fertigkeit *Abrichten* kann man Tiere ausbilden und ihnen diverse Tricks beibringen. Die Dauer der Ausbildung richtet sich nach der Intelligenz des Tieres und der Schwierigkeit des Tricks für die jeweilige Rasse. Nach Ende der Ausbildungszeit muss der Charakter eine Probe ablegen (modifiziert durch das „CHR“ des Tieres), bei Erfolg beherrscht das Tier den Trick. Pro Tag sind 2 Stunden Ausbildung nötig, mehr ist nicht sinnvoll, für jedes weitere gleichzeitig abzurichtende Tier gibt es -2 auf die Probe.

Befehle geben

Um einem Tier einen Befehl zu geben, ist eine Probe auf CHR nötig, +0 bei vertrauten Tieren, +2 bei geliebten Tieren, -2 bei fremden Tieren und -5 bei Tieren, die auf ein einzelnes Herrchen geprägt sind, außerdem noch modifiziert durch das „CHR“ des Tieres.

Grundausbildung

Die „Sozialisation“ eines Tieres passt sie an die Gesellschaft von Menschen an, hält sie von Angriffen ab, macht sie (wenn möglich) stubenrein und bringt ihnen die wesentlichen Befehle „Aus!“ und „Komm her!“ bei. Die Dauer richtet sich nach der Tierart (2 Monate bis 5 Jahre). Wird ein erwachsenes Tier wild gefangen, dauert sie doppelt so lange und das Tier hört zeitlebens schlechter auf sein Herrchen (Proben -2).

Ausbildungskosten

Generell wird für jeden Monat Ausbildung, die über die Grundausbildung hinaus geht, 2 Gulden Aufschlag

gerechnet. Seltene Tricks bringen bis zu 5 Gulden, einzigartige bis zu 10 Gulden pro Monat. Natürlich muss der Käufer auch an den Tricks interessiert sein, ein tanzender Ackergaul ist nicht jedem Bauern viel Geld wert...

Tabelle für Ausbildungszeiten

	Leicht	Mittel	Schwer
INT 5	$\frac{1}{4}$ Monat	$\frac{1}{2}$ Monat	1 Monat
INT 4	$\frac{1}{2}$ Monat	1 Monat	2 Monate
INT 3	1 Monat	2 Monate	4 Monate
INT 2	2 Monate	4 Monate	8 Monate

Tricks für Haustiere

Jede Rasse hat eine eigene Liste von Tricks, die als leicht, mittel oder schwer eingestuft werden. Um Platz zu sparen werden sie im folgenden zentral beschrieben:

Alarm! : Das Tier gibt Laut, wenn sich ein Fremder seinem Revier nähert.

Ausschlagen! : Pferde können auf Befehl blind nach hinten austreten (Angriff -5, Schaden +2). Ein derart saftiger Tritt sorgt dafür, dass Reiter selten von hinten angegriffen werden.

Ausweichen! : Das Tier wird an den Kampf gegen Waffen gewöhnt und lernt, solchen Angriffen auszuweichen. Dadurch steigt seine *Verteidigung* um +2 und es rennt nicht mehr blind in aufgesetzte Stangenwaffen.

Bring her! : Das Tier kann einen bestimmten angezeigten Gegenstand zu seinem Herrchen bringen.

Bring weg! : Wie *Bring her!*, aber das Tier kann Gegenstände auch an einem angezeigten Ort ablegen.

Dirigieren! : Das Tier versteht Befehle für die unterschiedlichen Richtungen und kann auch auf Entfernung genau gelenkt werden.

Fass! : Das Tier kann einen *Gegner* wie im Ringkampf an Arm oder Bein packen und so unter Kontrolle bringen, der ersten Bissverletzung folgen meist keine weiteren, wenn es keine *Gegenwehr* gibt.

Fass Waffe! : Wie *Fass*, aber das Tier packt immer den *Waffenarm* oder die *Waffe* selbst - wirkt wie *Entwaffnen*.

Gib laut! : Das Tier kann auf ein Zeichen hin die üblichen *Geräusche* seiner Rasse abgeben. Bei einigen Arten wirkt das wie eine *Probe* auf *Einschüchtern*.

Herde Treiben! : Das Tier kann von alleine eine *Herde* von Tieren (oder auch eine *Gruppe* von *Gefangenen*) zusammenhalten, jeder *Ausreißer* wird durch *Drohungen* oder *leichte Bisse* zurück getrieben.

Kriegstauglich: Normale Pferde sind in einem Kampf schwer zu gebrauchen, pro *Runde* ist eine *Probe* auf *Reiten* nötig, nur um sie ruhig zu halten. Mit dieser *Ausbildung* bleiben sie meist von alleine ruhig und gehorchen auf *Schenkeldruck*.

Kunststück! : Eine weitgehend nutzlose aber sehr unterhaltsame *Vorführung*, deren *Schwierigkeit* über den Wert einer *Vorführung* entscheidet. Für jedes leichte *Kunststück* 1 Punkt, für mittlere 2 Punkte und für schwere 4 Punkte. Mit *W20* wird gegen den Wert einer *Vorstellung* gewürfelt, bei Erfolg ist der jeweilige *Zuschauer* amüsiert und zahlt eine kleine *Spende* (1 *Heller* auf der *Straße* bis zu etlichen *Gulden* bei *Hofe*).

Pass auf! : Das Tier kann entweder einen *Bereich* oder einen *Gegner* bewachen. Bewegt sich der *Gegner* oder betritt ein *Fremder* den *Bereich*, greift das Tier an.

Schleichen! : Das Tier kann sich auf *Befehl* leise verhalten (*Heimlichkeit 8* oder besser).

Sitz/Platz! : Das Tier kann sich auf *Befehl* setzen oder hinlegen und bleibt auch in dieser *Position*.

Sprich! : Das Tier kann (wenn möglich) die *Worte* einer *Sprache* nachplappern oder zumindest für seine Rasse *ungewöhnliche Laute* von sich geben.

Stiller Alarm! : Wie *Alarm*, allerdings stupst das Tier sein *Herrchen* leise an oder kratzt es. Sehr nützlich, wenn *Eindringlinge* nicht merken, dass sie *bemerkt* wurden.

Töte! : Das Tier ist speziell darauf abgerichtet, gegen *Menschen* (oder eine andere *Spezies*) zu kämpfen. Es erhält als *Bonus* *Angriff +3* und wird bei jedem zweiten *Angriff* gezielt *Bauch* oder *Kehle* angreifen (-5). Außerdem erkennt es die üblichen *Rüstungen* und beißt gezielt in nicht *gepanzerte Glieder*.

Tricks für Pferde:

Alarm! (mittel)

Ausschlagen! (leicht)

Gib Laut! (leicht)

Kriegstauglich (schwer)

Kunststück! (variabel)

Platz! (mittel)

Stiller Alarm! (schwer)

Tricks für Hunde

Alarm! (leicht)

Ausweichen! (schwer)

Bring her! (leicht)

Bring weg! (mittel)

Dirigieren! (schwer)

Fass! (leicht)

Fass Waffe! (schwer)

Gib Laut! (leicht)

Herde Treiben! (mittel)

Kunststück! (variabel)

Pass auf! (schwer)

Schleichen! (mittel)

Sitz/Platz! (leicht)

Stiller Alarm! (schwer)

Töte! (mittel)

Eigenarten und Preise

Tiere sind Individuen wie auch NSC. Nun gut, unwichtige NSC haben eine erstaunliche Tendenz dazu, keinen Namen und identische Werte zu haben. Sobald sich SC aber für den Erwerb eines Tieres entscheiden, sollte sich der SL die Mühe machen, ihnen etwas individuelles zu entwerfen. Daher gibt es für Pferde und Hunde Regeln für die individuelle Abrundung sowie für das genaue Bestimmen des Preises.

Der Preis wird errechnet, indem erst einmal alle Modifikatoren in % addiert und dann zum Grundpreis + Ausbildungskosten hinzugerechnet werden. Ein Reitpferd mit Tricks im Wert von 10 Gulden, STR +5 und Bewegung -3 kostet also $(25 + 10) + (25 - 15)\% = 35 \text{ G} + 10\% = 38.5 \text{ Gulden}$.

Um den Preis dann auch noch korrekt einzuschätzen ist erst eine Probe auf Tierkunde und dann eine auf Handelskunde nötig. Scheitert eine, wird der Preis um $W6 \times 5\%$ zu hoch oder niedrig eingeschätzt, scheitern beide sogar um $2W6 \times 10\%$. Aber Achtung, Pferdehändler sind gewiefte Burschen, die ihre Tiere oft durch alchemistische Tricks, gutes Futter oder gar Anmalen teurer aussehen lassen!

Körperliche Abweichungen bei Pferden

STR: Pro Punkt über dem Rassendurchschnitt ist ein Pferd 5% mehr wert, pro Punkt darunter 5% weniger. Ab 10 Punkten unter dem Durchschnitt werden müde Klepper meist zu Hundefutter und Leim verarbeitet. Die STR ist vor allem interessant, um die Traglast des Pferdes zu berechnen: Bis STR $\times 3$ können sie effektiv genutzt werden, bis STR $\times 5$ mit doppelter Erschöpfung und -15 Laufweite.

INT: Kluge Pferde mit INT +1 kosten 50% mehr, dumme Gäule mit INT -1 sind nahezu nutzlos.

„CHR“: Menschenfreundliche Tiere bringen mit CHR +1 10% mehr, mit CHR +2 33% mehr und mit CHR +3 sogar 100% mehr. Pro CHR unter dem Rassendurchschnitt sinkt der Preis um 10%.

VT: Besonders zähe Pferde bringen +10% pro Punkt über dem Durchschnitt, kränkliche -5% pro Punkt darunter.

Bewegung: Bei Reit-, Kriegs- und Rennpferden ist jeder Meter Laufweite über dem Durchschnitt +5% wert, jeder darunter -5%. Ab 10m über dem Durchschnitt steigt der Preis aber rapide, mindestens um 25% pro Punkt, mitunter um ein vielfaches! Schnelle Zugpferde hingegen sind nicht sehr geschätzt, langsame erfüllen auch ihren Zweck.

Aussehen: Hübsche Pferde sind 10% mehr wert, +25% wenn ein einheitliches Gespann zusammengestellt wird, +50% bei wirklich schönen Tieren.

Hässliche Pferde kosten 10 bis 20% weniger, sofern der Käufer sie nicht nur zu rein praktischen Zwecken einsetzt - Pferde sind teuer und daher immer auch Prestigeobjekte.

Eigenarten von Pferden

Pferde sind gemeinhin recht eigensinnig, und zu den körperlichen Merkmalen kommen charakterliche, die aber oft erst spät erkannt werden. Um die Pferde umzuerziehen ist eine Ausbildung wie bei einem schweren Trick nötig. Andererseits sammeln viele Pferde weitere Eigenarten, die auch stark vom Umgang ihres Reiters abhängen. Nach dem Kauf sollte der SL also 1 bis 3 Eigenarten mit der folgenden Tabelle auswürfeln (W20):

1) Aggressiv: Das Pferd (meist ein Hengst) ist sehr angriffslustig und duldet keine Fremden, weder Mensch noch Tier, in seiner Nähe. In neue Gespanne und an neue Besitzer ist es kaum zu gewöhnen, dafür verteidigt es oft seine wenigen „Freunde“ mit Zähnen und Hufen.

2 und 3) Ängstlich: Das Pferd ist noch scheuer als es für die nervösen Fluchttiere üblich ist. Insbesondere unbekannte Tiere, plötzlicher Lärm und Gefahren versetzen es in Panik, wenn dem Reiter keine Probe auf *Reiten* gelingt.

4) Anhänglich: Das Tier mag seinen Besitzer und folgt ihm wenn möglich, auch in Gebäude und am liebsten schläft es im selben Bett. Bestraft der Besitzer es dafür zu hart, sieht es sehr traurig aus (-5 MOT für den gemeinen Kerl).

5) Badet gern: Das Pferd liebt es, sich in Wasser, Schlamm und Staub zu wälzen, vor allem an heißen Tagen. Wann immer eine günstige Gelegenheit auftaucht, muss der Reiter eine Probe auf *Reiten* ablegen, um es davon abzuhalten.

6) Bissig: Das Pferd neigt zum Beißen, und zwar jeden in Reichweite. Die Bisse sind harmlos, tun aber Weh (Biss 12, W6 B). Gefährdet sind vor allem andere Reiter und Pferde in der Nähe.

7) Blähungen: Der Gaul frisst so ziemlich alles, verträgt aber so ziemlich nichts. Alles Kaubare in Reichweite verschwindet und verwandelt sich in laute, übelriechende Darmwinde, Berge von dampfenden Äpfeln und endlose gelbe Lachen.

8) Feurig: Das Pferd ist wild und liebt es, schnell zu laufen, sich Rennen zu liefern und zu zeigen, was es kann. Damit ist es sehr leicht (+5) zu Höchstleistungen anzutreiben, andererseits muss der Reiter es immer wieder durch Proben auf *Reiten* zügeln, wenn es langsam gehen soll während andere Pferde (oder sonstige größere Tiere) in Sichtweite schneller sind.

9 und 10) Knabbert: Sobald das Pferd nichts zu tun hat, knabbert es an allem in Reichweite herum. Dabei frisst es kaum etwas, richtet aber Schäden an und kaut auch immer wieder seine Zügel, mitunter gar Stalltüren durch.

11 und 12) Kratzt sich: Das Pferd liebt es sich zu scheuern, und jede Wand, jeder Baum in Reichweite ist eine Gefahr für die Beine des Reiters. Dafür liebt es den Striegel und ist daher immer zu dem besonders freundlich (CHR +2), der es mindestens einmal am Tag striegelt.

13) Laut: Der Gaul wiehert laut, schrill und bei jeder Gelegenheit - vor allem aber in der Nacht, wenn Herrchen fern oder andere Pferde nah sind. Immerhin ist es damit automatisch ein gutes Wachpferd, da es auch jeden Fremden lauthals begrüßt.

14) Müde: Sobald das Pferd müde ist, legt es sich sofort zu einem Nickerchen hin - auch wenn es einen Reiter hat oder gerade im Rennen ist. Nur eine Probe auf *Reiten* kann es wach halten. Wird es unsanft geweckt, wird es mindestens 2 Stunden lang *aggressiv* gegen den Weckenden!

15) Mutig: Das Pferd scheut kaum eine Gefahr, was recht ungewöhnlich ist - und unangenehm, wenn es mal wieder in vollem Lauf durch Dornenbüsche bricht, Schluchten überspringt oder in starker Strömung schwimmt. Im Gefecht sind solche Pferde sehr begehrt, allerdings leben sie selten lange.

16) Stolz: Das Pferd ist eitel und liebt es, vor den Augen von anderen Pferden und Menschen zu stolzieren, Tricks zu zeigen oder sich sonst wie zu produzieren. Allerdings verweigert es sich oft bei hässlichen Sätteln, Zaumzeug oder gar Reitern...

17) Störrisch: Sobald das Pferd sich überlastet oder missverstanden fühlt, bewegt es keinen Huf mehr. Herauszufinden, warum der Gaul mal wieder festhängt, erfordert eine Probe auf *Tierkunde* oder *Reiten -5*.

18 und 19) Tritt aus: Das Pferd hasst es, wenn sich hinter ihm etwas bewegt, und tritt bei jeder Berührung seines Hinterteils oder auch nur Schweifes sofort aus! Stallburschen fürchten solche Tiere, und das Beschlagen beim Schmied ist jedesmal ein Drama.

20) Wasserscheu: Das Pferd fürchtet Wasser, Schlamm oder auch nur Regen und wird leicht scheu bzw. verweigert den Dienst. Mit ihm einen Fluss zu durchschwimmen ist undenkbar.

Körperliche Abweichungen von Hunden

INT: Mit INT +1 kostet ein Hund 50% mehr, bei INT -1 ist er hingegen 20% weniger wert.

CHR: Bei 1 Punkt über dem Rassendurchschnitt +10%, bei 2 +25% und bei 3 +50%. Jeder Punkt unter dem Durchschnitt senkt den Wert um 10%.

WN: Jeder Punkt über dem Durchschnitt bringt +25%, jeder darunter -10%.

LP/AP: Gerade bei Jagd- und Kampfhunden wichtig, jeder zusätzliche LP/AP bringt +10%, jeder fehlende -10%.

Bewegung: Schnelle Jagd- und Windhunde sind pro m Laufweite über dem Durchschnitt 5% mehr wert, lahme Hunde -5% pro Meter.

Biss: Ein zusätzlicher Schadenspunkt erhöht den Wert um 50%, zwei Punkte sogar um 200%.

Spuren Suchen: Jeder Punkt über der Norm bringt +10%, jeder darunter -5%.

Aussehen: Hübsche Hunde sind 10% mehr wert, besonders edle Erscheinungen 50% mehr und die schnuffigsten aller Salonratten bringen den doppelten bis zehnfachen Normalpreis.

Eigenarten von Hunden

1) Bauchkrawler: Ja, nichts ist eindrucksvoller als 80 kg Kampfhund, die sich begeistert auf den Rücken legen um sich den Bauch kralen zu lassen. Gerne auch von Fremden und Einbrechern.

2 und 3) Bissig: Der Hund mag keine Fremden, und schon gar nicht von ihnen berührt werden. Bei jeder Bedrohung beißt er sofort zu.

4) Jagdsüchtig: Der Hund liebt die Jagd auf alles, was er erlegen oder zumindest hetzen kann. Auch Passanten, Reiter und vom Wind bewegte Blätter wecken seinen Ehrgeiz.

5) Katzenhasser: Aus Sicht aller Katzen ist der Hund ein bösartiger Serienmörder, der fanatisch hinter ihnen her ist. Dieser Hass kann ihn Stundenlang unter einem Baum lauern lassen.

6 und 7) Kläffer: Der (meist recht kleine) Hund ist laut und sehr sehr penetrant, wann immer ein Fremder in seinem Revier auftaucht.

8) Nicht Stubenrein: Ups.

9) Parasiten: Egal wie oft man den Hund auch wäscht, bürstet und mit Flohabwehramuletten bedeckt, binnen weniger Stunden hat er sich eine frische blutsaugende Biosphäre zugelegt und verteilt sie auch eifrig kratzend in der Umgebung.

10 und 11) Revierdenken: Sobald der Hund ein Revier als seines markiert hat, verteidigt er es mit allen Mitteln. Außerhalb ist er friedlich und eher schüchtern.

12) Schläfrig: 18 Stunden Schlaf am Tag sind erwünscht, bei weniger wird er maulig. Wer sein Plätzchen belegt, bekommt seinen Unmut zu spüren!

13) Schwanzjäger: Irgendwann wird er ihn erwischen. Irgendwann.

14) Schwimmer: Der Hund liebt es zu baden und sich im Schlamm zu wälzen (leider oft in dieser Reihenfolge). Anschließend läuft er zu Herrchen und schüttelt sich ausgiebig.

15) Stinker: Der Hund hat ein sehr kräftiges Aroma, verstärkt durch Blähungen. Gerade in geschlossenen Räumen ist er sehr dominierend.

16) Treu: Der Hund ist noch loyaler zu seinem Herrchen, als bei den ohnehin treuen Tieren üblich. Er wird ihn mit allen Mitteln schützen und bis in den Tod begleiten (Proben +2). Allerdings ist er auch etwas eifersüchtig bei Fremden (Proben -2).

17 und 18) Verfressen: Der Hund ist gierig und frisst alles, außerdem vergisst er bei gutem Futter jede Loyalität.

19) Verschmust: Der Hund ist sehr anschnieg-sam, will immer bei Herrchen sein und schläft nur bei ihm. Aber auch von Fremden lässt er sich gerne knuddeln, schnüffelt interessiert an jedem Schritt und schlabbert jedes Stück Haut in Leckweite ab.

20) Zutraulich: Was bei anderen Hunden „Herrchen“ ist, könnte man bei diesem Hund auch „jeder beliebige Sterbliche“ nennen. Jedenfalls kennt er keine Loyalität und ist sehr kontaktfreudig, oft folgt er Fremden bis nach Hause.

Vom Umgang mit Pferden

Pferde verbrauchen pro Stunde im **Schritt** 2 AP, mit **Reiter/Last** 3 AP und **überladen** 5 AP. **Trab** erlaubt doppeltes Tempo bei vierfachen AP, im **Galopp** verlieren sie pro Runde 1 „Kurzzeit-AP*“, die pro 10 Minuten erholt werden. Ansonsten heilen sie 1 AP pro Stunde **Grasen** und 2 AP pro Stunde **Schlaf**.

Im **Galopp** (Laufweite x 3, 1 AP* pro Runde) kann man Pferde auch **antreiben** (Probe auf *Reiten*, LW x 4, 3 AP pro Runde) oder durch **exzessive** Nutzung von Sporen und Peitsche „**alles herausholen**“ (Probe -5, LW x 5, 1W6+2 AP*).

Ansonsten ist unter anderem in folgenden Situationen eine **Probe auf Reiten** fällig: Bei **Sprüngen** über Hindernisse (Probe -1 pro 10 cm über 10facher GES des Pferdes), wann immer das Pferd **erschreckt** wird (kriegstaugliche Pferde sind kaum schreckhaft (+5), sonst reichen schon plötzliche Geräusche, fremde Tiere, Feuer oder plötzliche Berührungen), wenn es **rückwärts laufen** oder andere **ungewöhnliche Bewegungen** machen soll oder wenn es im Kampf oder sonst wie **eine Verletzung erleidet** (-1 pro verlorenem AP). Die letzte Reitenprobe schließlich erfolgt beim **Sturz des Pferdes** um nicht verletzt zu werden.

Hengste sind zumeist wilder, aggressiver und schwerer zu reiten (CHR -2), dafür aber schneller und stärker (STR und LW +2). **Stuten** lassen sich gut reiten, werden aber meist für die Zucht genutzt. **Wallache**, also kastrierte Hengste, sind die häufigsten Reitpferde, da sie ruhig und umgänglich sind. Ihre Werte sind nicht modifiziert.

Gespanne aus mehreren Pferden müssen erst einmal aneinander gewöhnt werden (2 bis 4 Monate) und vertragen sich längst nicht immer (Probe auf *Tierkunde* bei jeder Veränderung des Gespannes, bei einem Fehlschlag vertragen sie sich nicht). Immerhin gilt bei einem eingespielten Gespann das CHR des Leitpferdes für alle.

Die **Unterhaltskosten** eines Pferdes sollten bei der Anschaffung nicht vergessen werden: Grundsätzlich sind **2 Gulden pro Monat** üblich, **+1 Gulden** wenn man sich selbst kaum um das Tier kümmern kann und daher **Stallburschen** beschäftigt (die sich um 4 bis 10 Pferde kümmern), **+1 Gulden** wenn es in der Stadt in einem **Mietstall** steht. Anspruchsvolle oder große Pferde, die **besseres Futter** benötigen, kosten noch einmal **+2 Gulden** im Monat, und **Luxuspferde** mit persönlichem Trainer, eigenem Stallburschen und bester Unterbringung kosten leicht **20 Gulden** im Monat - oder mehr. Kein Wunder, dass der Besitz von Pferden als Statussymbol gilt.

Die **Pflege** von Pferden ist auch ein wichtiger Faktor. Pro Monat sollte der Halter oder Stallmeister eine Probe auf *Tierpflege* ablegen. Gelingt sie, bleibt das Tier gesund. Misslingt sie aber, verliert das Pferd 3 LP, die nur durch wenigstens 1 Woche intensive Pflege und gelungene Probe geheilt werden können. Ein Patzer hat sogar einen Abzug nach folgender Tabelle zur Folge (W6):

1 bis 3: Pferd lahmt, LW -10 für 1 Monat.

4: Kolik, -5 auf alle Proben für 1 Monat.

5: Schwere Kolik, Probe auf *Tierpflege* -5 oder das Pferd stirbt, Heilung 1 Monat.

6: Tierseuche, das Pferd verliert 3W6 Tage lang 3 LP pro Tag und steckt andere im Stall zu 50% an.

Bei allen Proben wird davon ausgegangen, dass der Reiter über Sattel mit Steigbügeln, Zaumzeug, Sporen und eine Gerte verfügt. **Ohne Sattel** erleidet der Reiter -5 auf alle Reitproben, **ohne Steigbügel** immerhin noch -2, ein spezieller **Kampfsattel** bringt aber +2 auf Proben, um nicht vom Pferd zu stürzen. **Ohne Zaumzeug** gibt es ebenfalls -2, da man durch Schenkeldruck lenken muss, eine **Kandarre** hingegen bringt +2, schmerzt aber im Maul des Tieres (-1 AP* pro Reitenprobe). **Ohne Sporen** erleidet man -1, **scharfe Sporen** bringen zwar +1, verletzen aber das Pferd (-1 LP für jede Reitenprobe!). **Ohne Reitgerte** hat man -1 auf Proben, eine **Reitpeitsche** bringt +1, kostet aber ebenfalls pro Einsatz 1 AP*.

Vervollständigt wird die Ausstattung durch eine **Satteldecke** (verhindert ein Durchscheuern des Sattels und hält notfalls das Pferd warm) und ein Paar **Satteltaschen** hinter dem Sattel (Platz für bis zu 10 kg Gepäck). Außerdem kann man leicht auch **Waffen am Sattel** befestigen. Schwertscheiden, Pistolenhalter und Halteringe für Lanzen sind verbreitet. Wohlhabende Reiter gönnen ihren Pferden oft auch **Schmuck**, insbesondere silberne Niete an Sattel und Zaumzeug (10 Gulden), Federbüsche am Zaumzeug (3 Gulden) und bestickte Schabracken (Überwürfe aus Stoff, ab 10 Gulden) sind verbreitet. Schließlich gibt es im Buch „Mehr Waffen“ Kapitel „Arsenal für Tiere“ noch **Pferderüstungen** zum Schutz des teuren Tieres im Kampf.

Man sollte nicht vergessen, dass Zaumzeug, Sporen und Gerte zusammen schon 2 kg wiegen, der Sattel noch einmal 5 kg, was alles von der Traglast des Pferdes (STR x 3 kg) abgeht. Kommen noch die Waffen und Rüstung des Reiters oder gar ein Pferdepanzer hinzu, sind selbst starke Pferde schnell überladen!

Pferderassen

Wildpferd

STR: 25 **GES:** 13 **INT:** 3 **CHR:** -3

WK: 12 **WN:** 13 **VT:** 14 **LP/AP:** 20

Bewegung: 35m

Angriffe: Huftritt 12 (1W6+2)

Verteidigung 7 (17 PW 1) **Wundschwelle** 5

Kräfte: Schwimmen 10, Klettern 8.

Genügsam: Im Gegensatz zu den meisten anderen Pferden kommen sie mit wenig Pflege und schlechtem Futter aus. Kosten halbiert.

Aussehen: Die Vorfahren der domestizierten Pferderassen sind immer noch in abgelegenen Wäldern und Steppen zu finden. Sie sind klein, nicht größer als Ponys, und zeichnen sich durch struppiges hellbraunes Fell, eine wilde dunkle Mähne und einen dunklen „Aalstrich“ vom Hals bis zum Schweifansatz aus.

Verhalten: Wildpferde sind nicht domestiziert und daher nur schwer abzurichten. Normalerweise leben sie in Herden von 20 bis 50 Tieren in lichten Wäldern und Grasland, wobei junge Hengste in getrennten kleineren Herden leben und sich nur zur Paarungszeit den Stuten nähern, die von einem starken Leittier geführt und verteidigt werden.

Kampf: Wildpferde bevorzugen die Flucht wann immer möglich. Werden sie in die Enge getrieben, verteidigen Hengste ihre Stuten und Stuten ihre Fohlen.

Wert: Als Reitpferde sind sie nur bedingt zu gebrauchen, dafür werden sie in einigen Regionen als Fleischquelle gejagt.

Westmarker Steppenpony

STR: 30 **GES:** 12 **INT:** 3 **CHR:** +0

WK: 10 **WN:** 12 **VT:** 12 **LP/AP:** 25

Bewegung: 40m laufend.

Angriffe: Huftritt 12 (1W6+2)

Verteidigung 8 (17 PW 1) **Wundschw.** 5

Kräfte: Schwimmen 10, Klettern 8.

Genügsam: Im Gegensatz zu den meisten anderen Pferden kommen sie mit wenig Pflege und schlechtem Futter aus. Kosten halbiert.

Ausdauernd: Das Pferd kann deutlich weitere Strecken zurücklegen als üblich. +10 AP nur für Langstreckenritte.

Aussehen: Auf den ersten Blick gleichen die kleinen struppigen Pferde der Steppenvölker den Wildpferden, sie sind aber etwas größer und es gibt eine größere Vielfalt an Farben.

Verhalten: Steppenponys sind unkompliziert und an ein karges Leben gewöhnt, allerdings mögen sie es gar nicht, vor einen Wagen oder gar Pflug gespannt zu werden.

Kampf: Normal.
Wert: 20 Gulden ohne Zusatzausbildung.

Nordlandpony

STR: 30 **GES:** 11 **INT:** 3 **CHR:** +0
WK: 11 **WN:** 12 **VT:** 15 **LP/AP:** 25
Bewegung: 35m laufend.
Angriffe: Huftritt 12 (1W6+2)
Verteidigung 6 (17 PW 2) **Wundschw.** 5
Kräfte: Schwimmen 8, Klettern 10.

Genügsam: Im Gegensatz zu den meisten anderen Pferden kommen sie mit wenig Pflege und schlechtem Futter aus. Kosten halbiert.

Tölt: Das Pferd beherrscht ein Tempo zwischen Schritt und Trab, mit dem sie 1½faches Tempo für doppelte AP-Kosten schaffen.

Aussehen: Auch Nordlandponys ähneln noch stark ihren Vorfahren, sind aber stämmiger, haben kurze Beine und ein gerade im Winter sehr dickes Fell. Ihre hellen Mähnen sind sehr lang und buschig.

Verhalten: Um im kalten Thursgard, wo sie leben, nicht unnötig Energie zu verschwenden, bewegen sie sich wenig und ruhig. Zum Galopp kann man sie kaum zwingen (-5), dafür haben sie ihren Tölt.

Kampf: Nordlandponys sind weniger scheu als andere Pferde, denn gegen die thursischen Wölfe ist Flucht selten ein Schutz. Stattdessen bilden sie einen Kreis mit ihren Hinterteilen nach außen und wehren Angriffe ab. Panische Angst haben sie vor Bären, die eher mal einen Huftritt riskieren.

Wert: 20 Gulden ohne Zusatzausbildung.

Südländischer Sualad

STR: 30 **GES:** 14 **INT:** 3 **CHR:** +2
WK: 9 **WN:** 13 **VT:** 9 **LP/AP:** 25
Bewegung: 45m laufend.
Angriffe: Huftritt 12 (1W6+3)
Verteidigung 8 (17 PW 1) **Wundschw.** 5
Kräfte: Schwimmen 8, Klettern 8.

Genügsam: Im Gegensatz zu den meisten anderen Pferden kommen sie mit wenig Pflege und schlechtem Futter aus. Kosten halbiert.

Ausdauernd: Das Pferd kann deutlich weitere Strecken zurücklegen als üblich. +10 AP nur für Langstreckenritte.

Wüstentauglich: Das Pferd benötigt deutlich weniger Wasser als andere (4 Liter Basis, Hitze x 2, Wüste x 3) und verträgt auch Hitze, Wind und Sand sehr gut. Leider verträgt es aber keine Feuchtigkeit, die schnell zu Husten, Huffäule oder Hautkrankheiten führt.

Aussehen: Sualad gehören sicher zu den schönsten Pferden. Ihr kurzes glänzendes Fell ist zumeist strahlend weiß, mitunter auch tiefschwarz oder seltener grau. Die kurze Mähne ist relativ steif und

ihre Augen werden von besonders langen und dichten Wimpern geschützt.

Verhalten: Die stolzen Wüstenpferde sind an einen Wechsel aus schnellen Ritten, ruhigem Marsch und langen Pausen gewöhnt. Mittags legen sie sich meist hin und bedecken sich mit Sand, um auszuruhen, dafür sind sie nachtaktiv. Generell schlafen sie mindestens 2 oder 3 mal am Tag wenige Stunden.

Kampf: Normal.
Wert: 30 Gulden ohne Zusatzausbildung.

Albioner Vollblut

STR: 35 **GES:** 12 **INT:** 3 **CHR:** +1
WK: 10 **WN:** 11 **VT:** 10 **LP/AP:** 30
Bewegung: 45m laufend.
Angriffe: Huftritt 12 (1W6+3)
Verteidigung 7 (17 PW 1) **Wundschw.** 5
Kräfte: Schwimmen 10, Klettern 8.

Sprinter: Das Pferd kann auf Kurzstrecken ein deutlich höheres Tempo anschlagen und einige Runden durchhalten. Im Galopp steigt sein Grundtempo auf 50, dafür ist es für Weitestrecken und Schwerarbeit kaum zu gebrauchen: +1 AP pro Stunde bei langfristigen Anstrengungen.

Aussehen: Als Kreuzung einheimischer Pferde mit den erbeuteten Wüstenpferden aus dem letzten Imperialkrieg wurden albioner Vollblüter zu übertragenden Rennpferden gezüchtet, die durchgehend ein dunkelbraunes glänzendes Fell und schwarze Mähnen haben. Ihre Gestalt ist grazil und schlank, und man kann bei einem Rennen deutlich das Spiel ihrer Muskeln unter dem Fell erkennen.

Verhalten: Vollblüter sind lebhaft, nervös und etwas zickig. Sie fordern generell einen guten Reiter und erfahrene Stallknechte. Die Eigenheiten *Stolz* und *Feurig* sind bei Vollblütern sehr oft zu finden!

Kampf: Wenn sie erst einmal an den Kampf gewöhnt wurden, sind sie angriffslustige und gute Kriegspferde, allerdings werden sie auch leicht mitgerissen, wenn andere Pferde fliehen oder in Panik geraten.

Wert: 60 Gulden ohne Zusatzausbildung.

Gomdisches Vollblut

STR: 50 **GES:** 11 **INT:** 3 **CHR:** +2
WK: 10 **WN:** 12 **VT:** 12 **LP/AP:** 35
Bewegung: 40m laufend.
Angriffe:
 2 x Huftritt 13 (1W6+4) oder
 Umrennen 13 (3W6 B) gegen jeden im Weg!
Verteidigung 8 (17 PW 1) **Wundschw.** 5
Kräfte: Schwimmen 10, Klettern 8.

Wehrhaft: Das Pferd ist besonders gut für den Nahkampf geeignet, es stürmt mutig auf den Feind zu, rennt ihn um und tritt dann jede Runde nach

vorne und hinten aus. Allerdings lässt es sich auch kaum aus dem Kampf fernhalten und trifft oft Verbündete in Reichweite.

Aussehen: Das klassische Schlachtross des Nordreiches ist groß, stark und mutig, es gibt mehrere Farben je nach Zuchtregion, oft auch gefleckt.

Verhalten: Stallburschen lieben sie nicht gerade, und für Wagen oder gar Pflüge sind sie vollkommen ungeeignet. Dafür sind sie mutiger und aggressiver als andere Pferde.

Kampf: Diese Pferde lieben den Kampf, sind mutig und sehr angriffslustig.

Wert: 70 Gulden ohne Zusatzausbildung.

Niedermarscher Zottelhuf

STR: 70 **GES:** 8 **INT:** 3 **CHR:** +2

WK: 8 **WN:** 12 **VT:** 12 **LP/AP:** 40

Bewegung: 30m laufend.

Angriffe: Huftritt 10 (2W6)

Verteidigung 4 (17 PW 1) **Wundschw.** 5

Kräfte: Schwimmen 10, Klettern 8.

Ausdauernd: Das Pferd kann deutlich weitere Strecken zurücklegen als üblich. +10 AP nur für Langstreckenritte.

Aussehen: Diese massigen Kaltblüter sind groß, massig gebaut und muskelbepackt. Ihre Hufe, breit wie Suppenteller, sind von zotteligem Haar umgeben. Es gibt sie in mehreren Farben, wobei aber Mittelbraun und schwarz dominieren.

Verhalten: Zottelhufe sind ruhig bis lethargisch, mehr als Schritt laufen sie ungern, dafür mögen sie es, schwere Lasten zu ziehen. Da sie selten geritten werden, sind sie oft keine Reiter und Sättel gewöhnt. Als Zugtiere sind sie vor allem bei schweren Lastwagen und als Rückepferde im Wald zu finden. Die meisten Bauern hätten zwar liebend gerne ein Paar für ihren Pflug, können sich die teuren Tiere aber kaum leisten, die sehr viel Getreide als Kraftfutter brauchen.

Kampf: Allein ihre Masse schreckt Angreifer ab, aber ansonsten sind sie friedlich.

Wert: 60 Gulden ohne Zusatzausbildung.

Bourbonischer Tänzer

STR: 30 **GES:** 12 **INT:** 4 **CHR:** +3

WK: 8 **WN:** 12 **VT:** 9 **LP/AP:** 25

Bewegung: 40m laufend.

Angriffe: Huftritt 12 (1W6+3)

Verteidigung 6 (17 PW 1) **Wundschw.** 5

Kräfte: Schwimmen 10, Klettern 8.

Aussehen: Keine andere Pferderasse ist so vielseitig im Aussehen wie der Bourbonische Tänzer. Typisch ist ein Kontrast zwischen Fell- und Mähnenfarbe, lange volle Mähnen und eine eher zierliche Gestalt. Sehr beliebt sind Schimmel und Füchse, während die

gefleckten „Bastarde“ aus der Zucht entfernt und deutlich billiger verkauft werden.

Verhalten: Für harte Feldarbeit oder dergleichen taugen die Tänzer nicht, dafür geben sie gute Reit- und sehr gute Dressur- und Kutschpferde ab. Mit anderen Pferden kommen sie ebenso wie mit Menschen gut aus, und wenn man sie lässt sind sie sehr lebhaft und verspielt.

Kampf: Normal.

Wert: 30 Gulden ohne Zusatzausbildung. Werden oft in farblich passenden Gespannen verkauft, dann mindestens 40 Gulden pro Tier.

Soldalische Goldmähne

STR: 30 **GES:** 14 **INT:** 3 **CHR:** +0

WK: 11 **WN:** 12 **VT:** 12 **LP/AP:** 25

Bewegung: 45m laufend.

Angriffe: Huftritt 12 (1W6+3)

Verteidigung 8 (17 PW 1) **Wundschw.** 5

Kräfte: Schwimmen 10, Klettern 12.

Genügsam: Im Gegensatz zu den meisten anderen Pferden kommen sie mit wenig Pflege und schlechtem Futter aus. Kosten halbiert.

Trittsicher: Das Pferd kann auch im Gebirge auf schmalen, rutschigen Pfaden leicht vorankommen, in schwerem Gelände sind Proben auf *Reiten* unnötig oder zumindest nicht erschwert.

Aussehen: Goldmähen haben ein hellbraunes bis weißes Fell und eine glänzende gelbe, oft golden schimmernde Mähne, ihre Hufe hingegen sind immer schwarz, ihr Bauch zumeist weiß. Im Gegensatz zur Mähne kann man auch mit viel Striegeln das Fell kaum zum Glänzen bringen.

Verhalten: Die Pferde der soldalischen Halbwüsten und Gebirge sind klein, grazil und sehr eigensinnig, denn sie leben gemeinhin halbwild in Herden, die nur einmal im Jahr von ihren Besitzern eingefangen, mit Brandzeichen markiert und um die besten jungen Hengste reduziert werden. Stuten sind so gut wie nie in Gebrauch. Auch alles Training kann den feurigen Hengsten nie ganz das freie Leben austreiben. Sie sind dafür berüchtigt, immer wieder ihre Reiter abzuwerfen und auszureißen. Dafür ist kaum ein leichtes und schnelles Pferd zugleich so genügsam und zäh.

Kampf: Normal.

Wert: 40 Gulden ohne Zusatzausbildung.

Zwergenpony

STR: 25 **GES:** 11 **INT:** 3 **CHR:** +2

WK: 10 **WN:** 12 **VT:** 13 **LP/AP:** 20

Bewegung: 30m laufend.

Angriffe: Huftritt 12 (1W6+2)

Verteidigung 6 (17 PW 1) **Wundschw.** 5

Kräfte: Schwimmen 8, Klettern 12.

Genügsam: Im Gegensatz zu den meisten anderen Pferden kommen sie mit wenig Pflege und schlechtem Futter aus. Kosten halbiert.

Ausdauernd: Das Pferd kann deutlich weitere Strecken zurücklegen als üblich. +10 AP nur für Langstreckenritte.

Trittsicher: Das Pferd kann auch im Gebirge auf schmalen, rutschigen Pfaden leicht vorankommen, in schwerem Gelände sind Proben auf *Reiten* unnötig oder zumindest nicht erschwert.

Aussehen: Tja, eindeutig zwergische Zucht: Kurze Beine, struppiges graues Fell, gute Nachtsicht und deutlicher Bartwuchs. Wie der Herr, so's Gescherr...

Verhalten: An ein Leben unter der Erde und im Gebirge gewöhnt bringt ein Zwergenpony so gut wie nichts aus der Ruhe - oder zum Galoppieren. Geritten werden sie ohnehin selten, zumeist ziehen sie Wagen, treiben Maschinen an oder schleppen Lasten. Ihr guter Orientierungssinn wird von unkundigen Besitzern oft mit Sturheit verwechselt, denn sie können Wege meist deutlich besser einschätzen.

Kampf: In Gefahrensituationen gehen Zwergenponys immer rückwärts - für Pferde sonst höchst ungewöhnlich, in engen Tunnels ohne Raum zum Wenden aber sehr sinnvoll.

Wert: 20 Gulden ohne Zusatzausbildung.

Elfenross („Halbeinhorn“)

STR: 35 **GES:** 13 **INT:** 5 **CHR:** +/- 5

WK: 13 **WN:** 14 **VT:** 12 **LP/AP:** 30

Bewegung: 45m laufend.

Angriffe: 2 x Huftritt 12 (1W6+3)

Verteidigung 9 (17 PW 1) **Wundschw.** 5

Kräfte: Schwimmen 10, Klettern 8.

Ausdauernd: Das Pferd kann deutlich weitere Strecken zurücklegen als üblich. +10 AP nur für Langstreckenritte.

Einhornespür: Elfenrösser haben Einhornblut in ihren Adern, daher ihre begrenzte magische Kraft. Durch eine Berührung können sie sofort den Charakter und die Absichten eines Wesens richtig einschätzen. Das Wesen muss eine Probe auf CHR ablegen, -15 wenn es böse Absichten hegt, +5 wenn es unschuldig und rein ist. Bei Erfolg wird es als gut eingeschätzt, sonst als neutral oder gar böse.

Aussehen: Echte Elfenrösser (also längst nicht jedes Pferd, das von Elfen gezüchtet oder geritten wird) haben ein weißes Fell, eine silberne Mähne und auf der Stirn, wo ihre Einhornnähnen das magische Horn haben, einen kleinen goldenen Stern.

Verhalten: Elfenrösser können nicht einfach gekauft werden, sie suchen sich ihren Reiter (mit) aus: Die erste Berührung entscheidet, ob sie ihn mögen (alle Proben +5) oder nicht mögen (also -5). Auch danach sind sie eigensinnig, bösartiges Verhalten mögen sie

ebensowenig wie unnötige harte Arbeit. Hat man aber ihr Vertrauen gewonnen, sind sie Freund und Begleiter fürs Leben - Elfenrösser werden nämlich leicht 30 oder 40 Jahre alt, und das bei guter Gesundheit.

Kampf: Wesen, die als böse eingeschätzt wurden, werden im Kampf vehement mit 2 Hufritten pro Runde eingedeckt, gute hingegen geschützt, auch wenn der Reiter sie angreifen will. Elfenrösser sind kaum einzuschüchtern, dank ihrer hohen INT und WN können sie Gefahren gut einschätzen, Fallen vermeiden und Angriffen ausweichen.

Wert: Mindestens 100 Gulden, sofern man vom Pferd akzeptiert wird. Es gibt aber nur wenige Züchter und viele Interessenten.

Esel

STR: 20 **GES:** 10 **INT:** 3 **CHR:** -2

WK: 14 **WN:** 12 **VT:** 14 **LP/AP:** 15

Bewegung: 25m laufend.

Angriffe: Huftritt 12 (1W6+2)

Verteidigung 6 (17 PW 1) **Wundschw.** 5

Kräfte: Schwimmen 10, Klettern 12.

Sehr Genügsam: Im Gegensatz zu Pferden kommen Esel quasi ohne Pflege und nur mit dem Futter aus, das sie am Wegesrand finden - Unterhaltskosten auf dem Lande gleich 0. Allerdings fördert das weder ihre Gesundheit noch ihre Stimmung, gutes Futter und etwas Zuneigung sind hilfreich.

Ausdauernd: Esel verbrauchen wie Menschen nur 1 AP pro Stunde Marsch, +5 AP nur für Langstrecken.

Trittsicher: Der Esel kann auch im Gebirge auf schmalen, rutschigen Pfaden leicht vorankommen, in schwerem Gelände sind Proben auf *Reiten* unnötig oder zumindest nicht erschwert.

Aussehen: Graues Fell, lange Ohren, Schwanz mit Püschel am Ende... ein Esel halt!

Verhalten: Esel sind eigentlich nette und zutrauliche Tiere, haben aber ihren eigenen Kopf. Vor allem wenn sie überladen sind oder den Weg als gefährlich einschätzen, verweigern sie hartnäckig die Mitarbeit. Ansonsten neigen sie zu sehr lauten Stimmungsbeleidigungen und leichten Depressionen. Die meisten Esel gehören armen Leuten und werden von ihnen schlecht versorgt und behandelt. Bei besserer Behandlung werden sie auch zutraulicher (nach einem Jahr gutem Umgang CHR +2).

Kampf: Normal, in kleinerem Maßstab. Esel können zwar geritten werden, aber auf keinen Fall in die Schlacht.

Wert: 10 Gulden ohne Zusatzausbildung.

Maultier

STR: 30 **GES:** 11 **INT:** 3 **CHR:** +0

WK: 12 **WN:** 12 **VT:** 12 **LP/AP:** 25

Bewegung: 35m laufend.

Angriffe: Huftritt 12 (1W6+3)

Verteidigung 6 (17 PW 1) **Wundschw.** 5

Kräfte: Schwimmen 10, Klettern 12.

Genügsam: Im Gegensatz zu Pferden kommen sie mit wenig Pflege und schlechtem Futter aus. Kosten halbiert.

Ausdauernd: Das Tier kann deutlich weitere Strecken zurücklegen als üblich. +10 AP nur für Langstreckenritte.

Trittsicher: Das Tier kann auch im Gebirge auf schmalen, rutschigen Pfaden leicht vorankommen, in schwerem Gelände sind Proben auf *Reiten* unnötig oder zumindest nicht erschwert.

Aussehen: Maultiere sind Mischlinge aus Esel und Pferd. Daher haben sie eine riesige Bandbreite an möglichen Größen, Gestalten und Farben, ihre Werte können deutlich weiter als bei anderen Pferden von der Norm abweichen. Sie sind fast immer unfruchtbar.

Verhalten: Nicht ganz so stur wie Esel, aber dennoch nicht einfach. Maultiere sind stärker als Esel und daher vor allem als Zug- und Packtiere von Interesse. Geritten werden sie selten, und dann vor allem im Gebirge.

Kampf: Normal, allerdings sind Mulis aggressiver als normale Pferde und nicht so ängstlich.

Wert: 15 Gulden.

Vom Umgang mit Hunden

Hunde sind die älteste und am besten domestizierte Haustierrasse. Selbst völlig verwilderte Hunde, die seit Generationen keinen Menschen gesehen haben, lassen sich (als Welpen) leicht in die Gesellschaft von Menschen integrieren. Tatsächlich betrachten Hunde „ihre“ Menschen (Elfen, Zerge, Trolle...) als eine Art seltsame zweibeinige Hunde und Teil des Rudels. Sofern man ihnen klarmachen kann, dass sie die untere Stufe der Rudelhierarchie einnehmen, sind sie sehr umgänglich - problematisch aber, wenn sie nicht ausreichend konsequent behandelt werden. Am schlimmsten sind Hunde, die absichtlich „scharf gemacht“ wurden - also durch Misshandlungen zu böartigen Psychopathen, die nur noch durch Gewalt im Zaum gehalten werden können und alles angreifen, was ihnen vor die Fänge gerät. Gut abgerichtete Hunde hingegen können durchaus auch zum Kampf eingesetzt werden, und dennoch auf Befehle hören und mit „ihrem Rudel“ gut umgehen.

Die **Unterhaltskosten** von Hunden sind deutlich geringer als die von Pferden, da sie zum Großteil mit Essensresten ernährt werden können. Ein normaler Hund kostet $\frac{1}{2}$ **Gulden pro Monat**, große und aktive Hunde das doppelte, da sie mehr Fleisch brauchen.

Auch die **Pflege** ist deutlich unproblematischer. Sie leben entweder im Haus der Menschen oder, wenn es größere Meuten sind, in eigenen Zwingern, wobei ein Hundeführer ein Dutzend Hunde versorgen und abrichten kann. Hier reicht eine Probe auf **Tierpflege** pro Quartal (3 Monate) völlig, bei einem Fehler verlieren sie 1 LP, bei einem Patzer würfelt man auf der folgenden Tabelle (W6):

1: Hund wird fett und erleidet dadurch -2 auf alle körperlichen Werte, Diät dauert 1 Quartal.

2: Hund magert ab, mit dem selben Ergebnis.

3: Hund gerät in Beißerei und verliert 2W6 LP.

4 bis 5: Hund wird rüdig und verliert große Teile seines Felles, VT -5, -2 auf andere Proben.

6: Hund erkrankt und verliert 3W6 Tage lang 1 LP pro Tag, außerdem steckt er zu 50% andere Hunde an.

Als **Jagdhund** sind Hunde überaus nützlich, denn sie erfüllen gleich drei Aufgaben: 1. sind sie sehr gute Treiber, die das Wild ausdauernd und mit Gebell in die gewünschte Richtung treiben (jeder Hund kann 10 m Breite absperren) oder als Meute hetzen. 2. macht ihre gute Nase sie zu idealen Spurensuchern, die nur durch Gewässer, starke Gerüche oder Regen nennenswert behindert werden (-2 bis -10). Übrigens, Wilderer und Flüchtlinge, die von Hunden gehetzt werden, streuen oft Pfeffer oder Feuer-

pulver hinter sich aus. Schnüffeln die Hunde daran, wird ihre Nase zu 50% für einige Stunden effektiv ausgeschaltet. 3. sind sie auch im Kampf mit der Beute sehr hilfreich, vor allem können sie Wild an den Beinen packen und festhalten, bis der Jäger zum Todesstoß heran ist. Jäger ohne Hunde sind im Nordreich undenkbar.

Als **Wach- und Kampfhund** schließlich werden sie gegen andere Sterbliche eingesetzt. Jeder Hund, der nicht sehr dumm, faul oder zutraulich ist, wird sein Revier instinktiv verteidigen. Ihre hohe WN ist der der meisten Wächter überlegen, und wenn sie den Eindringling sichten, geben sie sofort laut. Nur böartige Hunde greifen Eindringlinge sofort an, ausgebildete Kampfhunde stellen sie und verwehren ihnen ein weiteres Eindringen.

Im **Kampf gegen Sterbliche** werden Hunde je nach Vorliebe des Besitzers auf tödliche Kehl- oder nicht tödliche Armbisse abgerichtet. Haben sie Arm oder Kehle gepackt, halten sie sie einfach fest (Glied ist effektiv gelähmt, -5 auf alle körperlichen Proben) oder beißen weiter zu (Schaden pro Runde ohne weitere Angriffs- und Abwehrwürfe) bis sie abgeschüttelt (Probe auf STR -5 gegen Hund) oder durch Gegenangriffe (wie gesagt -5 und nur mit der freien Hand / per Fußtritt) hinreichend verletzt wurden. Viele Hunde können gut ausweichen, zusätzlich werden sie manchmal mit Hundepanzern versehen oder gar mit Stahlzähnen aufgerüstet (siehe im Buch „Mehr Waffen“ Kapitel „Arsenal für Tiere“).

Um einem abgerichteten Hund im Kampf einen Befehl zu geben ist eine Probe auf CHR oder *Abrichten* nötig. Natürlich kann ein Hund nur solche Befehle befolgen, für die er abgerichtet wurden.

Hunderassen

Hofkläffer

STR: 5 **GES:** 13 **INT:** 4 **CHR:** +5

WK: 8 **WN:** 13 **VT:** 12 **LP/AP:** 8

Bewegung: 35m laufend.

Angriffe: Biss 12 (1W6)

Verteidigung 7 (17 PW 1) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Spuren suchen 13.

Genügsam: Der Hund ist an karge Kost gewöhnt und kann sich zur Not auch mit altem Brot, Knochen und Abfällen am Leben halten. Unterhaltskosten halbiert bis gleich 0.

Aussehen: Die meisten Hof- und Straßenkötter sind eher klein und dünn, je nach Region mit kurzem oder langem Fell in allen erdenklichen Farben. Viele Gegenden haben ihre eigene „Rasse“, in der Nähe von Städten hingegen dominieren wilde Mischungen.

Verhalten: So lange sie auf einem Hof geduldet werden, verteidigen sie ihn nach Kräften gegen jeden Eindringling - bevorzugt verbal, natürlich. Daneben fangen sie Ratten und Mäuse, beseitigen den Müll und werden auch gelegentlich vom Hausherrn zur fürstlichen Treibjagd oder heimlichen Wilderei mit in den Wald genommen. Schließlich müssen sie noch als Kinderspielzeug erhalten und, wenn der Winter ganz lang und hart ist, als Suppeneinlage. Kurz und gut: Ein Hund für alle Gelegenheiten.

Kampf: Nur wenn nötig. Hofkläffer sind klein und dürr und wurden oft genug getreten, um das auch genau zu wissen.

Wert: Bis 3 Gulden, allerdings ist es leicht, Streuner oder Welpen kostenlos zu finden.

Bourbonischer Sauhund

STR: 8 **GES:** 12 **INT:** 3 **CHR:** +2

WK: 7 **WN:** 12 **VT:** 12 **LP/AP:** 8

Bewegung: 45m laufend.

Angriffe: Biss 15 (1W6+1)

Verteidigung 10 (17 PW 1) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Spuren suchen 12, Schwimmen 10.

Ausdauernd: Dieser Hund kann besonders lange Strecken zurücklegen, +5 AP für Langstrecken.

Aussehen: Die beliebten Hetz- und Meutehunde sind mittelgroß, drahtig und kurzhaarig, ihr Fell rotbraun und weiß gefleckt, die runden Ohren geknickt, die Rute recht kurz. Dabei sind sie kräftig genug, auch eine größere Beute niederzuringen und Verletzungen zu ertragen.

Verhalten: Der Sauhund wird fast immer in Meuten für die Jagd gehalten, ein Dutzend ist das Minimum, bis zu 100 nicht unüblich. Dementsprechend sind sie sehr gesellig und mehr auf andere Hunde als auf Menschen eingestellt. Auf der Jagd sind sie mutig

bis euphorisch, hetzen ihre Beute bis zur totalen Erschöpfung und stellen oder reißen sie dann. Ist ein Sauhund aber alleine, wirkt er nervös bis feige. Auch überwiegt ihr Herdentrieb oft die ohnehin schon beschränkte Intelligenz, schlaue Füchse können sie immer wieder abhängen.

Kampf: Im Rudel sind sie sehr effizient, greifen von allen Seiten an, packen die Beute und zwingen sie zu Boden. Einzeln hingegen sind sie feige.

Wert: 5 Gulden ohne Zusatzausbildung.

Bourbonischer Langhaarschnuffel

STR: 3 **GES:** 10 **INT:** 4 **CHR:** +5

WK: 12 **WN:** 13 **VT:** 8 **LP/AP:** 5

Bewegung: 25m laufend.

Angriffe: Biss 10 (1W6-2)

Verteidigung 5 (17 PW 1) Wundschwelle 3

Kräfte: Spuren suchen 11, Schwimmen 7.

Süüüß! Wann immer eine Person dieses Hundchen das erste mal sieht, muss sie eine Probe auf WK ablegen (Frauen, Kinder und Elfen -5, bei Welpen noch einmal -5). Misslingt sie, schlägt bei ihr das Kindchenschema voll ein und der Beschützerinstinkt durch...

Aussehen: Pelzmopp mit Augen. Beim Schnuffel wurden systematisch alle nützlichen Körperteile weg- und die Augen größergezüchtet, bis schließlich ein lebender Muff herauskam.

Verhalten: Eigentlich könnten Schnuffel durchaus verträgliche Tiere sein, allerdings bringt es kaum ein Frauchen (nein, wir wollen nicht unfair sein, nicht nur edle Damen halten sich Schnuffel. Also: Frauchen und Elfchen) fertig, sie konsequent zu erziehen. Als Ergebnis sind die meisten eifersüchtige, verwöhnte, kläffende, wadenbeißende und alles vollpullernde Misttölen! In vielen adeligen Haushalten haben sie eine soziale Stellung über der Dienerschaft, oft gar über den meisten Gästen, und sie wissen es ganz genau...

Kampf: Ja, klar. Nein, warte, manchmal laden sie sich am Teppich elektrostatisch auf und verpassen ihren Feinden einen Stromschlag (1 AP*).

Wert: Da empfindlich, schwer zu halten und fast nur in adeligen Haushalten gezüchtet ist ein reinrassiger schöner Schnuffel mindestens 20 Gulden wert, bei besonderer Farbgebung oder noch größeren Augen bis über 100 Gulden. Wer aber nicht der Norm entspricht, also beispielsweise noch problemlos atmen kann, ist schon für 10 Gulden zu haben.

Obergomdischer Schlapper

STR: 7 **GES:** 12 **INT:** 4 **CHR:** +4

WK: 8 **WN:** 16 **VT:** 10 **LP/AP:** 8

Bewegung: 40m laufend.

Angriffe: Biss 12 (1W6)

Verteidigung 7 (17 PW 1) Wundschwelle 3

Kräfte: Klettern 12, Schwimmen 10, Spuren suchen 18!

Kletterhund: Dieser Hund kann deutlich besser klettern als andere Hunde, notfalls sogar auf einen Baum mit rauer Rinde und vielen Ästen. Basted sei dank kann er aber noch lange nicht so gut klettern wie eine Katze...

Aussehen: Wie alle Schlapper mittelgroß, nicht sehr kräftig und lockig, dazu die namengebenden langen Schlappohren. Die Berglandvariante hat zum dunklen Rücken einen hellen Bauch und etwas dickeres Fell.

Verhalten: Schlapper sind erstklassige Spür- und Apportierhunde, die sehr hartnäckig jede Spur bis zum Ziel verfolgen. Die meiste Zeit haben sie die Nase am Boden und die haarigen Ohre voller Kletten, Laub und Dreck. Schlapper lieben den Geruch von Blut, in dem sie sich auch oft wälzen (Blutspuren +3 auf *Spurensuche*). Dafür hassen sie Parfums und stark duftende Blumen (-5 wenn ein solcher Duft ablenkt).

Kampf: Eher selten. Es ist quasi unmöglich, einen Schlapper in eine Falle zu locken, und sie können am Geruch die Verfassung des Gegners einschätzen.

Wert: 10 Gulden ohne Zusatzausbildung.

Untergomdischer Schlapper

Kräfte: Schwimmen 15, Spurensuche 18!

Guter Schwimmer: Dieser Hund kann sehr gut und ausdauernd schwimmen, er muss selten Proben ablegen und verbraucht nur 1 AP pro $\frac{1}{4}$ Stunde.

Aussehen: Wie der Obergomder, aber mit einem kürzeren, dichteren und fettigeren Fell, braunem Bauch und etwas kürzeren Ohren.

Verhalten: Wie Obergomder, aber Untergomder sind sehr gute und begeisterte Schwimmer und können Beute sogar im Wasser riechen! Einige haben sich zu guten Fischern gemausert, auch wenn die meisten Wasservögel bevorzugen.

Kampf: Auch eher selten.

Wert: 10 Gulden ohne Zusatzausbildung.

Hochlandwolfshund

STR: 10 **GES:** 12 **INT:** 4 **CHR:** +2

WK: 10 **WN:** 11 **VT:** 13 **LP/AP:** 12

Bewegung: 40m laufend.

Angriffe:

Anspringen 8 (GES oder Sturz) und Biss 13 (1W6+2)

Verteidigung 7 (17 PW 1) Wundschwelle 3

Kräfte: Spuren suchen 12, Schwimmen 10.

Ausdauernd: Dieser Hund kann besonders lange Strecken zurücklegen, +5 AP für Langstrecken.

Aussehen: Mit die größten Hunde des Nordreiches sind Wolfshunde doch recht knochig und mager, was

aber nicht über ihre Kraft hinwegtäuschen darf! Ihr Fell ist grau und struppig, das mächtige Maul mit langen Fängen besetzt und die Ohren immer wachsam aufgerichtet. Viele Wolfshunde erreichen mehr als 1 Meter Schulterhöhe und über 60 kg Gewicht.

Verhalten: Obwohl schon mehr Hund als Wolf sind sie dennoch ziemlich harte Burschen, die vor allem für den Kampf gegen Wölfe und Bären, zum Schutz der Herden und als Jagdhunde gezüchtet wurden. Dabei sind sie mutig und sehr zäh, allerdings auch Menschen gegenüber oft bissig. Sie respektieren nur starke Persönlichkeiten oder Rudelmitglieder.

Kampf: Wolfshunde sind groß und nutzen diesen Vorteil, indem sie ihre Gegner anspringen, zu Fall bringen und dann in Hals und Gesicht beißen. Aber auch sonst sind ihre Bisse sehr gefährlich.

Wert: 10 Gulden ohne Zusatzausbildung.

Tieflandschäferhund

STR: 7 **GES:** 13 **INT:** 5 **CHR:** +5

WK: 8 **WN:** 13 **VT:** 10 **LP/AP:** 8

Bewegung: 40m laufend.

Angriffe: Biss 13 (1W6)

Verteidigung 9 (17 PW 1) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Spuren suchen 12, Schwimmen 10.

Taktiker: Durch den Umgang mit Schafherden und Wölfen sind sie überaus geschickt darin, ihre Gegner auszmanövrieren. Sobald sie koordiniert gegen ihre Feinde vorgehen, erhalten sie jede zweite Runde eine Zusatzaktion.

Aussehen: Mittelgroß, schwarzweißes Fell, lange buschige Rute und aufgerichtete spitze Ohren, dazu überaus wache und aufmerksame Augen.

Verhalten: Der klügste aller Hunde gehört auch zu den lebhaftesten, denn er muss permanent aktiv sein. In seinem Hauptjob als Schäferhund kann er bis zu 100 Schafe bändigen und nebenbei auf Raubtiere achten, die meisten lernen dazu ganz nebenbei noch eine Reihe von Tricks. Für die Jagd taugen sie kaum, da sie oft kurze Ruhepausen brauchen und sich auch kaum lange anschleichen können.

Kampf: Ungern, allerdings können sie es zur Not auch mit Wölfen oder Viehdieben aufnehmen. Wenn mehrere von ihnen dabei durch ihren Besitzer kommandiert werden, erhält jeder zweite von ihnen pro Runde eine zusätzliche Aktion. Außerdem sind sie überaus wendig und schwer zu treffen.

Wert: 10 Gulden ohne Zusatzausbildung.

Albischer Bullenbeißer (Bullbite)

STR: 10 **GES:** 12 **INT:** 4 **CHR:** +2

WK: 12 **WN:** 10 **VT:** 12 **LP/AP:** 12

Bewegung: 30m laufend.

Angriffe: Biss 15 (1W6+3)

Verteidigung 7 (17 PW 2) **Wundschwelle** 5

Kräfte: Spurens. 10, Heimlichkeit 12, Schwimmen 10.

Knallhart: Dieser Hund ist gegen Verletzungen sehr resistent, sein PW ist um 1 erhöht und seine Wundschwelle um 2, außerdem lässt er sich frühestens nach Verlust von 75% der AP in die Flucht schlagen.

Aussehen: Ein dicker massiger Kopf mit etwas muskulösem Hund dahinter. Kurze Beine, kurzer Schwanz, graues Fell. Das Maul erweckt gewisse Assoziationen an eine zahnstarrende Pforte in die Unterwelt.

Verhalten: Als reiner Kampfhund gedacht sind die massigen Bullenbeißer mehr Statussymbol als Nutztier, auch wenn sie ihre Pflichten als Wachhund gewissenhaft erfüllen. Dabei sind sie dafür gefürchtet, dass sie nicht bellen, sondern sich anschleichen und zubeißen. Ihre Hauptaufgabe ist aber der Kampf gegen Schweine, Rinder und andere Hunde in der Grube, um ihren Herrchen Preisgelder, Prestige und Gewinne aus Wetten einzubringen. Ansonsten sind sie Kinderlieb und ernähren sich bevorzugt von ganzen Rinderknochen, die sie genüsslich knacken.

Kampf: Trotz ihrer geringen Größe und kurzen Beine sind sie sehr gefährlich, denn sie können ziemlich gut springen und beißen sich am Gegner fest, um dann jede Runde Schaden anzurichten. Sie lassen erst los, wenn sie schwer verletzt sind oder einen ordentlichen Happen Fleisch im Maul haben.

Wert: 15 Gulden ohne Zusatzausbildung.

Albischer Rattenbeißer (Ratbite)

STR: 4 **GES:** 16 **INT:** 4 **CHR:** +5

WK: 10 **WN:** 13 **VT:** 10 **LP/AP:** 6

Bewegung: 35m laufend.

Angriffe: 2 x Biss 15 (1W6-1)

Verteidigung 9 (17 PW 1) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Spurens. 12, Akrobatik 15, Schwimmen 10.

Süüüß! Wann immer eine Person dieses Hundchen das erste mal sieht, muss sie eine Probe auf WK ablegen (Frauen, Kinder und Elfen -5, bei Welpen noch einmal -5). Misslingt sie, schlägt bei ihm das Kindchenschema voll ein und der Beschützerinstinkt durch...

Aussehen: Klein, kurze Beine, weiß-braun-schwarz gefleckt, niedlich. Gewisse Ähnlichkeiten mit ihrer liebsten Beute, der Ratte, sind nicht von der Hand zu weisen.

Verhalten: Hyperaktiver Flummi. Rattenbeißer sind überaus aktiv und unruhig, dabei aber nicht so sehr auf sinnvolle Arbeit als viel mehr ständige hektische Aktivität spezialisiert. Sehr beliebt bei hyperaktiven Kindern, außerdem exzellente Mäuse- und vor allem Rattenfänger. Als Wettspiel versuchen sie in einer Grube innerhalb einer Minute möglichst viele Ratten

zu erlegen, worauf wiederum fleißig gewettet wird.

Kampf: Sie kämpfen mutig und decken ihre Gegner mit Bissen ein. Dass sie nur Kleintiere töten können, ist ihnen egal...

Wert: 5 Gulden ohne Zusatzausbildung.

Soldalischer Nackthund

STR: 3 **GES:** 12 **INT:** 4 **CHR:** +5

WK: 8 **WN:** 13 **VT:** 7 **LP/AP:** 5

Bewegung: 30m laufend.

Angriffe: Biss 15 (1W6-2)

Verteidigung 7 (17 PW 1) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Spuren suchen 11, Schwimmen 10.

Süüüß! Wann immer eine Person dieses Hundchen das erste mal sieht, muss sie eine Probe auf WK ablegen (Frauen, Kinder und Elfen -5, bei Welpen noch einmal -5). Mislingt sie, schlägt bei ihm das Kindchenschema voll ein und der Beschützerinstinkt durch...

Aussehen: Man nehme einen jämmerlich kleinen Hund mit großen Ohren, rasiere ihn und präsentiere ihn der Öffentlichkeit, damit er sich offenkundig schämt - schon hat man einen Nackthund!

Verhalten: Die spezielle Soldalische Züchtung verträgt auf der einen Seite Hitze sehr gut, ist mangels Fell aber sehr Sonnenempfindlich. Damit sind sie an die schattigen Häuser gebunden, in denen sie Mäuse, kleine Ratten und vor allem kleine Schlangen und Insekten jagen sollen. Ansonsten sind sie sehr zutraulich und verschmüst, werden gerne in der Kleidung herumgetragen und sind so billig im Unterhalt, dass auch arme Familien sie sich leisten können.

Kampf: Nur wenn es deutlich unter 1 kg wiegt!

Wert: 3 Gulden ohne Zusatzausbildung.

Grenzmarker

STR: 10 **GES:** 12 **INT:** 3 **CHR:** +4

WK: 5/15* **WN:** 14 **VT:** 11 **LP/AP:** 12

Bewegung: 40m laufend.

Angriffe: Biss 15 (1W6+2)

Verteidigung 7/0* (17 PW 1) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Spuren suchen 12, Schwimmen 10.

Leibwächter: Beim Kampf halten diese Hunde sich immer bei ihrem Herrchen und schützen es sehr wirksam. Dadurch erhält dieses pro Runde einen zusätzlichen Wurf auf Ausweichen - auch zweimal gegen einen Angriff! Allerdings lassen sie sich nur schwer anleiten und können sich selbst nicht mehr schützen, wenn sie ihr Herrchen verteidigen.

Aussehen: Mittelgroß, schwarz mit hellem Bauch, kurzes glänzendes Fell und edle Erscheinung, meist werden die krumme Rute und die ebenso krummen Ohren kopiert (also abgeschnitten).

Verhalten: Diese Hunde sind überaus loyal, und zwar sowohl ihrem Revier als auch ihrem „Rudel“ gegenüber. Damit sind sie ideale und sehr verlässliche Wachhunde und Leibwächter, die sich auch nicht durch feinstes Futter oder läufige Hündinnen von ihrer Pflicht ablenken lassen (dann WK 15).

Kampf: Sie halten sich immer zwischen ihrem Herrchen und der Gefahr, auch wenn sie damit sich selbst nicht mehr verteidigen können. Sind sie aber alleine und schützen nur das Revier, sind sie viel agiler und flexibler.

Wert: 10 Gulden ohne Zusatzausbildung.

Norsotodogge

STR: 12 **GES:** 11 **INT:** 4 **CHR:** +2

WK: 13 **WN:** 12 **VT:** 12 **LP/AP:** 15

Bewegung: 35m laufend.

Angriffe:

Anspringen 10 (GES oder Sturz) und

Biss 13 (1W6+2)

Verteidigung 7 (17 PW 2) **Wundschwelle** 5

Kräfte: Spuren suchen 11, Schwimmen 10.

Knallhart: Dieser Hund ist gegen Verletzungen sehr Resistent, sein PW steigt um 1 und seine Wundschwelle um 2, außerdem lässt er sich frühestens nach Verlust von 75% der LP in die Flucht schlagen.

Aussehen: Mindestens 70 kg Muskeln, Knochen und sabbernde hängende Lefzen mit kurzem schwarzen Fell. Tragen oft Hundepanzer aus Leder.

Verhalten: Norsotodoggen sind die meiste Zeit recht schläfrig und gemütlich, auch zutraulich und einer Streicheleinheit nie abgeneigt, allerdings sind sie sehr dominant und schwer zu kontrollieren. Wenn Kampf und Jagd nahen, wachen sie auf und werden zu den blutrünstigen Bestien, als die sie gefürchtet sind, sie lassen erst von ihrem Gegner ab, wenn der flach liegt und sich nicht mehr bewegt. Neben ihrer Angriffslust ist vor allem ihre scheinbare Schmerzresistenz und Furchtlosigkeit berüchtigt - oft kämpfen sie noch, wenn man ihnen schon Körperteile abgehackt hat!

Kampf: Der Ansturm einer Horde Norsotodoggen ist wirklich furchtbar. Sie stürzen sich auf die Gegner, springen sie an und versuchen sie mit ihrer Masse niederzuwerfen, während sie wild zubeißen. Einziger Mangel ist die geringe Koordination, sie kämpfen alleine und hören dann nur noch selten auf Befehle (-5). Um sie noch gefährlicher zu machen werden sie fast immer gepanzert (Leder, selten Kette) und mitunter mit Stahlzähnen versehen. Der Streitkolbenkopf am Schwanz ist eher Dekoration.

Wert: 20 Gulden ohne Zusatzausbildung. Doggen des Herzogs, die durchgehend 1W6+3 Bisschaden anrichten und 20 LP haben, kosten wenigstens 50 Gulden und sind kaum zu bekommen.

Zwergischer Woffl**STR:** 10 **GES:** 10 **INT:** 4 **CHR:** +5**WK:** 11 **WN:** 13 **VT:** 14 **LP/AP:** 12**Bewegung:** 30m laufend.**Angriffe:**

Anspringen 8 (GES oder Sturz) und

Biss 12 (1W6+1)

Verteidigung 5 (17 PW 2) **Wundschwelle** 3**Kräfte:** Spurens. 15, Klettern 13, Schwimmen 10.

Süüüß! Wann immer eine Person dieses „Hundchen“ das erste mal sieht, muss sie eine Probe auf WK ablegen (Frauen, Kinder und Zwerge -5, bei Welpen noch einmal -5). Misslingt sie, schlägt bei ihm die Knuddelwut durch...

Kletterhund: Dieser Hund kann deutlich besser klettern als andere Hunde, notfalls sogar auf einen Baum mit rauer Rinde und vielen Ästen. Basted sei dank kann er aber noch lange nicht so gut klettern wie eine Katze...

Aussehen: Neben Norsotodoggen die schwersten Hunde, allerdings viel wuschiger, faltiger und mit einem schweren Knochenbau gesegnet. Das dicke braunweiße Fell schützt gut vor Kälte, und zumeist tragen sie ein Fässchen vom guten zwergischen Dreifachgebrannten am Halsband.

Verhalten: Die ruhigen und gutmütigen Hunde sind in den Bergen zuhause und werden einerseits für die Suche nach Wild, Kräutern und Verschütteten genutzt, andererseits aber auch als Lasttier (bis 30 kg) und selbstwärmender Schlafplatz. Ja, mit einem guten Woffel schaffen Zwerge auch die schwierigsten Berge. Leider macht sich zunehmender Alkoholismus unter den Woffeln breit, nachdem einige übermutige junge Zwerge ihnen beibrachten, wie sie aus ihrem Fässchen trinken können...

Kampf: Ehe selten, dann aber werfen sie ihre Gegner um und beißen zu,

Wert: 10 Gulden ohne Zusatzausbildung. Das Fässchen kostet samt Halsband und Füllung 2 G.

Elfischer Wolf**STR:** 8 **GES:** 12 **INT:** 4 **CHR:** +2**WK:** 12 **WN:** 14 **VT:** 12 **LP/AP:** 12**Bewegung:** 40m laufend.**Angriffe:** Biss 15 (1W6+1)**Verteidigung** 7 (17 PW 1) **Wundschwelle** 3**Kräfte:** Spuren suchen 15, Schwimmen 10.

Ausdauer: Dieser Hund kann besonders lange Strecken zurücklegen, +5 AP für Langstrecken.

Aussehen: Von einem normalen Wolf sind diese Wolfshunde nur durch den silbrigen Schimmer im Fell zu unterscheiden.

Verhalten: Während sich die anderen Hunde den Sterblichen unterworfen haben, bilden die Elfen mit ihren Wölfen eine Koexistenz. Die Wölfe leben nicht bei ihnen, sondern in der Wildnis, und erhalten auch keine Essensreste oder Streicheleinheiten. Statt dessen treffen sie sich, wenn es zur Jagd oder zur Verteidigung des Territoriums geht.

Kampf: Wie andere Wölfe, allerdings können sie sich gut mit Elfen koordinieren und die Waffen ihrer Gegner gut einschätzen.

Wert: Unverkäuflich.

Thursischer Elchhetzer**STR:** 10 **GES:** 12 **INT:** 4 **CHR:** +2**WK:** 12 **WN:** 13 **VT:** 13 **LP/AP:** 12**Bewegung:** 40m laufend.**Angriffe:** Biss 13 (1W6+2)**Verteidigung** 7 (17 PW 1) **Wundschwelle** 3**Kräfte:** Spuren suchen 13.

Ausdauer: Dieser Hund kann besonders lange Strecken zurücklegen, +5 AP für Langstrecken.

Eishund: Dank dickem Fell hält dieser Hund fast jede Kälte aus, verträgt warmes Wetter aber nicht sehr gut.

Aussehen: Auch bei diesen recht großen und kräftigen Hunden mit besonders großen Pfoten ist der Wolf noch gut zu erahnen, sie sind aber größer und haben eine andere Fellfarbe (grau mit weißem Bauch) sowie leuchtend blaue Augen.

Verhalten: Die Hunde der Trolle sind wild und nicht gerade verwöhnt, denn sie werden nicht in die Häuser gelassen, sondern auch im tiefsten Winter davor angekettet. Genutzt werden sie für die Jagd und als Schlittenhunde, die im Winter unentbehrlich sind.

Kampf: Elchhetzer sind mutig und aggressiv, da sie oft gegen Wölfe, Bären oder eben Elche antreten müssen.

Wert: 10 Gulden ohne Zusatzausbildung.

Andere Haustiere

Pferde und Hunde sind für Abenteurer sicher die wichtigsten Haustiere, dazu kommen diverse Nutztiere wie Schafe, Kühe, Schweine etc. und als weiteres gut etabliertes Haustier die Katze. Aus dem Bestiarium im Grundregelwerk eignen sich des weiteren Adler, Falke, Geier, Hirsch, Luchs, Ratte, Bär, Wildschwein und Wolf mehr oder weniger gut als Haustier. Einzig die Ratte ist darunter gut an den Menschen angepasst, aber so wenig anerkannt, das sie viel seltener (absichtlich) gehalten wird als die schwierigen Greifvögel für die Jagd oder Bären für Vorführungen.

Im Folgenden kommen noch einige weitere Tiere hinzu, für die im Grundregelwerk kein Platz war:

Äffchen

STR: 3 **GES:** 16 **INT:** 4 **CHR:** +2

WK: 11 **WN:** 12 **VT:** 7 **LP/AP:** 5

Bewegung: 25m kletternd.

Angriffe: Kratzen, Beißen und Kreischn 14 (1W6-2)

Verteidigung 7 (0 PW 0) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Klettern 18, Akrobatik 15.

Aussehen: Unter dieser Bezeichnung werden eigentlich mehr als ein Dutzend kleiner Affenarten aus dem Dschungel Südlands bezeichnet, die allesamt weniger als 5 kg wiegen, sich aber erheblich in Sachen Farbe, Schwanzlänge und Details unterscheiden.

Verhalten: Als Kind gefangen und an den Menschen gewöhnt, eignen sich viele kleine Affenarten durchaus als Haustier, auch wenn sie oft sehr lebhaft und eigensinnig sind. Von geschickten und geduldigen Leuten abgerichtet lernen sie so ziemlich jeden Trick und sogar einige Fertigkeiten, die sonst nur von Sterblichen beherrscht werden. Ihr Nutzen beschränkt sich meist auf unterhaltsame Tricks, aber manche Äffchen werden auch als Taschendiebe, Boten oder Diener eingesetzt.

Kampf: Eher selten.

Wert: Im Korallenmeer sind junge Äffchen leicht für 1 oder 2 Gulden zu bekommen, da aber nur wenige das Nordreich lebend erreichen, sind sie hier selten unter 20 Gulden zu kaufen.

Frettchen

STR: 3 **GES:** 14 **INT:** 3 **CHR:** +0

WK: 12 **WN:** 13 **VT:** 8 **LP/AP:** 5

Bewegung: 25m wieselnd.

Angriffe: Biss 16 (1W6-1)

Verteidigung 7 (0 PW 0) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Klettern 15, Schleichen 15, Spurensuche 12.

Aussehen: Frettchen sind eine domestizierte Art von Mardern, dem Wiesel am nächsten verwandt, die als Albinos weißes Fell mit roten Augen und

Schnauzen kombinieren. Ihr Körper ist sehr schlank und biegsam, der Schwanz lang und buschig.

Verhalten: Frettchen sind sehr neugierig und aktiv, am liebsten kriechen sie durch enge Spalten und die Kleidung ihrer Besitzer (und von Fremden mit *Furcht* vor Kleintieren). Genutzt werden sie in erster Linie für die Jagd auf Kaninchen, indem man bis auf eines alle Löcher ihres Baues verschließt und dann die Frettchen reinschickt, die sich in die Kaninchen verbeißen und sie aus dem Bau zerrren. Auch Ratten und Mäuse werden von ihnen gejagt, eine größere Zucht zum Einsatz gegen Squirks ist aber noch nicht zum Erfolg gelangt. Sie geben liebevolle und sehr verspielte Haustiere ab, die allerdings ziemlich schwierig zu halten sind.

Kampf: Frettchen beißen ihre Opfer gezielt ins Genick und lassen sie dann mindestens 5 Minuten lang nicht los. Bei Menschen verbeißen sie sich manchmal in die Hand.

Wert: 5 Gulden ohne Zusatzausbildung.

Hauskatze

STR: 3 **GES:** 16 **INT:** 4 **CHR:** +0

WK: 13 **WN:** 16 **VT:** 8 **LP/AP:** 5

Bewegung: 35m laufend wie kletternd.

Angriffe: Kratzen 16 (1W6-1)

Verteidigung 8 (0 PW 0) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Heimlichkeit 16, Klettern 16, Nachtsicht.

Schnurren: Das Schnurren einer Katze wirkt direkt auf die Psyche von Sterblichen, beruhigt sie und macht sie der Katze gewogen, wenn eine Probe auf WK misslingt.

Aussehen: Geschmeidiger Körper, langer Schwanz, Augen mit senkrechten Spaltpupillen, seidiges Fell. Es gibt eine ganze Reihe von Katzenrassen, die meisten davon sind aber noch lebensfähig und nicht total verzüchtet.

Verhalten: Katzen betrachten Menschen als nützlich und angenehm, deshalb dulden sie sie in ihren Häusern. So würdelos, sich ihnen zu unterwerfen, sind sie natürlich nicht. Nebenbei beseitigen sie die lästigen Mäuse und Ratten sehr wirksam.

Kampf: Bei großen Gegnern springen die Katzen ins Gesicht, kratzen und flüchten dann. Oft treffen sie die Augen und schalten so den Angreifer aus.

Wert: Streuner gibt es kostenlos, Rassekatzen kosten je nach Aussehen 1 bis 100 Gulden.

Papagei

STR: 2 **GES:** 12 **INT:** 3 **CHR:** -2

WK: 8 **WN:** 11 **VT:** 7 **LP/AP:** 5

Bewegung: 10m hüpfend, 50m fliegend.

Angriffe: Finger mit Keks verwechseln 12 (1W6-3)

Verteidigung 5 (0 PW 0) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Fliegen, Sprache nachplappern.

Aussehen: Auch Papageien gibt es in etlichen Farben, Formen und Größen. Sie tendieren aber zu prächtigen bunten Federn, langen Schwänzen und Federkämmen auf dem Kopf und einem typisch stark nach innen gekrümmten Schnabel.

Verhalten: Papageien gehören zu den intelligentesten Vögeln, sind sehr neugierig und recht geschickt mit Klauen und Schnabel. Vor allem aber können sie so ziemlich jedes Geräusch perfekt nachahmen – leider lässt sich kaum beeinflussen, welche Wörter und Sätze. Die meisten werden angeketten oder ihre Schwungfedern gekürzt, aber einige hängen so sehr an ihren Besitzern, dass sie sich von alleine in ihrer Nähe halten.

Kampf: Nur wenn nötig.

Wert: Im Korallenmeer sind Papageien billig zu haben, schon ab 1 Gulden. Im Nordreich hingegen sind sie deutlich teurer, 10 Gulden sind das Minimum.

Blütendrache

STR: 2 **GES:** 12 **INT:** 3 **CHR:** -2

WK: 12 **WN:** 11 **VT:** 8 **LP/AP:** 5

Bewegung: 40m flatternd.

Angriffe:

Biss 12 (1W6-2) oder

Funkenfeuer 3m Reichweite 10 (2W6 AP*)

Verteidigung 7 (0 PW 0) **Wundschwelle** 3

Kräfte: Fliegen.

Funkenfeuer: Der Blütendrache kann für $\frac{1}{4}$ AP ein magisches Feuer ausspeien, das zwar weder Brände entfachen noch Verletzungen hervorrufen kann, das Ziel aber kurzfristig erheblich irritiert und auch stechende Schmerzen auslöst, ähnlich einer starken Brennessel. Die verlorenen 2W6 AP* werden nach je 10 Minuten regeneriert.

Aussehen: Blütendrachern sehen aus wie schillernde kleine Eidechsen mit leuchtend bunten Hautflügeln. Sie sind sehr selten und kommen fast nur im Feenreich oder in der Nähe der Portale vor.

Verhalten: Als Insekten- und Kleintierjäger sind die Blütendrachern ziemlich harmlos, ihr reizvolles Aussehen und ihr harmloses aber eindrucksvolles Funkenfeuer machen sie aber als Haustier vor allem bei Elfen begehrt.

Kampf: Blütendrachern flüchten vor größeren Gegnern und wehren sich mit Funkenfeuer, das jedes Tier abwehren kann.

Wert: 50 Gulden für einen zahmen Blütendrachern. Die Rune ist 5 Gulden wert und wird verwendet, um Schmuckstücke funkeln zu lassen.

Leuchtkäfer

STR: 0 **GES:** 6 **INT:** 1 **CHR:** -3

WK: 8 **WN:** 6 **VT:** 8 **LP/AP:** 1

Bewegung: 1m kriechend.

Angriffe: Blink.

Verteidigung 1 (0 PW 0) **Wundschwelle** 1

Kräfte: Biolumineszenz.

Aussehen: Leuchtkäfer sind domestizierte dicke Käfer, deren Hinterleib ein helles grünliches Leuchten verströmt, sobald sie die Deckflügel öffnen.

Verhalten: Fressen wenn Futter da ist und leuchten, sobald ihr Behälter angestoßen wird. Leuchtkäfer werden von Zwergen gezüchtet, die sie benötigen, um mit ihrer Nachtsicht auch in völliger Finsternis noch etwas sehen zu können.

Kampf: Blinkblink.

Wert: Ein Leuchtkäfer kostet je nach Größe, Farbton und Helligkeit 2 bis 5 Taler. Sie leben 2 bis 3 Jahre und vermehren sich nur unter guten und ruhigen Bedingungen.

Knör

STR: 5 **GES:** 1 **INT:** 1 **CHR:** +0

WK: 18 **WN:** 3 **VT:** 18 **LP/AP:** 15

Bewegung: 3m pro Tag... steinend?

Angriffe: Nur wenn geworfen.

Verteidigung 0 (20 PW 5) **Wundschwelle** 5

Kräfte: Heimlichkeit 20.

Aussehen: Knör sind von Menschen, Elfen und Zwergen nicht von einem Stein zu unterscheiden. Sie sind meist 5 bis 50 cm groß und 1 bis 150 kg schwer. Die Farbe entspricht der üblichen Steinfarbe der Umgebung.

Verhalten: Eigentlich sehr wenig. Knör, so jedenfalls die neuesten Trollforschungen, fressen die Flechten auf Steinen, die sie in kalten felsigen Regionen finden. Ansonsten sind sie extrem langsam, ruhig und unauffällig. Trolle schätzen sie als Haustier, zu jedem Trollhaus gehört immer auch ein „Steingarten“ mit großen flachen Futtersteinen, buntem Kies und einigen Knör in verschiedenen Größen und Farben. Haltung und Zucht sind kompliziert und sorgen bei Trolltreffen immer für reichlich Diskussionen. Dass das Trollwort für Stein „Knoer“ lautet, erleichtert für Menschen, Elfen und Zwerge das Verständnis dieses Hobbys nicht gerade.

Kampf: Unnötig, allerdings begleiten einige treue Knör ihre Besitzer auch in die Schlacht und werden als tödliche Wurfgeschosse genutzt (Werte wie ein Stein, großer Stein oder wirklich großer Stein +2).

Wert: Einfache Knör gibt es schon für wenige Taler, exotische Farben und Formen kosten bis zu 100 Gulden. Tote Knör werden von einigen seltsamen Menschen und vor allem Zwergen gesammelt, die sie als „Teilorganische Steinknollen“ bezeichnen. Barbaren!

Buch 4:

Seefahrt

Einleitung

Die Welt von *Orbis Incognita* ist groß, selbst im Nordreich sind oft Strecken von über 1000 km zu bewältigen. Schiffe eignen sich ideal zum Reisen an den vielbefahrenen Küsten, sie transportieren auch zu günstigen Preisen große Warenmengen und dienen in den Kriegsflotten als Mittel der Politik. Vor allem aber eignen sich Schiffe ideal als Schauplatz für Abenteuer. Von Klassikern wie Piratenüberfall, Seeungeheuer oder Sturm über Schatzsuchen und Entdeckungsfahrten bis hin zu Morde, Intrigen oder Meuterei an Bord können Schiffe für jeden Abenteuer das Richtige bieten. Die folgenden Regeln enthalten alles, was für maritime Kampagnen benötigt wird, egal ob die SC nur Passagiere sind, einen Teil der Besatzung bilden oder ihr Vermögen in ein eigenes Schiff investiert haben.

Schiffsdaten

Neben rein äußerlichen Daten wie Länge, Breite und Tiefgang, Zahl der Masten und Größe der Aufbauten, gibt es eine Liste von Spielwerten, die der Simulation der Seefahrt dienen.

Verdrängung: Die Größe von Schiffen wird vor allem anhand der verdrängten Wassermenge in Tonnen bei voller Ladung bemessen. Pro t gibt es Platz für eine Person, deren Gewicht (pauschal 100 kg incl. Gepäck) aber vom Laderaum abgezogen werden muss.

Laderaum: Die maximale Zuladung an Fracht, Proviant, Waffen, Ausrüstung und Personen (mit Gepäck je 100 kg). Hat ein Schiff weniger als 50% Ladung an Bord, werden seine Werte mit +1 Knoten, Manöver +1 und Stabilität -2 modifiziert.

Strukturpunkte: Der Schaden den Schiffe erleiden können, bis sie auseinander brechen, wird in SP bemessen. Auf die Takelage entfallen 20% der SP.

Manöver: Bonus oder Malus auf Manöver des Schiffes bei normalem Wetter.

Stabilität: Bonus oder Malus auf Manöver des Schiffes bei Sturm oder drohendem Kentern.

Fahrt: Normale Fahrt des Schiffes bei mittlerem Wind unter Segeln (bei normalem Takt unter Rudern) in Knoten = Meilen (á 2 km) pro Stunde.

Mannschaft: Der normale Grundbedarf an Matrosen. Die Hälfte davon ist das absolute Minimum, hinzu kommen Spezialisten, Maate, Offiziere, Seesoldaten, Ruderer und Passagiere.

Geschütze: Maximale Anzahl und Größe der Kanonen (Segler haben die meisten an den Breitseite, dazu einige Jagdgeschütze an Bug und Heck. Ruderschiffe haben fast alle Geschütze am Bug). Zusätzlich kann pro 10 Tonnen Verdrängung eine Drachenbüchse an der Reling oder den Aufbauten montiert werden (je 25% lassen sich auf jede Seite und aufs eigene Deck richten).

Aufbau und Konstruktion

Die meisten Wasserfahrzeuge sind kleine offene Boote, die nur in ruhigen Gewässern fahren können. Um längere Strecken auf offener See zu bewältigen, sollte ein Schiff einen gedeckten Laderaum haben, in dem die Ladung vor Wasser geschützt ist - gleichzeitig können so Brecher über das Schiff hinwegschwappen, ohne dass es vollläuft und sinkt. Dieses Deck ist auch der einfachste Weg, ein Schiff von einem Boot zu unterscheiden.

Große Schiffe haben zwischen Deck und Laderaum noch ein **Zwischendeck** von 1½ bis 2 Schritt Höhe. Hier kann man nicht nur die Mannschaft trocken und von der Ladung getrennt unterbringen, sondern vor allem auch eine Batterie schwerer Geschütze. Die seitlichen Öffnungen für die Geschütze (Stückpforten) werden bei kaltem Wetter oder schwerer See mit dicken Holzklappen geschlossen und gegen hohe Wellen mit gefettetem Werg abgedichtet. Bei gutem Wetter lassen sie Licht und Luft in das sonst stickige finstere Zwischendeck, und im Gefecht bleiben sie natürlich für die Kanonen offen.

Viele Schiffe haben **Aufbauten** am Heck (hinten, genannt Achterkastell oder Achtertrutz), einige auch am Bug (vorne, auch Vorderkastell oder Vordertrutz genannt). Bei kleinen leichten Schiffen sind es

oft nur Zelte für Offiziere und Passagiere. Große Schiffe haben hier eine voll ausgebaute Etage mit Platz für bequeme Kabinen und leichte Geschütze. Große Karacken haben bis zu 6 Decks hohe Aufbauten, wobei hinten Offiziere, Achtergäste, Messe (Speise- und Beratungsraum), Kartenraum, Waffenkammer und andere wichtige Räume untergebracht sind, vorne hingegen die Kombüse (Küche) sowie Räume für die Maate und wichtigen Seeleute.

Im dunklen stickigen **Lagerraum** werden vor allem Fracht und Wasserfässer gelagert, dazu gibt es eine Proviantkammer, den Ruderraum (im Heck, hier sind die empfindliche Ruderanlage und wertvolle Ladung sicher verschlossen), das Kabelgatt (am Bug, hier lagern die Ankertaue und weiteres Tauwerk sowie Segel, Ersatzanker und Reperaturmaterial), die Pulverkammer (hinter dem Kabelgatt und immer gut gesichert, die Lampe ist außerhalb hinter dickem Glas angebracht und das Pulver wird durch eine kleine Luke mit nassen Vorhängen herausgereicht) und, unter der Decke des Frachtraumes verzurrt, die sperrigen Ersatzmasten und -rahen.

Unter dem Laderaum liegt die **Bilge**, auch "Kielschwein" genannt. In dem oft keinen Schritt hohem Raum zwischen Kiel und dem flachen Boden des Laderaums liegen die Ballaststeine, zwischen denen sich eindringendes Bilgenwasser sammelt. Hier beginnen auch die Saugrohre der Lenzpumpen an Deck oder in den Aufbauten. Es ist ein beliebter Ort für Schmutzwaren und erbeutete Kanonenrohre.

Das **Deck** reicht bei kleineren Schiffen vom Bug zum Heck, bei Karacken macht es kaum ein Viertel der Länge aus. Hier gibt es eine große vergitterte Ladeluke, die gegen Regen und Brecher mit einer geölten Plane geschützt wird. Auf ihr lagert man auch die Decksboote, die mit den darüber befestigten Ladekränen zu Wasser gelassen oder geborgen werden können.

Die Decks auf den Aufbauten bezeichnet man als **Vorder- und Achterdeck**. Auch hier arbeiten die Matrosen an der Takelage, außerdem ist hinten der Platz des Schiffsführers. Er steht neben dem Rudergänger, der per Seilzügen am Steuerrad das Schiff lenkt. Neben ihm ist ein kleines Kartenhäuschen für Navigationsgerät auf der einen und die Schiffsglocke auf der anderen Seite platziert. Mitunter werden Vorder- und Achterdeck noch mit einem leichten Zeltdach vor Regen und leichten Geschossen geschützt. Hier sind auch die meisten Drachenbüchsen postiert, um das Achterdeck gegen Entertruppen und Meuterer zu verteidigen.

Die **Takelage** eines Schiffes besteht aus einem bis 3 Masten und 1 bis 2 Segeln pro Mast, dazu haben einige Schiffe noch einen "Bugspriet" genannten kleinen Mast, der quasi den Bug nach vorne und oben verlängert. Manchmal wird hier ein kleines Segel (Sprietsegel) angebracht, das aber nur bei einigen Manövern hilft. Bei einem Dreimaster gibt es einen Vor-, Haupt- und Besanmast, letzterer entfällt bei einem Zweimaster.

Rechteckige Segel an einer Querstange (Rah) heißen **Rahsegel**, sie machen die meiste Fahrt, sind aber schwer zu bedienen. Segel zwischen zwei einseitig am Mast befestigten Rahen nennt man **Gaffelsegel**, sie sind sehr leicht zu bedienen und gut zum Kreuzen, machen aber wenig Fahrt. Dreieckige Segel an einer schräg angebrachten Rah nennt man **Tideonensegel** (eigentlich Latainersegel, aber das spricht bei *Orbis* ja niemand...), sie sind ein gutes Mittelding. Hat ein Schiff zwei Etagen von Segeln, heißen die oberen Toppsegel. In der Regel sind für so hohe Masten geeignete Bäume kaum zu finden, daher verbindet man einen dicken Mast mit einem dünneren Toppmast (Vor-, Haupt- oder Besantopp). An dieser Verbindung haben Karacken auch ihre Mastkörbe (Marse genannt), bei anderen sind sie über der Rah montiert. Kleine Schiffe ohne Mastkorb haben dennoch oft einen Ausguck im Mast (Lebensgefährliche Kletterei, also für den Schiffsjungen).

Die **Masten** großer Schiffe sind mit mehreren dicken seitlichen Tauen verstärkt, die als Wanten bezeichnet werden. Sie sind mit dünnen Leinen wie Sprossen einer Strickleiter verbunden und führen zu den Mastkörben. Weitere Tauen halten die Enden der Segel in der richtigen Position und können zum Hochziehen oder Herablassen der Rahen genutzt werden. Um die Segel zu reffen, also zusammengerafft an der Rah zu verschnüren, müssen die Matrosen allerdings bis in die Rahen klettern - bei gutem Wetter schon eine heikle Sache, bei Sturm natürlich lebensgefährlich.

Die meisten Schiffe haben 3 Sätze **Segel**: Normale Segel (oft schon braun oxydiert und geflickt, bei Fernreisen mehrere Ersatzsegel), Paradesegel (mitunter prächtig bestickt, meist aber einfach nur der neueste und daher noch weiße Satz) und Sturmsegel (deutlich kleiner, aber auch dicker und daher ebenso schwer). Einige Schiffe haben auch einen Satz schwarze Segel: Kauffahrer um bei Verlusten (finanziell oder menschlich) zu trauern, Kriegsschiffe für den Fall einer Niederlage und Piraten/Schmuggler für Nachtfahrten.

Flaggen sind nicht nur Hoheitszeichen und Schmuck, sie sind auch wichtige Signale. Jedes Schiff hat am Heck das Wappen seines Hafens, seines Eigners und seines Herrschers zu tragen, in der Regel als feste, prächtig und farbenfroh ausgemalte Schnitzereien, dazu sind aber noch große Heckflaggen nötig, und auch den höchsten Mast ziert immer eine Flagge. Kriegsschiffe dürfen zusätzlich lange dünne Wimpel an den Rahenspitzen befestigen. Piraten haben zumeist gar keine oder eine falsche Flagge gehisst, vor dem Entern ziehen sie aber einen "Jolly Roger" auf: Eine schwarze oder rote Flagge mit individuellen furchteinflößenden Zeichen wie Schädel, Knochen, Waffen, Stundengläser oder Ungeheuer. Einige **Signalflaggen** sind allgemein bekannt: Gelb mit schwarzen Punkten = Pest an Bord, weiß = Kapitulation, rot = Hilfe, schwarz = Gefechtszustand und grün = Bereit zum Handeln. Zusätzlich kennen die Kriegsflotten geheime Flaggen-codes, bei denen jeder Wimpel für einen Buchstaben steht. Eine Leine mit Wimpeln kann also eine Wort bedeuten, oder eine Nummer im geheimen Codebuch. Nicht zu vergessen sind die zahllosen dekorativen Zeichen an den Schiffen: Symbole und Skulpturen der Götter und Erzengel (vor allem Aquata und Meteoron), abergläubische Schutzzeichen für die Meeresgeister, Wappenschilder der Adeligen an Bord und so weiter.

Schäden und Reparaturen

Die SP für Rumpf und Takelage können durch Kollisionen, Stürme, Kanonenkugeln, Feuer oder Fäulnis zerstört werden.

Fallen die SP des **Rumpfes** auf 0, bricht das Schiff auseinander und sinkt in 3W6 Minuten bis auf einige schwimmende Wrackteile. Mutige oder verzweifelte Leute können in dieser Zeit noch versuchen, Ausrüstung zu bergen (pro Stück eine Probe auf GES und 1 Minute Dauer) oder ein Rettungsfloß aus Planken, Fässern und Seilen zu bauen (pro Person/100kg Last eine Probe auf *Heimwerker* und eine Minute).

Schäden an der **Takelage** senken das Segeltempo im selben Verhältnis, wenn also 30% der SP zerstört sind, sinkt auch das Tempo um ein Drittel.

Durch verrutschen der Ladung, Schäden an den Aufbauten oder eindringendes Wasser kann ein Schiff **Schlagseite** bekommen. Bei 20° gibt es einen Malus von -5 auf alle Manöver, bei 40° von -10. Übersteigt die Schlagseite 50°, kentert das Schiff, dreht sich über Kopf und treibt noch 2W20 Stunden, bis es sinkt oder an die Küste gezogen wird. Beheben lässt sich die Schlagseite durch umstauen der

Ladung, was pro Tonne und Person 6 Stunden dauert. Bei Sturm ist das allerdings keinesfalls möglich.

Ein **Leck** unter der Wasserlinie ist für jedes Schiff eine große Gefahr. Durch jedes Leck dringt pro Minute eine bestimmte Menge Wasser ein, in der Regel eine Tonne oder ein mehrfaches davon. Übersteigt das eingedrungene Wasser plus Ladung die Ladekapazität des Schiffes, kann es nicht mehr sinnvoll manövrieren (-5). Übersteigt die Wassermenge sogar die Verdrängung des Schiffes, sinkt es binnen 3W6 Minuten. Jede **Pumpe** mit 4 Mann kann 1 Tonne Wasser pro Minute lenzen, 10 Mann mit Eimern ebenfalls. Ein **Zimmermann** mit 4 Helfern kann pro 5 Minuten eine Probe ablegen, bei Erfolg verstopft er das Leck um 1 Tonne pro Minute. Solche provisorischen Dichtungen lassen aber immer noch 10% des Wassers durch und können bei Stürmen aufbrechen, das Schiff muss also schnellstmöglich an Land repariert werden.

Feuer an Bord ist eine enorme Gefahr, denn es vernichtet nicht nur 1 SP pro Minute, sondern breitet sich auch noch alle 3 Minuten um 1 SP pro Minute aus. Jeder Löschtrupp (5 Mann) macht pro Minute eine Probe auf Mannschaftswert +10, bei Erfolg wird das Feuer um 1 Punkt reduziert. Kleinere Trupps machen eine Probe pro 2 oder 3 Runden je nach Größe.

Durch **Fäulnis, Verschleiß und Bohrwürmer** verliert jedes Schiff pro Jahr 10% der SP an Rumpf und Takelage. In warmen Gewässern kann die Fäulnis viel schneller vorangehen, das Schiff verliert ohne einen geeigneten Schutz (Blei oder Kupferblech) pro Monat 5% der SP am Rumpf. Solche Schäden können nur durch Kielholen oder im Trockendock behoben werden.

Ein **Zimmermann** kann mit einem Trupp von 4 Helfern und 200 kg Holz, Pech und Nägeln (für den Rumpf) oder 100kg Segeltuch und Tauwerk (für die Takelage) 1 SP pro Tag reparieren. Ein Trupp von 5 einfachen Seeleuten braucht dafür 2 Tage und die doppelte Menge Material.

Die gründliche **Reperatur von Lecks** oder Schäden unter Wasser ist nur möglich, wenn man das Schiff in eine Werft bringt oder an der Küste auf die Seite legt (kielholt) und so an den Rumpf kommt. Solch ein Manöver erfordert aber mindestens 2 Wochen (bei Schiffen mit viel Fracht und wenig Besatzung mehr) und eine geeignete Bucht, in der das Schiff bis dicht an den weichen Sandstrand kommt. Dort muss es erst einmal entlade und die Masten gekappt werden,

dann bringt man am Strand Winden an und zieht es auf die Seite. In einer Werft kostet das ganze zwar mehr (10 Gulden pro Tag mindestens), dauert aber auch nur wenige Tage.

Problematisch kann der **Ersatz von Masten** sein. Provisorisch kann man einen gebrochenen Mast zwar mit Balken und Eisenbändern klammern, aber so ein Flickwerk hält nur wenig Wind aus - maximal 50% Fahrt. Gute Bäume für neue Masten sind auf abgelegenen Urwaldinseln leicht zu finden, an zivilisierten Küsten aber teuer und in kargen Gestaden schlicht nicht vorhanden.

Ausrüstung und Bewaffnung

Jedes Schiff benötigt eine Vielzahl von Hilfsmitteln und Ressourcen für seinen reibungslosen Betrieb.

Werkzeuge für jeden Handwerker oder Bautrupps an Bord: 50 kg und 100 Gulden.

Ersatzteile für Reparaturen am Rumpf wiegen 200 kg und kosten 2 Gulden, für die Takelage 100 kg und 5 Gulden.

Pumpen zum Lenzen von eingedrungenem Wasser kosten pro Stück 100 Gulden.

Navigationsinstrumente kosten pro Person 50 Gulden, **Seekarten** 5 bis 100 Gulden je nach Qualität und Seltenheit.

Fässer für den Transport von Wasser, Proviant und Ladung (200 Liter) kosten 1 Gulden pro Stück. Ältere Fässer, in denen der Proviant doppelt so schnell vergammelt, kosten nur 5 Taler.

Proviant kostet pro Fass 10 Gulden. Viele Händler bieten auch alten oder minderwertigen Proviant für die Hälfte (VT -2 und Stimmung -1), während besserer Proviant wenigstens das 3fache kostet (bleibt 4 Wochen länger frisch).

Schießpulver kostet pro Viertelfass (50 kg) 25 Gulden. **Eisenkugeln** für die Kanonen kosten ca. 2 Taler pro Pfund.

Beiboote kosten je nach Größe 5 bis 20 Gulden bei 100 bis 400 kg Gewicht. Zu den Decks- und Schleppbooten kann man weitere Boote demontiert im Laderaum mitführen.

Geschütze sind im Buch „Massenkampf“ genauer beschrieben. **Rüstungen, Waffen und Munition** für die Besatzung können aus dem Grundregelwerk entnommen werden. Auch hier siehe „Massenkampf“.

Liste der Schiffstypen

Im Nordreich gibt es dutzende Schiffstypen, die sich nur in geringen Details unterscheiden, in der ganzen Welt von *Orbis* sind es hunderte. Die wichtigsten Modelle werden im folgenden kurz beschrieben, dazu gibt es alle wichtigen Werte für kleine / mittlere / große Varianten. Der Realität halber kann man Verdrängung und Laderaum um +W6 x 5 (-W6 x 5) % modifizieren.

Die **Baukosten** richten sich nach der Tonnage und Qualität der Schiffe: Billige Bauweise = 2 Gulden pro Tonne (SP x $\frac{1}{2}$). Normale Bauweise = 5 Gulden pro Tonne. Solide Bauweise = 10 Gulden pro Tonne (SP x $1\frac{1}{2}$) und Edelholz = 20 Gulden pro Tonne (SP x 2).

Modifikatoren der Standardtypen sind nicht selten, neben den unten angegebenen Optionen können sich die SC mit Zustimmung des SL auch weitere Varianten anfertigen lassen. Nachträgliche Umbauten kosten in der Regel das Doppelte, werden aber oft von der eigenen Besatzung vorgenommen (dann nur halbe Materialkosten + Arbeitszeit).

Metallüberzug für den Rumpf +5 Gulden pro Tonne (Fahrt +1, Schutz vor Fäulnis und Bewuchs). Verzierte Bauweise +5 Gulden pro Tonne. Größere Takelage +2 Gulden pro Tonne (Fahrt +1, Stabilität -1). Mehr Geschütze +1 G pro Tonne bei +25% Kanonen, +3 G bei +50% Kanonen (Stabilität -2 / -4). Niedrigere Aufbauten +1 G pro Tonne Umbaukosten (Stabilität +1 pro fehlender Etage, Seuchengefahr +1 durch schlechtere Unterbringung). Höhere Aufbauten +2 G pro Tonne bei +1 Etage, +5 G bei +2 Etagen (Stabilität -2 pro Etage, schwerer zu entern, je +25% leichte Kanonen, Seuchengefahr -1 durch bessere Unterbringung). Luxuskabinen +100 G und -10 t Frachtraum (Platz für 1 bis 2 fürstliche Passagiere). Bequeme Kabinen +30 G und -5 t Frachtraum (Platz für 1 bis 2 edle Passagiere oder Offiziere). Sklavenspferche +2 G pro Tonne (verdoppelt die maximale Zahl von „Passagieren“). Gute Küche +200 G und -10 t Frachtraum (verbessert die Verpflegung, Disziplin +1). Kriegsmarse +1 G pro Tonne (große Mastkörbe mit verstärkter Brüstung, erlauben die doppelte Zahl von Schützen in den Mastkörben, Stabilität -2).

Ruderboot

Verdrängung: $\frac{1}{2}$ / 1 / 2 †
Laderaum: 5 / 10 / 20 Personen
SP (20% Takelage): $\frac{1}{2}$ / 1 / 2 SP
Manöver: +4
Stabilität: -5
Segel/Riemen: 2/3 Knoten
Mannschaft: 2 / 4 / 8 Ruderer
Geschütze: keine

Ruderboote eignen sich nicht für Fahrten auf hoher See, auch wenn sie oft als Rettungsboote verwendet werden müssen. Ein kleiner Mast mit Gaffelsegel kann für weite Strecken per Hand aufgerichtet werden. Will man Ladung mitnehmen, muss man die Zahl der Passagiere reduzieren. Unter den Bänken von Bug und Heck gibt es je ein kleines Fach mit Ausrüstung und Notvorräten für einige Tage. Die mittleren Bänke sind lose und werden entfernt, um die Boote ineinander zu stapeln oder Fracht aufzunehmen. Flachere und schmalere Boote für das Süßwasser haben nur Stabilität -7, sind dafür aber 1 Knoten schneller.

Kutter / Fischerboot

Verdrängung: 1 / 2 / 4 †
Laderaum: $\frac{1}{2}$ / 1 / 2 †
SP (20% Takelage): 1 / 2 / 4 SP
Manöver: +2
Stabilität: -4
Segel/Riemen: 3/2 Knoten
Mannschaft: 1 / 2 / 3
 (+ 2 / 4 / 8 Ruderer)
Geschütze: keine

Die typischen offenen kleinen Einmaster mit Gaffelsegel für Küstenfischer und Kleinhändler. Einige große Schiffe haben Kutter als Beiboote im Schlepp oder demontiert im Laderaum. Sie sind kaum länger oder breiter als Ruderboote, aber deutlich höher gebaut und damit leidlich seefest, auch wenn niemand mit ihnen gerne länger auf See bleibt. Mit flachem Kiel und Seitenschwert sind sie auch gut für Binnengewässer geeignet (Stabilität -4, minimaler Tiefgang).

Schaluppe / Knorr / Halbdecker

Verdrängung: $2\frac{1}{2}$ / 5 / 10 †
Laderaum: $1\frac{1}{2}$ / 3 / 6 †
SP (20% Takelage): $2\frac{1}{2}$ / 5 / 10 SP
Manöver: +0
Stabilität: -3
Segel/Riemen: 4/0 Knoten
Mannschaft: 2 / 3 / 4
Geschütze: keine

Dieser Küstensegler für Fischer und Händler ist halbgedeckt, d.h. an Bug und Heck sind die Decksplanken fest, in der Mitte um den Mast aber nur lose aufgelegt. Oft werden hier auch kleine Viehgatter oder Becken für Fisch eingebaut. Auch hier gibt es flache Varianten für Binnengewässer und sehr seichte Küsten.

Pinasse / Volldecker / Zweimaster

Verdrängung: 10 / 20 / 40 †
Laderaum: 6 / 12 / 24 †
SP (20% Takelage): 10 / 20 / 40 SP
Manöver: +0
Stabilität: -2
Segel/Riemen: 4/0 Knoten
Mannschaft: 3 / 4 / 6
Geschütze: 0 / 1 leicht / 2 leicht

Der wichtigste Küstensegler für Händler und Hochseefischer hat einen Mast und ein festes Deck. Meist wird an Deck ein Zelt aus geteertem Segeltuch oder eine leichte Hütte errichtet, die bei schwerer See aber über Bord geht. Diese kleinen Schiffe sind sehr verbreitet und auf allen Routen in Küstennähe zu finden. Leicht bewaffnet werden sie gerne von Piraten und als Meldeschiff der Flotten verwendet, da sie unter den vielen Küstenhändlern kaum auffallen.

Schnigge / Thursenboot

Verdrängung: 5 / 10 / 20 †
Laderaum: 2 / 4 / 8 †
SP (20% Takelage): 5 / 10 / 20 SP
Manöver: +4
Stabilität: +0
Segel/Riemen: 4/4 Knoten (4/6 mit Trollen)
Mannschaft: 2 / 3 / 4
 (+ 6 / 12 / 24 Ruderer)
Geschütze: keine

Das halbgedeckte einmastige Schiff der Trolle ist aus ihren berühmten Langbooten entstanden, aber besser zu segeln und gut für Handel, Fischfang und Waljagd geeignet. Der Rumpf ist elastisch und passt sich geschmeidig den Wellen an, durch seine Form wird er von Packeis nicht zerquetscht, sondern einfach nach oben gedrückt und dann auf provisorischen Kufen über das Eis gezogen. Auch in Flüssen ist dieses Boot zu finden, und mitunter ziehen es die Trolle auf den Kufen und einer Unterlage aus Schlamm, Waltran oder glatten Holzstämmen über Land. Bei Flaute oder ungünstigem Wind werden die Ruder von Matrosen besetzt.

Galleott / Flussgaleere / Brigantine**Verdrängung:** 15 / 30 / 60 †**Laderaum:** 6 / 12 / 24 †**SP (20% Takelage):** 15 / 30 / 60 SP**Manöver:** +3**Stabilität:** -3**Segel/Riemen:** 6/6 Knoten**Mannschaft:** 6 / 9 / 12**(+ 20 / 40 / 80 Ruderer)****Geschütze:** 1 leicht / 1 schwer / 1 s. + 2 l.

Ein schnelles leichtes Ruderschiff mit zwei Masten und Tideonersegeln, das vor allem bei den Korsaren Südlands beliebt ist. Für große Schlachten taugt es nicht, aber es ist sehr beweglich, hat kaum Tiefgang und kann auch auf Flüssen und Seen genutzt werden. Ideal ist es als Landungsfahrzeug, denn es kann direkt auf den Strand fahren, den Weg frei schießen und seine Truppen an Land setzen um dann ohne umständliche Manöver rückwärts zu den Truppentransportern zu fahren und Nachschub zu laden. Dass es so oft von Seeräubern oder kaum weniger raubgierigen Marinetruppen genutzt wird, hat ihm den Spitznamen „Brigantine“ (Bandit, Räuber) eingebracht. Die spezialisierten **Flussgaleeren**, die eilige Waren und Passagiere transportieren und militärisch genutzt werden, sind flacher, breiter und etwas kürzer, haben Stabilität -4 und Manöver +4.

Galeere / 3-, 4- oder Fünfruderer**Verdrängung:** 50 / 100 / 200 †**Laderaum:** 20 / 40 / 80 †**SP (20% Takelage):** 50 / 100 / 200 SP**Manöver:** +2**Stabilität:** -3**Segel/Riemen:** 4/8 Knoten**Mannschaft:** 10 / 15 / 20**(+ 80 / 150 / 300 Ruderer)****Geschütze:** 1 schwer + 2 leicht / 3 schwer / 5 schwer, Ramme (25 / 50 / 100 SP Schaden)

Die eleganten prächtigen Kriegsschiffe des Sonnenmeeres haben einen Mast mit Tideonersegel, vor allem aber werden sie von 3 bis 5 Ruderern pro Bank angetrieben. Die Ramme und die Geschütze am Bug sind gefährliche Waffen, dazu werden sie mit Seesoldaten voll gestopft. Für die Offiziere gibt es ein Zelt am Heck. **Handelsgaleeren** haben nur halb so viele Ruderer (Tempo 4/6) und kaum Kanonen, ähneln aber nach wie vor Kriegsgaleeren und werden daher meist von Piraten verschont. Sie sind sehr teuer im Unterhalt und recht selten, daher meist mit sehr eiliger oder kostbarer Fracht und Passagieren unterwegs.

Aldarra / Schnellsegler / Elfenschiff**Verdrängung:** 25 / 50 / 100 †**Laderaum:** 12 / 25 / 50 †**SP (20% Takelage):** 25 / 50 / 100 SP**Manöver:** +3**Stabilität:** -2**Segel/Riemen:** 8/0 Knoten**Mannschaft:** 8 / 12 / 16**Geschütze:** 2 / 4 / 8 leicht

Das klassische Schiff des Südreiches ist leicht und mit 2 großen Tideonersegeln an den Masten sehr beweglich, braucht aber relativ viele Seeleute bei wenig Frachtraum. Die Planken werden nicht genagelt, sondern mit Seilen elastisch genäht. Das Heck ragt mit einer Art Balkon weit über das Wasser, die Heckaufbauten sind sehr leicht, oft nur Zelte, und gewölbt. Die Form wurde von den Schiffen der Hochelfen übernommen, die aber nicht gebaut werden, sondern per Magie wachsen.

Karavelle / Rundschiff / Dreimaster**Verdrängung:** 50 / 100 / 200 †**Laderaum:** 30 / 60 / 120 †**SP (20% Takelage):** 50 / 100 / 200 SP**Manöver:** +2**Stabilität:** +2**Segel/Riemen:** 6/0 Knoten**Mannschaft:** 10 / 15 / 20**Geschütze:** 5 / 10 / 20 leicht

Aus der Verbindung der bauchigen alten Kogge mit der eleganten Aldarra entstand ein dreimastiges Schiff mit Rahsegeln vorne und am Hauptmast sowie einem kleinen Tideonersegel hinten, das vor allem beim Manövrieren und am Wind segeln hilft. Mit dem Achterkastell für Kabinen und Geschütze ermöglichte dieser Schiffstyp die Umrundung von Südländ. Er ist bei Händlern ebenso beliebt wie bei Piraten, Kriegsflotten oder Entdeckern.

Holk / Nordiker / Orlogschiff**Verdrängung:** 150 / 300 / 600 †**Laderaum:** 100 / 200 / 400 †**SP (20% Takelage):** 150 / 300 / 600 SP**Manöver:** -2**Stabilität:** +5**Segel/Riemen:** 4/0 Knoten**Mannschaft:** 15 / 22 / 30**Geschütze:** 8 / 16 / 32 schwer

Mit der Takelage der Karavelle und dem wuchtigen Rumpf der Kogge dominiert dieses Schiff das Nordmeer. Aufbauten an Bug und Heck erlauben das Mitführen von Passagieren und wirksame Enterkämpfe, das Zwischendeck die Aufstellung schwerer

Geschütze. Oft werden die Schiffe in Friedenszeiten für den Handel genutzt und bei Gefahr mit Geschützen und Söldnern versehen. Besonders beliebt ist das massige Schiff, da es sehr sturmfest und zuverlässig ist.

Karacke / Nao / Vollschiff

Verdrängung: 400 / 800 / 1600 +

Laderaum: 200 / 400 / 800 +

SP (20% Takelage): 400 / 800 / 1600 SP

Manöver: -3

Stabilität: +3

Segel/Riemen: 6/0 Knoten

Mannschaft: 40 / 60 / 80

Geschütze: 10 / 20 / 40 schwer + 20 / 40 / 80 leicht

Als deutlich vergrößerte Holk mit sehr hohen Aufbauten ist die Karacke die Königin der Meere, sie ist schwer bewaffnet und kaum zu entern, bietet viel Platz und benötigt im Verhältnis zum Laderaum wenige Matrosen. Allerdings sind diese Kolosse auch plump und topplastig, was sie in Stürmen nicht gut aussehen lässt. Die 3 bis 5 Masten haben 2 Ebenen von Segeln und große Marse für Schützen im Gefecht. Die Aufbauten mit ihren 1, 2 oder 3 Etagen bieten sehr viele luftige Kabinen und viel Fläche für Verzierungen, was sie gerade bei wohlhabenden Passagieren beliebt macht. Passagiere und Mannschaften an Bord leiden dank der besseren Unterbringung seltener unter Krankheiten, Seuchengefahr -2.

Seemannsberufe

Schiffsjungen bilden den untersten Rang der Matrosen, sie sind entweder noch unter 16 oder haben weniger als 1 Jahr auf See verbracht, in diesem Fall werden sie als **Decksknechte** bezeichnet. Sie erhalten nur 2 Gulden Heuer pro Monat, die mit der Verpflegung aufgerechnet werden, und müssen die Schmutzarbeit machen, wenn sie nicht von älteren Matrosen unterrichtet werden.

Mannschaftswert -5.

Leichtmatrosen bilden die Masse der wenig erfahrenen Matrosen, die in jedem Hafen auf eine Heuer warten. Sie erhalten auch nur 4 Gulden pro Monat und werden vor allem für die Kraft ihrer Muskeln geschätzt.

Mannschaftswert +0.

Vollmatrosen haben schon 3 Jahre auf See hinter sich, sie kennen sich sehr gut mit Schiffen aus und sind eine wertvolle Stütze für jeden Kapitän - leider findet man aber nur wenigen ohne Schiff in den Hafenkneipen, und wenn, dann verlangen sie auch 6 Gulden im Monat.

Mannschaftswert -5

Maate haben mehr als 10 Jahre auf See hinter sich und sehr gute Fähigkeiten. Sie dienen vor allem als Unteroffiziere und Ausbilder, packen aber auch mit an und wissen nicht selten mehr über die See als die Offiziere. Auch wenn ihre Knochen oft schon knirschen und die Bärte grau sind, lässt kaum ein Kapitän sich die Chance entgehen, sie für 12 Gulden Heuer auf sein Schiff zu holen - junge Idioten mit dicken Muskeln als Helfer sind leichter zu finden.

Mannschaftswert +10.

Schiffshandwerker, vor allem Segelmacher und Schiffszimmerleute, aber auch Köche und Quartiermeister, haben in der Regel als Schiffsjungen angefangen und sind dann statt Leichtmatrosen erst mal Lehrlinge geworden, die weitere 3 Jahre ausgebildet werden. Einigen wurden auch an Land in echten Zünften ausgebildet. Als wichtige Fachleute erhalten sie 8 Gulden Heuer. Sie leiten Reparaturen und verkürzen deren Zeitaufwand, üblich ist ein Handwerker pro 20 Mann.

Chirurgen oder **Ärzte** sind auf Fernreisen und Kriegsschiffen unentbehrlich, auch wenn sich oft nur Säufer und Neulinge für den harten Dienst auf See melden, trotz 8 bzw. 12 Gulden Heuer. Regeln zu Verwundeten und Seuchen siehe unter *Massenkampf: Sanitätswesen*.

Magier und **Kleriker** sind umstritten, einige Seeleute fürchten sie wie die Pest, andere schätzen ihre Dienste sehr, wenn es gegen Ungeheuer, Piraten oder Meergeister geht. Je nach Bedarf und Qualifikation erhalten sie 8 bis 24 Gulden Heuer.

Seesoldaten und **Kanoniere** werden zumeist vom Militär ausgebildet. Haben sie dazu noch einige Jahre auf See verbracht, werden sie auch für die Handelsflotte interessant - sie können dann nämlich nebenbei als Leichtmatrosen arbeiten und so 6 Gulden statt der üblichen 4 verlangen. Die hohe Besoldung für wenig Arbeit erklärt sich auch aus dem besonderen Risiko des Seedienstes: An Land kann man nach einer Niederlage weglaufen, und Stürme sind auch nicht so brisant.

Ruderer gibt es auf allen Galeeren, vielen Galleots und einigen Schniggen. Sie sind entweder Sträflinge (geschorener Kopf), verpflichtete Arme (Haare und Mütze erlaubt) oder auf den Ordensgaleeren des Chevillon fanatische Büsser und Anhänger des Labrobot (braune Kutte und Ketten um Hals und Schultern). Sofern sie frei sind, erhalten sie 3 Gulden Heuer, meist aber nur Brot und Peitschenhiebe.

Ausgelaugte Sträflinge (STR 8-) sind 1 Knoten langsamer, gut versorgte freie Ruderer hingegen (STR 12+) wie auch Trolle 1 Knoten schneller.

Kapitäne und Offiziere

Jedes Schiff benötigt mindestens einen verantwortlichen Offizier - den Kapitän. Sein Stellvertreter wird als Steuermann bezeichnet, alle weiteren als (erster, zweiter, dritter...) Leutnant.

Alle Offiziere sollten folgende Fertigkeiten besitzen:

Orientierung: Beim Segeln in Küstennähe ist eine profunde Ortskenntnis und das Wissen über die Eigenarten des Meeres wichtig.

Navigation: Auf hoher See kann man durch einen Vergleich von Sonnenbahn und Südweiser die aktuelle Position einigermaßen korrekt bestimmen.

Führung: Jeder Offizier kann FW / 2 Maate anleiten, jeder Maat FW Matrosen. Bei unzureichender Führung Mannschaftswert -2.

Segeln: Der FW des Schiffsführers geteilt durch 2 ergibt den Basiswert für Manöver des Schiffes, + Manöver oder Stabilität, + Crewbonus.

Kriegskunst: Diese Fertigkeit wird oft in Gefechten auf See benötigt, siehe auch im Buch „Massenkampf“.

Verwaltung: Der FW des Schiffsführers oder Quartiermeisters kann die Nebenkosten des Schiffes erheblich reduzieren.

Die Mannschaftswerte

Wie eine militärische Einheit verfügen auch Seeleute über die nötigen Werte für ein Gefecht, wobei die Seemannsausbildungen in vier Stufen geteilt sind:

Schiffsjungenausbildung: Nach 4 Wochen sind die Neulinge auf See so weit, dass sie zumindest nicht mehr nur im Weg stehen, sich selten verletzen und bei einfachen Arbeiten helfen können.

AK 5, VK 3, DZ 7, Crewbonus -5, 2 G

Matrosenausbildung: 1 Jahr auf See. Die Matrosen kennen die grundlegenden Dinge des Seemannshandwerks. Außerdem können sie wie Milizen mit Seitenwaffen und Armbrüsten umgehen.

AK 7, VK 3, DZ 10, Crewbonus +0, 4 G

Vollmatrosenausbildung: 3 Jahre auf See. Die Vollmatrosen haben genug erlebt, um nur noch selten auf ein Kommando warten zu müssen.

AK 10, VK 4, DZ 11, Crewbonus +5, 6 G

Maatsausbildung: 10 Jahre auf See. Maate haben alles gesehen und oft mehr Ahnung von der Seefahrt als ihre Kapitäne.

AK 12, VK 5, DZ 12, Crewbonus +10, 12 G

Der wichtigste Wert jeder Mannschaft ist der **Crewbonus**. Die Boni aller Seeleute des Schiffes werden addiert und durch die Anzahl geteilt, das Ergebnis ist der Bonus auf den halben FW *Segeln* des Kapitäns. Eine gute Crew kann vieles alleine regeln, eine schlechte kann nicht einmal der beste Kapitän ausgleichen.

Piraten werden wie folgt modifiziert: DZ +2 bei guter Beute, -2 ohne Beute, AK +2, Crewbonus -2, können mit allen normalen Waffen umgehen.

Wind und Rudertakt

Die angegebene Geschwindigkeit der Schiffe gilt bei normalem Wind von hinten. Allerdings weht der Wind längst nicht immer aus der richtigen Richtung, vielmehr gibt es bei *Orbis* 8 Wind- und Himmelsrichtungen: Nord, Süd, Ost und West sowie dazwischen NO, SO, SW und NW. Kleine Abweichungen sind ohne Belang.

Wenn der Wind genau oder Schräg von hinten weht, fährt das Schiff **vor dem Wind** und macht 100% Fahrt. Weht der Wind von der Seite fährt das Schiff **am Wind** und macht immer noch 75% Fahrt. Kommt der Wind schräg von vorne, kann das Schiff **gegen den Wind kreuzen**, allerdings nur mit 25% Fahrt. Genau gegen den Wind kann kein Segelschiff fahren!

Die **Windstärke** wird in 7 Stufen eingeteilt:

- **Flaute:** Kein Wind oder so wenig, dass das Schiff keine nennenswerte Fahrt macht.
- **Leichter Wind:** 50% der nach Richtung modifizierten Fahrt, allerdings auch kaum ein Risiko bei den Segelmanövern.
- **Mittlerer Wind:** 100% Fahrt, keine weiteren Modifikatoren.
- **Starker Wind:** Bei Vollzeug 150% Fahrt, aber auch eine Sturmprobe pro Wache. Mit reduzierten Segeln 100% Fahrt ohne weitere Modis.
- **Sturm:** Mit kleinen Sturmsegeln 150% Fahrt. Eine Sturmprobe pro Wache.
- **Orkan:** Mit Sturmsegeln 150% Fahrt, aber auch 2 Sturmproben pro Wache. Ohne Segel am Mast nur 1 Sturmprobe pro Wache, aber das Schiff treibt nach Meteorons Willkür.
- **Teufelssturm:** Kein Steuern mehr möglich, 3 Sturmproben pro Wache.

Ruderschiffe können entweder Segel oder Ruder einsetzen, nur sehr selten werden beide zugleich genutzt. Das tatsächliche Tempo wird durch den Takt bestimmt, der wiederum die Erschöpfung der Ruderer bestimmt:

- **Langsamer Schlag:** Jeweils die Hälfte der Ruder wird mit geringem Tempo eingesetzt, wodurch die Ruderer erst nach 8 Stunden müde sind. 25% Fahrt.
- **Halber Schlag:** Alle Ruder werden mit langsamem Takt eingesetzt, die Ruderer sind erst nach 4 Stunden müde, nach 8 Stunden erschöpft. 50% Fahrt.
- **Kampfgeschwindigkeit:** Die Ruder werden mit schnellem Takt eingesetzt, wodurch die Ruderer aber schon nach 2 Stunden müde und nach 4 erschöpft sind. 100% Fahrt.
- **Rammgeschwindigkeit:** Die Ruder werden mit dem größtmöglichen Tempo eingesetzt, um das

Schiff auf maximales Tempo zu bringen. Die Ruderer halten dieses Tempo allerdings nur STR Runden durch, nach 30 Minuten sind sie für eine weitere Rammfahrt bereit. 150% Fahrt.

Navigation

Die meisten Seefahrer von *Orbis* kennen sich nicht mit der modernen Navigation aus und besitzen keine Karten, sondern fahren immer in Sichtweite der Küste und halten sich an eigene Erfahrung, Reisebeschreibungen und ortskundige Lotsen. Bei Fahrten in der Nähe von Küsten oder Inseln ist jeden Tag eine Probe auf **Orientierung** des Lotsen oder Offiziers nötig, ohne Ortskenntnis dazu eine genaue Reisebeschreibung ("Rotairo"). Bei einem Fehlschlag nimmt das Schiff einen ungünstigen Kurs, der doppelt so viel Zeit erfordert (Umweg, Strömungen...). Bei einem Patzer in normalen oder einem Fehlschlag in gefährlichen Gewässern droht allerdings Gefahr: Misslingt die Manöverprobe, gerät das Schiff in Untiefen, läuft auf Grund oder rammt gar eine Klippe oder ein Riff!

Auf hoher See hingegen hilft nur die moderne Navigation in Verbindung mit Rotairos oder Seekarten. Eine Karte ermöglicht freies Fahren, der Rotairo nur das Abfahren einer bestimmten Route. Für jede Teilstrecke ist eine Probe auf **Navigation** nötig, in der Regel für mehrere Tage. Ein Navigator mit Karte/Rotairo kann an Küsten oder in Inselgruppen eine Probe auf **Navigation** zusätzlich oder statt der auf **Orientierung** ablegen. Dadurch wird die Zahl der Unfälle erheblich reduziert - allerdings sparen sich einige Kapitäne das Geld für Lotsen und Rotairos und verlassen sich nur auf ihre Karten.

Rotairos sind Texte, die sehr detailliert eine Küstenlinie (bis 1000 km) oder Strecke beschreiben, mit Zeichnungen der Inseln und Landmarken, Daten über das Wetter nach Jahreszeit, Strömungen und Wassertiefe sowie diversen Hinweisen für die Häfen und Gefahren der Region.

Seekarten zeigen jeweils ein Meeresgebiet mit vielen Hinweisen und aus Erfahrung gewonnenen Daten. Leider sind selbst die Karten der viel befahrenen Gewässer nicht perfekt, die der fernen Meere oft reine Phantasie. Je nach Güte modifizieren sie die Probe auf Navigation: **Gut** = +0 (nur einige Gebiete), **durchschnittlich** = -2 (nordreicher Küstengewässer), **grob** = -5 (Konvoirouten auf den Ozeanen) und **fehlerhaft** = -10 (die meisten anderen Meeresgebiete).

Navigationsmittel sind bei *Orbis* vor allem die magischen **Südweiserkristalle**, die leuchten, wenn man sie genau nach Süden auf das Zentrum der Welt ausrichtet, denn sie verstärken die magische Ausstrahlung des Berges Drachenkopf in der schwarzen Wüste. Leider wird diese Strahlung aber durch Gebirge, dichte Bewölkung und andere Hindernisse abgeschirmt, und starke magische Felder können sie sogar verbiegen. Zusammen mit dem Punkt des Sonnenauf- oder -unterganges und einer **Navigationstabelle** kann ein Navigator die Position auf wenige (3W6) Meilen genau ausrechnen. Mittags gibt es einen Abzug von -10, am Vor- und Nachmittag -3. Bei einem Fehler hat man die Position 2W6 x 10 Meilen falsch berechnet, bei einem Patzer sogar um 2W6 x 50 Meilen. Wenn möglich, wird von jedem Offizier an Bord die Position unabhängig bestimmt und das Ergebnis verglichen.

Lotsen sind in der Regel ehemalige Kapitäne, die sich noch nicht zur Ruhe setzen. Sie gehören zur Schiffergilde oder der Kriegsflotte und können (oder müssen) an den Grenzen der einzelnen Küstenstriche für 1 bis 5 Gulden pro Tag an Bord genommen werden, in den meisten Fällen haben sie mindestens *Orientierung 15* und *Navigation 13*. Da sie mit den Behörden zusammenarbeiten und zollpflichtige Waren, Passagiere und Waffen registrieren, sparen sich viele Kapitäne die teuren Gebühren (von denen 50% an die Schiffergilde oder den Staat gehen) und heuern einen inoffiziellen Lotsen an. Solche "Pfuscher" sind mitunter sehr kompetent (1 bis 5 auf W20), oft aber auch mäßig begabt (6 bis 18 auf W20, FW 12) oder gar völlig inkompetent (19 und 20 auf W20, FW 7). Sie kosten dafür auch nur $\frac{1}{4}$ bis 1 Gulden pro Tag.

Seezeichen sind nur an viel befahrenen Küsten und in der Nähe von Häfen zu finden. In der Regel wird jede Hafeneinfahrt durch **2 große Laternen** markiert, während man an den gefährlichsten Stellen der Küste **Leuchfeuer** anbringt. **Leuchttürme** hingegen gibt es nur an wichtigen Häfen oder Küsten, sie haben 2 oder 3 Feuer übereinander, anhand denen man die Entfernung zum Turm abschätzen kann (erst kommt das obere Feuer in Sicht, dann das untere). **Bojen und Seebäume** werden am Rand von schmalen Fahrrinnen verankert. An einer Küste mit Seezeichen gibt es einen Bonus von +3 auf *Orientierung*, legen hingegen Strandräuber falsche Signale, gibt es einen Malus von -5 und große Gefahr bei Fehlern.

Manöverproben

Für einfaches Fahren auf offener See sind keine Proben notwendig. Diese sind erst dann gefragt, wenn eine kritische Situation ansteht. Dabei wirft der Kapitän eine Probe auf seinen halben FW Segeln, die durch den Crewbonus und den Manöverwert des Schiffes modifiziert wird (**Manöverprobe**). Gerät das Schiff jedoch in einen Sturm oder droht durch andere Einflüsse zu kentern, wird die Probe mit *Stabilität* statt *Manöver* modifiziert (**Sturmprobe**). Bei einer erfolgreichen Probe gelingt das Manöver ohne Probleme. Misslingt sie jedoch, gerät das Schiff in eine bedrohliche Lage, läuft auf Grund oder erleidet ein anderes Missgeschick. Doch nur wenige Manöver bedrohen die nackte Existenz des Schiffes, in der Regel gehen nur einige Planken oder Segel zu Bruch.

Manöverproben sind unter anderem in folgenden Situationen erforderlich:

Das Schiff passiert eine **Engstelle**, Untiefe oder eine Hafeneinfahrt. Fehlschlag: Schiff erleidet eine leichte Kollision, 1W6 x 5% der SP des Rumpfes gehen verloren. Bei einem Hindernis unter Wasser gibt es außerdem ein Leck von 1% Wassereintrich pro Runde.

Das Schiff kreuzt **gegen den Wind**, 1 Probe pro Wache. Fehlschlag: Das Schiff kommt nicht gegen den Wind an.

Das Schiff legt unter eigenen Segeln in einem **Hafen** an oder verlässt ihn (Fehlschlag: Neben dem Spott der anderen Seeleute im Hafen nur eine Verzögerung von 30 Minuten).

Das Schiff nimmt **Schwimmer**, Boote oder Treibgut aus dem Wasser auf (Fehlschlag: Das schwimmende Objekt wird verfehlt, bei einem Patzer sogar gerammt).

Zwei Schiffe **gehen längsseits**, um Personen oder Güter auszutauschen (Fehlschlag: Es gibt eine leichte Kollision, beide Schiffe verlieren 10% der SP des größeren Schiffes am Rumpf).

Stürme und Sturmproben

Wenn möglich suchen Kapitäne Schutz in einer ruhigen Bucht oder einem Hafen, wenn ein Sturm aufkommt. An einem solchen sicheren Platz kann man **Anker werfen** und abwarten (Proben +2), außerdem wird der Sturm um mindestens eine Stufe reduziert. Auf hoher See oder vor einer schutzlosen Küste muss man einen Sturm aber **ausreiten**, und dabei werden **Sturmproben** fällig. Diese sind nicht durch den Manöverwert des Schiffes modifiziert, sondern durch den **Stabilitätswert**. Sofern die Sturmproben gelingen, erleiden die Schiffe keine oder nur geringe Schäden. **Misslingt eine Sturmprobe**, erleidet das Schiff 20% Schaden an der Takelage und 10% am Rumpf. Außerdem driftet das Schiff 2, 4 oder 12 Meilen in Windrichtung (ankernde Schiffe reißen sich los und müssen durch eine erfolgreiche Probe sofort Ersatzanker werfen, sonst beginnen auch sie zu driften) und es wird ein Wurf mit W6 auf die folgende Tabelle fällig:

1. **Mann über Bord!** Jeder SC an Deck muss eine Probe auf GES ablegen um auf den Beinen zu bleiben, bei deren Scheitern auf STR, um sich an der Reling festzuhalten. Bleiben alle SC an Bord, kann der SL einen oder mehrere NSC über Bord gehen lassen.
2. **Schlagseite!** Durch verrutschte Ladung oder eingedrungenes Wasser bekommt das Schiff 20° Schlagseite und -5 auf alle Manöver, bis die Ladung in Ruhe neu gestaut wurde.
3. **Mastbruch!** Einer der Masten ist gebrochen, das Schiff verliert auf einen Schlag W6 x 10% seiner Takelage. Reparatur erfordert einen neuen Mast.
4. **Ladung Zerstört!** Durch die heftigen Stöße und eingedrungenes Salzwasser wird ein Teil der Ladung zerstört, vor allem Proviant, Trinkwasser und empfindliche Waren sind betroffen. Je nach Art der Ladung 20 bis 70%.
5. **Leck im Schiff!** Durch ein losgerissenes Geschütz, Erschütterungen oder allgemeinen Verschleiß erhält das Schiff ein Leck von 1% seiner Tonnage pro Minute.
6. **Aufbauten beschädigt!** Ein heftiger Brecher trifft die Aufbauten und zerstört dort Kabinen, Geschütze, Ausrüstung und anderes. Wenigstens 20% sind total zerstört und ins Meer gespült.

Wettertabellen

Wenn es das Abenteuer fördert, kann der SL das Wetter bestimmen wie er will. Ansonsten folgen hier einige einfache Regeln, um das Wetter mit wenig Aufwand per Zufall zu bestimmen.

Jede Region hat 4 Wetterdaten: Windrichtung, Windstärke, Temperatur und Niederschlag, modifiziert nach Jahreszeit. Zu Beginn der Wetterfassung werden einfach die gegebenen Werte genommen und dann das Wetter täglich modifiziert.

Die typische **Windrichtung** einer Region teilt sich in 8 Richtungen, und zwar Nord, Süd, Ost und West sowie dazwischen NO, SO, NW und SW. In den meisten Regionen weht der Wind mehr oder minder von Osten.

W6	Änderung der Windrichtung
1 + 2	Der Wind springt wieder auf die normale Windrichtung zurück.
3 + 4	Der Wind verändert sich nicht.
5	Der Wind verändert sich um eine Richtung mit dem Urzeigersinn.
6	Der Wind verändert sich um eine Richtung gegen den Urzeigersinn.

Die **Windgeschwindigkeit** wird in 7 Stufen bemessen: Flaute, leicht, mittel, stark, Sturm, Orkan und Taifun. Letztere kommen aber nur im Bereich der Ozeane und auch dort nur selten vor, sie werden nur vom SL gestartet.

W6	Änderung der Windgeschwindigkeit
1 + 2	Die Windgeschwindigkeit springt wieder auf die normale Stärke zurück.
3 + 4	Der Wind verändert sich nicht.
5	Der Wind wird um eine Stufe stärker.
6	Der Wind wird um eine Stufe schwächer.

Die **Temperatur** wird in 9 Stufen geteilt: Randkälte, sehr Kalt, Kalt, Kühl, Mild, Warm, Heiß, sehr Heiß und glühend Heiß. Randkälte kommt nur am Weltenrand vor, glühende Hitze nur in der schwarzen Wüste oder bei Vulkanen.

W6	Änderung der Temperatur
1 + 2	Die Temperatur springt wieder auf die normale Höhe zurück.
3 + 4	Die Temperatur verändert sich nicht.
5	Die Temperatur wird um eine Stufe wärmer.
6	Die Temperatur wird um eine Stufe kälter.

Der **Niederschlag** wird in Null, Leicht, Mittel, Stark und sehr Stark eingeteilt. Pro Tag gibt es eine **Chance** von 0 bis 19 auf W20, die Stärke richtet sich nach der Tabelle.

W6	Stärke des Niederschlages
1 bis 4	Normaler Niederschlag.
5	Stärkerer Niederschlag.
6	Schwächerer Niederschlag.

Wetter im Normeer und Drachenmeer

Wind: Südost stark.

Temperatur: Kühl.

Niederschlag: Stark.

Wetter im Sonnenmeer und Korallenmeer

Wind: Ost schwach.

Temperatur: Warm.

Niederschlag: Schwach.

Wetter im Wal- und Krakenmeer

Wind: Nordost mittel.

Temperatur: Mild.

Niederschlag: Mittel.

Wetter im Schlangen- und Schildkrötenmeer

Wind: Ost stark.

Temperatur: Warm.

Niederschlag: Stark.

Riffe und Untiefen

Wenn ein Schiff durch mangelhafte Navigation oder Unkenntnis der Ortschaften an eine Untiefe gerät, kann der Kapitän versuchen, mit einer Manöverprobe auszuweichen - sofern man die Untiefe überhaupt (durch Ausloten oder Ausguck, Probe auf WN modifiziert je nach Wetter, Tageszeit und Wasser) bemerkt. Läuft das Schiff dennoch auf, hängt es von der Art des Hindernisses ab:

Eine **Untiefe** ist relativ weich und flach, daher halten sich die Schäden in Grenzen (1W6 x 5% der SP des Rumpfes), dafür setzt sich das Schiff oft fest. Läuft man bei Ebbe auf, muss man nur auf die nächste Flut warten. War es aber bei einer besonders hohen Flut, kann so ein Schiff auf Dauer trocken fallen. WN +0.

Eine **Klippe** ist deutlich gefährlicher, denn sie besteht aus harten spitzen Steinen in Höhe der Wasserlinie. Neben 1W6+2 x 5% der SP erhält das Schiff auch noch ein Leck von 1% der Tonnage pro Runde. WN +5.

Ein **Riff** ist ein scharfkantiger Felsen unter Wasser. Er ist schwer zu entdecken und höchst gefährlich, denn neben 2W6 x 5% der SP Schaden am Rumpf bringt er auch noch ein Loch von W6% der Tonnage pro Minute. WN -5.

Kampf auf See - Die Gefechtskarte

Seegefechte finden auf einer Karte statt, die in Felder von ca. 20 x 20m eingeteilt ist. Generell reicht ein Blatt kariertes Papier, auf dem jede Runde die Bewegungen der Schiffe durch einen farbigen Pfeil eingezeichnet werden. Pro Runde muss jedes Schiff sein gegenwärtiges Tempo an Feldern zurücklegen - ohne Segel oder Ruder bremst es um 2 Felder/Minute. Wenden erfordern 2 Felder pro 45°, bei einer gelungenen Manöverprobe nur ein Feld pro 45°. Voraussetzung ist, dass die nötigen Matrosen an Deck sind und die Segel bedienen können. Wenn 2 Schiffe sich auf dem selben Feld aufhalten oder ihren Weg dort kreuzen, ist von beiden eine Manöverprobe fällig. Misslingen beide, kommt es zu einer Kollision! Der SL sollte eventuelle Inseln, Küsten, Siedlungen, Untiefen, Klippen und andere Hindernisse eintragen.

Ein Schiff versucht einen Gegner zu **entern**, wenn es sich auf einem benachbarten Feld befindet und eine Manöverprobe gelingt, dieser kann mit einer gelungenen Probe -5 abwehren. So lange sind die Schiffe in direkter Schussweite aller Waffen, gerade die Verteidiger werden also alles einsetzen, was sie haben (Fehlschlag: Kein Entern möglich, bei einem Patzer verlieren beide Schiffe durch eine Kollision 1W6 x 5% der SP des kleineren Schiffes am Rumpf).

Um einen Gegner zu **rammen** sind die selben Proben nötig, sofern man den Gegner von der Seite oder von vorne erwischt. Bei Erfolg verliert das gerammte Schiff 50% der Tonnage des Rammschiffes an SP - sofern es eine Galeere mit Ramme ist.

Einsatz der Geschütze

Geschütze werden immer Salvenweise abgefeuert. Beim feuern auf ein Ziel ist bis zur normalen Reichweite eine Manöverprobe ohne Abzüge erforderlich, bis zur doppelten Reichweite -5 und halber Schaden.

Der **Wind** hat einen großen Einfluss auf die Zielgenauigkeit der Geschütze: Leichter Wind +0, mittlerer Wind -2, starker Wind -5, Sturm -10.

Bei ungeübten Helfern ist ein Schuss alle 2 Runden möglich, ohne ausgebildeten Kanonier ein Schuss -5 alle 4 Runden, bei kompletter Geschützmannschaft aus Kanonieren 1 Schuss pro Runde

Der Schaden wird sowohl an den SP als auch an der Besatzung angerichtet, die aber einen zusätzlichen RF von +1 erhält (+2 wenn sie ausgedünnt ist, Leute im Laderaum werden nicht betroffen). Schüsse auf die Takelage treffen mit -5, sofern man Ketten-geschosse verwendet.

Drachenbüchsen können Schiffe nicht zerstören und nicht durch Planken hindurch die Crew dezimieren. Sie werden fast wie Handfeuerwaffen eingesetzt, richten aber mehr Schaden an und sind unbeweglich. Jedes Schiff kann zusätzlich zu seinen Kanonen 1 Drachenbüchse pro 10 t einsetzen. **Feuerorgeln** können auf Schiffen kaum eingesetzt werden.

Die Liste der Geschütze ist im Buch „Massenkampf“ Kapitel „Artillerie“ zu finden.

Entern und Deckskampf

Sobald die Schiffe in Reichweite sind, können sie nicht nur ihre Kanonen einsetzen, sondern auch ihre Schützen mit **Schusswaffen** feuern lassen. Natürlich können diese nur Truppen an Deck, auf den Aufbauten und in den Masten erreichen. Je nach **Ebene** haben die Gegner eventuell Deckung: Bei gleicher Ebene RF +1, bei höherer Ebene RF +2. In der Takelage befindliche Truppen haben keine Deckung (SF +1) und keine Chance zum Ausweichen.

Um ein Schiff zu entern, muss man auf einem benachbarten Feld fahren und eine erfolgreiche Manöverprobe ablegen, die der Gegner mit -5 abwehren kann. Gelingt sie, sind beide Schiffe mit Enterhaken verbunden und die Angreifer können gemäß Massenkampfregeln angreifen und das Deck des Gegners stürmen.

Schiffe haben folgende mögliche **Positionen** für Truppen: An Deck, auf den Aufbauten, in den

Aufbauten, im Zwischendeck, im Laderaum, in der Takelage und in den Mastkörben. Generell kann hier ein Trupp frei kämpfen, eine Kompanie aber nur im Handgemenge. In den meisten Fällen können Truppen immer nur eine Position pro Runde wechseln, es sei denn, es gibt keinen Widerstand. Beim Vorstoßen auf eine höhere Position haben die Angreifer AK -3 und VK -1. Decks und Wände können von Kämpfern mit Äxten oder geeignetem Werkzeug in 3 Runden aufgebrochen werden.

An Deck befinden sich zumindest die Matrosen, die die Segel bedienen, sofern diese nicht gesetzt oder gerefft werden. Auf kleinen Schiffen ist es die Ebene 1, mit Zwischendeck Ebene 2. Das Entern von Deck zu Deck ist am einfachsten (+0), sofern es die selbe Ebene ist - entert man ein höheres Schiff, erhält man AK -3.

In der Takelage (Ebene = Deck +2) sind die Matrosen, die die Segel setzen oder reffen sollen. Außerdem kann man von hier aus in die gegnerische Takelage kommen (-3), ist aber feindlichem Beschuss ausgesetzt und riskiert Stürze (SF gegen sie +2). Dennoch wählen gerade Seeräuber mit kleinen Schiffen oft diesen Weg - müssten sie doch sonst nach oben entern.

In den Mastkörben (Ebene = Deck +3) haben maximal Tonnage durch 50 Mann Platz - kleinere Schiffe haben keine Mastkörbe. In der Regel werden hier die besten Schützen postiert, um Gegner von oben zu beschießen, Granaten, Ballaststeine und Speere zu schleudern oder gar eine Drachenbüchse einzusetzen, die den Platz von einem Mann einnimmt. Der einzige Nachteil: Werden die Masten durch Artillerie gefällt, fallen auch die Schützen.

Auf den Aufbauten (Ebene = Deck + 1) werden die meisten Schützen, die Offiziere, Magier und Achtergäste postiert, die sich hier am längsten verteidigen können - fast alle Angriffe erfolgen von unten. Oft gibt es auch einige Drachenbüchsen, die auf das eigene Deck gerichtet sind - sehr wirksam gegen Entertruppen und Meuterer, sofern keine eigenen Leute an Deck sind.

Unter Deck sind vor allem Kanoniere, Passagiere und Verletzte sowie Reserven. Gekämpft wird hier selten und immer sehr beengt (nur Handgemenge), meist ergibt sich eine Besatzung, wenn sie unter Deck getrieben wurde.

Im Laderaum ist man recht sicher vor Beschuss und kann auch Lecks besser bekämpfen, nimmt aber nicht am Kampf teil.

Lagerung und Warenumschlag

Nicht nur Trinkwasser und Flüssigkeiten werden in **Fässern** gelagert, auch jede andere Art von Ladung wird nach Möglichkeit in diesen "Containern" untergebracht, denn so sind sie nicht nur vor Wasser, Stößen und Ungeziefer geschützt, sondern auch einfach zu verladen. Normale Fässer haben 200 Liter Volumen und kosten neu 1 Gulden, aber viele Kapitäne und Händler verwenden alte Fässer mit "Aroma" für wenige Taler.

Getreide, Kalk, Sand und anderes "**Schüttgut**" wird einfach in den Laderaum geschaufelt - so spart man zwar das Geld für die Fässer (die auf See allerhöchstens 5 Jahre halten), riskiert auf langen Fahrten aber doppelte Verluste durch Ungeziefer, Seewasser und Diebstahl.

Größere Teile, von Rahen und Ersatzmasten über Geschütze bis hin zu Möbeln, demontierten Beibootten oder Hütten, werden als "**Stückgut**" in den Laderaum geschafft und dort oft unter der Decke verschnürt - dort nehmen sie weniger Platz weg und sind leicht erreichbar. Gerade für solche Waren machen sich Kräne und Winden bezahlt.

Wertvolle Ladung wird in der Regel hinten im Ruderraum transportiert, zu dem sowieso nur die Offiziere Schlüssel und Zutritt haben. Hier findet man nämlich auch die empfindlichen Seile und Mechaniken der Ruderanlage. Eine Tür zum restlichen Frachtraum gibt es selten, dafür meist eine Luke nach oben.

Gefahrgut, vor allem Feuerpulver, Öl und andere Brandmittel, werden in der Pulverkammer untergebracht. Auch sie ist verschlossen und dazu noch extra gegen Feuer gesichert - so gut es auf einem Holzschiff eben geht...

Handwaffen, Bargeld und Dokumente schließlich verwahrt immer der Kapitän, teilweise in seiner eigenen Kajüte, teilweise in einem eigenen Karterraum, der nur eine Tür zu seinem Raum hat. Mit einigen Vorräten an Wein, Schnaps und haltbaren Speisen bilden sie auch eine Notreserve für den Fall einer Meuterei.

Die Heuer der Mannschaft

Die Heuer von Seeleuten liegt bei 2 Gulden für Schiffsjungen, 4 Gulden für Leichtmatrosen, 6 Gulden für Vollmatrosen und Spezialisten sowie 12 Gulden für Maate und Akademiker (siehe oben unter „Seemannsberufe“). Offiziere erhalten 12 oder mehr Gulden sowie zusätzliche Anteile an den Erträgen des Schiffes. In der Regel erhalten sie die Hälfte der Heuer bei Antritt der Fahrt (gedacht für die Familie), den Rest am Ziel.

Zusätzlich erhalten Matrosen von Handelsschiffen $\frac{1}{4}$ bis 1 Tonne **Frachtraum** ($\frac{1}{4}$ für Schiffsjungen, $\frac{1}{2}$ für Leichtmatrosen, $\frac{3}{4}$ für Vollmatrosen und 1 Tonne für Maate) für eigenen Handel oder zum vermieten. Bei 3 bis 10 Taler pro Tonne und 100 km wählen die meisten Matrosen Bargeld auf die Hand, einige haben aber genug Erfahrung und Kapital, um mit Kleinhandel mehr Gewinn zu machen (sehr beliebt: Man kauft zwei Fässer mit Wein, trinkt eines unterwegs aus und verkauft am Ziel das andere für den doppelten Preis).

Sollte ein Schiff ein anderes erobern (als Prise nehmen), gibt es **Prisengeld**: Zunächst erhalten Schiffseigner und Krone (bei Piraten nur für den Eigner) je $\frac{1}{4}$ der Beute, der Rest wird dann an die Besatzung verteilt: Schiffsjungen erhalten $\frac{1}{2}$ Anteil, Leichtmatrosen 1, Vollmatrosen $1\frac{1}{2}$ und Maate 2, die Offiziere 3 bis 10. Letztere besitzen oft einen Anteil des Schiffes und damit auch des Eigneranteils. Das Erobern eines großen Schiffes mit wertvoller Ladung kann die ganze Crew reich machen, aber auch kleine Schiffe bringen oft einen Anteil von etlichen Gulden.

Ausgegeben wird das Geld in der Regel vor oder nach der Fahrt. Die meisten Schiffe haben aber zusätzlich einen kleinen "**Bordladen**", der vom Quartiermeister geführt wird. Zumeist ist es nicht mehr als eine Kiste mit Seemannskleidung, Schnaps, Spielkarten und Würfeln, einigen Leckereien und anderem Kram. Gelegentlich, vor allem auf großen Kauffahrern mit vielen Passagieren, gibt es aber auch ein umfassendes Angebot an Waren.

Alle Seeleute mit mindestens einer Fahrt sind automatisch Mitglieder in der **Schiffergilde** ihres Heimathafens. Sie müssen 10% von jeder "Halbheuer" in die Kasse zahlen (also von der vor Beginn ausgezahlten Hälfte), erhalten dafür aber auch einige Vorrechte: Sie dürfen billig oder kostenlos in den Herbergen der Schiffergilde schlafen, genießen hier verbilligtes Essen und Behandlung durch einen Vertragsarzt. Die Gilde sucht auch nach neuen Heuern, führt ein Register von Schiffen und Seeleuten, organisiert für tote Seeleute Beerdigungen und kümmert sich um die Hinterbliebenen. Außerdem unterhalten die Schiffergilden oft Leuchtfeuer und Seezeichen, kontrollieren die Werften und Schiffsausstatter, haben eigene Archive mit Logbüchern, Rotairos und Karten und dienen schließlich noch als Nachrichtenbörse und Postämter.

Nebenkosten & Einkünfte

Neben Heuer, Verpflegung, Ausrüstung und Reparaturen fallen noch eine Reihe weiterer Kosten an. Für **Wartung** und Ersatz von Ausrüstung werden **30% der Baukosten** pro Jahr gerechnet. Diese Kosten können aber erheblich gesenkt werden:

Handwerker können die laufenden Kosten pro Jahr um je 200 Gulden senken, maximal aber um 25%.

Verwaltung ist auch bei Seeoffizieren oder zumindest Quartiermeistern gefragt. Pro Punkt unter FW 10 steigen die Kosten um 5%, pro Punkt über 10 sinken sie um 5%, in beide Richtungen nicht mehr als 25%.

Eine **Seeversicherung** deckt Verluste durch Sturm, Piraten und Schiffbruch ab, und zwar für 5 bis 20% Jahresprämie. Allerdings gilt die Versicherung nur bei unverschuldetem Verlust - ist das Schiff in gefährliche Gewässer gefahren, hatte es Mangel an Ausrüstung und Waffen, war der Kapitän betrunken oder ergab man sich den Piraten ohne Kampf, verfällt der Schutz oder wird zumindest deutlich reduziert.

Die üblichen **Frachtkosten** betragen 5 Taler pro Tonne und 100 km (+5 Taler für das Umladen). Auf sicheren Haupttrouten sorgt die große Konkurrenz für geringere Preise von 3 oder 4 Talern, auf gefährlichen oder saisonalen Routen können die Preise auch über 10 Taler steigen - immer noch billiger als auf Flussbooten (ca. 1 Gulden) oder gar auf schweren Fuhrwerken, die sich die schlammigen Landstraßen entlang schleppen (ca. 4 Gulden).

Wachen und Glasen

Der Tag auf See ist in 4 "**Wachen**" á 6 Stunden (12 Glasen) eingeteilt. Jeder Seemann hat abwechselnd Dienst und Freiwache, wobei die Nachtwachen nach Möglichkeit ruhig gestaltet werden, Tagwachen aber immer mit Arbeit ausgefüllt sind. *Gegessen* wird zu Beginn oder Ende einer Wache (nachts in der Regel kalt). Ausnahmen sind aber Manöver, die viele Leute erfordern, bei diesen gilt "alle Mann an Deck", auch die Freiwache muss also arbeiten.

Gemessen wird die Zeit mit einer Sanduhr, die alle 30 Minuten umgedreht wird, was der dafür verantwortliche mit dem Anschlagen der Glocke verkündet (**Glasen**). 5 Glasen ist also $2 \frac{1}{2}$ Stunden nach Dienstbeginn, 12 Glasen = Wachwechsel.

Nachts fahren Hochseeschiffe immer mit reduzierten Segeln und einem zusätzlichen Ausguck am Bug, in Küstennähe wirft man nach Möglichkeit Anker.

Außer der Hecklaterne sind nur wenige Lichter erlaubt, denn Feuer ist eine große Gefahr an Bord. Viele kleine Schiffe werden nachts sogar an den Strand gezogen, wo die Besatzung dann bequem an Land kochen und schlafen kann.

Bei ruhigen Fahrten hat ein Seemann viel mehr freie Zeit als die meisten Leute an Land. Hat er gerade Freiwache, kann er sich also mit typischen Seemannshobbys beschäftigen: Schnitzen, Modellbau, Angeln, Glücksspiele, Flechtarbeiten mit Tauresten, Tätowieren, Seemannsgarn spinnen und anderes. Bei Stürmen hingegen müssen die Seeleute oft tagelang Dienst schieben, an Schlaf ist nicht zu denken und das wenige mit Salzwasser durchsetzte Essen muss kalt herunter gewürgt werden.

Essen und Trinken

Grundsätzlich benötigt jeder Mann an Bord pro Tag 1 kg Nahrung und 4 Liter Wasser. Auf kurzen Strecken an der Küste wird meist deutlich mehr Wasser zugeteilt, das auch für Körperpflege und Wäschewaschen reicht. Dafür wird nur wenig Proviant mitgeführt, da frische Nahrung leicht zu bekommen ist - gerät ein Küstenfahrer jedoch in eine lange Flaute, kann ihm leicht der Proviant ausgehen.

Auf langen Strecken ist hingegen **Skorbut** das größte Problem, denn frische Nahrung hält maximal eine Woche, und nach 4 Wochen ohne Vitamine kann Skorbut ausbrechen. Jede Woche ist für SC eine Probe auf Vitalität nötig (SC unter 16 +5, da Kinder Vitamine länger speichern können), bei einem Fehlschlag bricht die Krankheit aus - erst allgemeine Schwäche, dann färben sich die Schleimhäute schwarz, Zähne fallen aus und am Ende folgt, bei völliger Entkräftung, der Tod. Spieltechnisch erleidet ab der fünften Woche auf See die Besatzung pro Monat eine Stufe Erschöpfung.

Unschön wird es, wenn eine Reise mehr als 10 Wochen dauert, denn dann beginnen sich die Vorräte zu verändern. Das Wasser wird erst grün und dann braun und stinkend, im Zwieback bilden sich erst Maden und dann schwarze Käfer, der Käse wimmelt vor roten Würmern und das Fleisch nimmt die Farbe und Konsistenz von Mahagoni an. Zusätzlich vermehren sich auch die Mäuse und Ratten explosionsartig. Ab dem 3. Monat kann man mit 10% **Schwund bei den Lebensmitteln** rechnen, 20% bei mangelhafter Lagerung, 5% bei optimaler Lagerung und gutem Einkauf.

Auf Küstenfahrern wird an Verpflegung geboten, was im letzten Hafen günstig zu bekommen war, oft müssen sich die Seeleute hier selbst versorgen und bekommen von ihren Frauen vorgekochtes Essen wie Eintopf und Pasteten mit. Bei Hochseefahrten ist die wichtigste Nahrung der Schiffszwieback, flache runde und doppelt gebackene Brote, die in Fässern gelagert werden. Hinzu kommen eingesalzene Fleisch oder Fisch sowie getrocknete Hülsenfrüchte, die meist zu einem Eintopf verkocht werden.

Käse, Schinken, Speck, Äpfel, Dörrobst und eingelegtes Gemüse sind Zukost, die sich die Matrosen oft selbst kaufen müssen. Wann immer das Wetter es zulässt angeln einige Seeleute, und auf langen Fahrten wird auch lebendes Vieh mitgeführt, vor allem Hühner, Ziegen und Schweine, die wenigstens etwas frische Eier, Milch und Fleisch gegen den Skorbut bieten. In Pflanzkästen gezogener Salat reich höchstens für Offiziere und Achtergäste.

Das Trinkwasser wird in ausgeräucherte Fässer gefüllt und mit etwas Essig versetzt, um die Fäulnis wenigstens einige Wochen aufzuschieben. Bei jedem Regen füllt man das aus den Segeln rinnende Wasser in Fässer. Getrunken wird aber meist Dünnbier (in Sandenhaff und den anderen nördlichen Hafentädten wird spezielles, stark gehopftes aber wenig alkoholisches „Schiffsbier“ gebraut) oder billiger Wein und Apfelwein, die mit Wasser verdünnt werden. Außerdem wird gerade auf Kriegsschiffen täglich eine Ration Rum oder Branntwein ausgeschenkt, die gerne mit Zucker und heißem Wasser zu Grog vermischt wird. Offiziere und Achtergäste trinken guten Wein oder Starkbier, außerdem können sie ihr Wasser in teuren Glasflaschen fast frei von Fäulnis aufbewahren, die aber für größere Vorräte zu teuer und zerbrechlich sind.

Unterkunft und Hygiene

Auf langen Strecken kann ein Schiff **pro Tonne Verdrängung eine Person** mitführen, die im Zwischendeck oder Laderaum untergebracht wird. Bis zu 3 Personen pro Tonne sind bei sehr gedrängter Unterbringung möglich, wie sie auf Galeeren und Sklavenschiffen üblich ist. Dazu haben größere Schiffe in den Aufbauten Kabinen für Offiziere oder reiche Passagiere. Pferde nehmen je 2 Tonnen Frachtraum ein, sie werden in einer Art Schaukel aus Tuch um den Bauch transportiert, in der sie bei ruhiger See stehen, bei Sturm aber frei schwingen und sich nicht durch Stürze oder Panik verletzen können. Dennoch erleiden sie auf weiten Strecken 5 bis 50% Verlust pro Monat.

Ganz schlecht steht es auf weiten Reisen mit der Hygiene. Waschwasser gibt es kaum, und die Schiffe wimmeln meist vor Ungeziefer. Je nach Zuständen an Bord sieht die **Seuchengefahr** aus, auf die wöchentlich mit W20 gewürfelt wird: Geringe Belegung (über 5 t pro Mann) = 3, normale Belegung = 6, gedrängte Belegung = 10. Weitere Faktoren: 20 Liter Wasser pro Tag und Mann = -2, 10 Liter pro Tag = -1, Proviant ist verdorben = +3, halbe Ration = +3.

Leichte Seuchen kosten die Besatzung eine Stufe Erschöpfung und dauern eine Woche. **Mittlere Seuchen** (W20 5 unter Seuchengefahr) kosten 2 Stufen Erschöpfung und dauern 2 Wochen. **Schwere Seuchen** (W20 10 unter Seuchengefahr) kosten 4 Stufen Erschöpfung und dauern 4 Wochen. **Ärzte** an Bord können eine Seuche bekämpfen, sie reduziert die Erschöpfung um eine Stufe und schützt 50% der Besatzung vor einer Infektion.

Allgemeines Seerecht

Für alle Schiffe des Nordreiches gelten im Prinzip die Gesetze des Heimatlandes, dazu wurden allgemein anerkannte Seegesetze etabliert, über die die Orden von Justinian und Aquata wachen:

§ 1: An Bord eines Schiffes gelten die Gesetze des Heimatlandes. Ist es bei einem Verbrechen oder Streitfall nicht möglich, in angemessener Zeit einen Richter an Land zu erreichen, kann der Kapitän zu Gericht sitzen, wobei ihm die Offiziere und Achtergäste als Beisitzer dienen.

§ 2: Bei allen nautischen Fragen ist das Wort des Kapitäns Gesetz, sofern er der Lage gewachsen ist. Die Offiziere müssen ihm mit Rat und Tat zur Seite stehen. Sollte ein Kapitän seine Pflichten nicht erfüllen können, müssen die Offiziere ihn absetzen.

§ 3: Wer sich ohne Not den Befehlen des Kapitäns oder eines berechtigten Offiziers widersetzt, macht sich der Meuterei schuldig. Er soll in Eisen geschlagen und in den nächsten Hafen gebracht werden, wo man über ihn richtet. Wer bei einer Meuterei Gewalt anwendet oder andere zur Gewalt aufruft, ist des Todes.

§ 4: Schiffen oder Schiffbrüchigen in Not ist Hilfe zu leisten, sofern man dadurch nicht Schiff, Mannschaft oder große Teile der Ladung in erhebliche Gefahr bringt. Bis zur Ankunft müssen sie sich an den Arbeiten an Bord beteiligen, sonst sind sie zu keinen Zahlungen verpflichtet.

§ 5: Wer sich ohne gültigen Kaperbrief widerrechtlich eines anderen Schiffes oder dessen Ladung bemächtigt, macht sich der Piraterie schuldig. Wird er ergriffen, soll er in Eisen gelegt und in den nächsten Hafen gebracht und dort gerichtet werden. Ist das nicht möglich, soll man ihn an der Rah aufhängen, wenn er getötet hat.

§ 6: Wenn ein Schiff durch Sturm, Leck oder Schlagseite in erheblicher Gefahr ist, kann der Kapitän Ladung über Bord werfen lassen, ohne Ersatz leisten zu müssen. Alle Verluste, die durch grobe Fahrlässigkeit oder Vorsatz entstehen, müssen vom Eigner des Schiffes ersetzt werden.

§ 7: Die Passagiere eines Schiffes müssen sich den Anweisungen der Besatzung beugen und bei Not nach besten Kräften helfen. Ohne Not dürfen sie zu keiner Arbeit verpflichtet werden. Adelige, Magier und Personen von Stand dürfen bei den Beratungen der Offiziere zugegen sein.

§ 8: Treibgut oder Schiffe ohne Besatzung gehören auf offener See dem, der sie findet. Werden sie an eine Küste gespült, gehört 1/3 dem Finder, 1/3 dem Besitzer des Landes und 1/3 dem Landesherrn. Falls ein Schiff Hilfe bei der Bergung benötigt, können die Helfer höchstens 1/3 der Ladung als Lohn verlangen.

Begegnungstabellen der Meere

Alle wichtigen Begegnungen sollte wie immer der SL ausarbeiten. Wenn die SC aber nur eine der üblichen Küstenfahrten im Nordreich unternehmen oder mit ihrem eigenen Schiff Handel oder Piraterie treiben, kann er auf folgende Tabelle zurückgreifen. Angemessen ist ein Wurf pro Tag, in vielbefahrenen Gewässern auch 2, mitten auf dem Ozean nur ein Wurf alle 2 bis 6 Tage (W6):

1: Fischer. An allen Küsten trifft man ständig auf Fischerboote, die einzeln oder in kleinen Gruppen auf Fang aus sind. Auf hoher See sind neben Hochseefischern auch Walfänger und Robbenfänger unterwegs. Nähere Bestimmung mit W20: **1 bis 12** = Küstenfischer, **13 bis 16** = Hochseefischer, **17 und 18** = Walfänger, **19** = Robbenjäger und **20** = besondere "Fischer" (von Haijägern über Tangbauern und Muschelsucher bis hin zu Treibgutsammlern).

2: Kauffahrer. Der ersehnte Anblick für alle Seeräuber, ansonsten ein Zeichen für Handel und Wohlstand der Region. Nähere Bestimmung mit W20: **1 bis 10** = Kleine Küstenhändler bis 100 Tonnen (billige Waren), **11 bis 15** = mittlerer Kauffahrer (50 bis 400 Tonnen, Waren von mittlerem Wert), **16 bis 18** = großer Kauffahrer (200 bis 1600 Tonnen, Waren von hohem Wert), **19** = Konvoi (3W6 Schiffe, davon mindestens 1 Kriegsschiff), **20** = besondere Kauffahrer (Reliquienhändler, schwimmende Schiffsausrüster, Kneipen oder Bordelle...).

3: Meerestiere. Die meisten Meerestiere bleiben unter Wasser, aber einige erlangen eine gewisse Bedeutung. Zur näheren Bestimmung W20: **1 bis 6** = Fische, einzeln oder in Schwärmen, **7 bis 9** = Seevögel (die Art bestimmt die Nähe zum Festland - Möwen an der Küste, Albatrosse auf dem Ozean), **10 und 11** = Meeressäuger (Wale oder Delphine), **12 und 13** = Krustentiere (von einer kleinen Krabbe an Bord bis hin zu dichtem Bewuchs mit Muscheln und Seepocken, der das Tempo um 2 Knoten reduziert), **14** = Haie, **15** = Kopffüßer (Kraken, Kalmare oder andere Tiere, die mit Knoblauch und Olivenöl eine Delikatesse sind), **16 bis 18** = Ratten (nee, nicht aus dem Meer. Aus dem Proviant...), **19** = Seeungeheuer (Größe und Verhalten je nach Region und Lage) sowie **20** = besondere Viecher (sehr exotische Fische, Sirenen, andere Tiermenschen...).

4: Treibgut. Nicht sehr lebendig, aber immerhin was zu sehen. Näheres mit W20: **1 bis 8** = Treibholz (ganze Bäume, einzelne Äste oder auch nur einige Blätter, Art und Alter sind ein Hinweis auf die Nähe und Richtung von Land), **9 bis 14** = Schiffstrümmer (meist einzelne Planken, Fässer oder Seilfetzen, selten auch eine Gallionsfigur oder ein größeres Teil), **15 und 16** = Schiffswrack (in der Regel alt und nur noch wenig erhalten), **17** = verlassenes Schiff (Besatzung krank, tot oder geflohen, Beute und Gefahren je nach Bedarf, Schiff ist aber immer schwer mitgenommen), **18** = Schiffbrüchiger (mit oder ohne Boot, Floß oder Schwimmhilfe, bei 1 bis 2 auf W6 tot, bei 3 bis 4 fast tot und bei 5 bis 6 noch halbwegs fit), **19** = wertvolles Treibgut (von einigen Fässern mit Trinkwasser und Proviant bis hin zu Kisten mit teuren Gewändern, Schatzkarten in einer Flasche oder Wrackteilen voll schwerer Kanonen) und schließlich **20** = besonderer Fund (von wichtigen Botschaften in Flaschen über Totenschädel mit 3 Augenlöchern bis hin zu treibenden Inseln).

5: Magie. Hier kommt endlich mal der Bordmagier zum Einsatz. Arkanes mit W20: **1 bis 15** = elementarer Effekt (Elmsfeuer, leichte Visionen, Alpträume der ganzen Crew oder minutenlanger Wettereffekt), **16 bis 18** = Geister (in der Regel harmlose Wassergeister, vielleicht aber auch ein treibender knorriger Baum mit einem Waldgeist (der sich nach Holz sehnt), eine uralte Flasche mit einem Dämon oder eine kurze Begegnung mit einem Erzgeist), **19** = fremder Magier (von einem Reisenden mit fliegenden Teppich bis hin zu einem verfehlten Zauber, der das Schiff trifft) und **20** = seltsame Magie (alles, was die SC verdient haben...).

6: Bewaffnete Schiffe. Je nach Reaktion können jetzt Diplomaten oder Waffen sprechen. Bestimmung mit W20: **1 bis 4** = kleines Marineschiff auf Erkundung oder Botenmission, **5 bis 10** = einzelnes Schiff auf Patrouille, verdächtige Schiffe werden aus sicherer Entfernung befragt, **11 bis 12** = Flottille auf dem Marsch, verdächtige Schiffe werden durchsucht, **13 bis 15** = Schmuggler, halten sich von allem fern, **16 bis 19** = Seeräuber, sondieren alle Schiffe und greifen an, wenn ihre Chancen gut scheinen, sowie **20** = besondere Begegnung, von kompletten Schlachten oder laufenden Gefechten über brennende Schiffe bis hin zu neuartigen Schiffstypen.

Buch 5:

Massenkampf

Einleitung

Das herkömmliche Kampfsystem erlaubt die Simulation von Kämpfen mit bis zu 20 Beteiligten. Bei mehr Kämpfern dauert ein Kampf zu lange und würde den Spielfluss unnötig stören. Um dem abzuwehren gibt es die folgenden Regeln, die eine ziemlich detailreiche Simulation von kleineren und großen Gefechten, Belagerungen und kompletten Feldzügen und Kriegen ermöglichen.

Da viele Gruppen aber vermutlich kein Interesse an den Feinheiten der Logistik und Langzeitstrategie haben, werden zunächst die Regeln für Gefechte und dann die Zusatzregeln für Feldzüge aufgeführt. Im letzten Kapitel gibt es dann noch das Armeebrett, bei dem natürlich nur die tatsächlich benötigten Daten eingetragen werden müssen. Hat man eine Armee mit mehr als 6 Einheiten, verwendet man einfach 2 oder 3 Armeebretter.

Auch bei den einzelnen Kapiteln muss der SL immer entscheiden, ob er alle Regeln verwendet oder nur die, die ihm für ein schnelles Gemetzel hilfreich erscheinen. Immerhin ist dieses Kapitel viel mehr Konfliktsimulation und Strategiespiel als normales Rollenspiel. Wem die Regeln insgesamt zu viel sind, der kann auch einfach die Schlacht als Hintergrund beschreiben und die SC nur in einigen Heldentaten agieren lassen, deren Effekt er dann frei interpretiert.

Als **Spielmaterial** benötigt man je nach Aufwand und persönlichen Vorlieben minimal nicht mehr als ein kariertes Stück Papier, auf das man grob die Karte des Schlachtfeldes mit Tinte und die aktuelle Position der Einheiten mit Bleistift einzeichnet. Schöner ist eine vernünftige Karte auf DIN A3, A2 oder gar A1 mit oder ohne Kästchen - die kann man auch durch ein Zentimetermaß ersetzen, pro Feld 1 bis 5 cm. Die Einheiten werden dann durch Papprechtecke dargestellt, auf denen man den Namen der Einheit notiert, z.B. als Inf. 1 (1. Infanterieeinheit) oder Kav. 3, sowie die Front durch kleine Pfeile markiert, für Spähtrupps reichen kleine runde Pappteile mit Nummern. Je nach künstlerischem Geschick kann man das ganze auch weiter ausarbeiten. Oder man benutzt einfach aus anderen Spielen vorhandenes Material wie Zinnfiguren oder dergleichen.

Einheiten

Gefechte finden bei *Orbis* zumeist als Scharmützel und kleinere Schlachten mit regional begrenzter Bedeutung statt, daher ist das Regiment die größte taktisch wie organisatorisch eigenständige Einheit. Divisionen sind nicht bekannt, Armeen werden ad hoc nach Bedarf und vorhandenen Truppen zusammengestellt. Viele Armeen haben andere Namen und eine etwas variierende Organisation für ihre Einheiten. Normalerweise besteht eine Einheit einfach aus einigermaßen gleichwertigen und einheitlich ausgerüsteten Kämpfern, die nach Bedarf zusammengestellt werden.

Alle folgenden Angaben sind Idealfälle. Tatsächlich haben die Einheiten selten ihre Sollstärke an Soldaten, und auch im Stab fehlen oft Spezialisten. Dafür gibt es in den meisten Armeen in Friedenszeiten ein stark aufgeblähtes Offizierschor.

Ein **Trupp** besteht aus bis zu 19 Mann, die normale Sollstärke beträgt 10 Mann unter Führung eines **Korporals**. Trupps haben kein Feldzeichen und keinen Führungsstab, sie werden taktisch auch nur selten eigenständig eingesetzt (für Patrouillen, Spähtrupps oder Wachposten).

Eine **Kompanie** besteht aus 20 bis 199 Mann (Sollstärke 100) unter Führung eines **Hauptmannes**. Dieser hat eine Fahne als Feldzeichen und einen Stab zu seiner Unterstützung. Bei Bedarf kann eine Kompanie in 2 oder 3 **Züge** eingeteilt werden, diese sind aber nur kurzlebige taktische Einheiten ohne organisatorische Bedeutung.

Der **Kompaniestab** besteht normalerweise aus zwei oder mehr Leutnants (dienen als Stellvertreter und Zugführer), einem Feldwebel (für Ausbildung und Disziplinierung), einem Fähnrich (trägt die Fahne, Ehrenposten), einem Schreiber (für die Verwaltung), einem Magier, einem Feldscher (als Sanitäter), zwei Musikern (Trommler für Marschtakt und Trompeter für Signale), zwei Boten und vier Leibwächtern (schützen den Stab). Außerdem hat jede Kompanie zwei Rüstwagen mit vier Knechten, die zur Hälfte mit Ausrüstung beladen sind, der restliche Platz bleibt für Proviant und Munition.

Ein **Regiment** besteht aus 200 bis 2000 Mann (Sollstärke 1000) unter Führung eines **Obristen**. Dieser hat ein Banner (mit Querstange) als Feldzeichen und einen umfangreichen Führungsstab. Bei Bedarf kann eine Kompanie in 2 oder 3 **Battalione** eingeteilt werden, diese sind aber nur kurzlebige taktische Einheiten ohne organisatorische Bedeutung.

Der **Regimentsstab** besteht meist aus 2 oder mehr Oberleutnants, einem Profoss (Feldrichter) mit 4 Knechten, einem Bannerträger mit 2 Bannerwachen, einem Zahlmeister mit 2 Schreibern, einem Stabsmagier mit bis zu 4 Helfern (jede Schule sollte vertreten sein), einem Feldarzt mit 2 Helfern, 4 Boten, 6 Musikern und 12 Leibwächtern. Der Tross besteht aus einem Gepäckwagen für die Offiziere, Sanitätswagen, Feldküche, Göpelmühle, Feldschmiede und je nach Bedarf Munitions- und Proviantwagen.

Das **Fehlen von Fachleuten** im Stab hat folgende Auswirkungen bei Kompanien und Regimentern (Trupps brauchen keinen Stab):

Feldzeichen(träger): Moral -1 Stufe.

Musiker: Kriegskunst -5.

Boten: Kriegskunst -5.

Leutnants: Teilung der Einheit nicht möglich.

Mediziner, Schreiber, Leibwächter oder Magier: Keine Vorteile.

Bei der **Reiterei** haben alle Einheiten die halbe Sollstärke - die Pferde zählen quasi als weitere Kämpfer. Ihre Kampfkraft ist aber auch mindestens doppelt so hoch wie die von Fußvolk.

Die **Artillerie** wird in **Batterien** mit je um die 100 Kanonieren eingeteilt, was 4 bis 20 Geschützen entspricht. Jedes Geschütz hat normalerweise einen gut ausgebildeten Kanonier als **Geschützmeister**, der die anderen Kanoniere oder angelernten Geschützknecchte der **Geschützmannschaft** leitet. Der **Artillerist** ist der Führer der ganzen Batterie.

Spielwerte

Spieltechnisch hat jede Einheit folgende **Werte**, die durch Truppenart, Ausbildung, Ausrüstung, Offiziere und andere Faktoren bestimmt werden:

Angriffskraft (AK): Angriffskraft der Einheit wird für alle offensiven Proben verwendet.

Verteidigungskraft (VK): Verteidigungskraft der Einheit wird als Malus von Angriffen des Gegners im Nahkampf (wenn in () im Fernkampf) abgezogen.

Schadensfaktor (SF): Der Multiplikator für beim Feind angerichtete Verluste hängt vor allem von der Bewaffnung ab.

Rüstungsfaktor (RF): Der Wert, durch den die eigentlich zu erleidenden Verluste geteilt werden.

Disziplin (DZ): Mut und Gehorsam der Einheit, wird verwendet, wenn Verluste oder andere Ereignisse die Einheit demoralisieren könnten.

Feldstärke (FS): Tatsächliche Anzahl der einsatzbereiten Soldaten (+Pferde).

Bewegung (BW): Zahl der Felder, die die Einheit pro Gefechtsrunde vorrücken darf.

Reichweite (RW): Maximale Entfernung, die von Fernwaffen überwunden werden kann. Bei Geschützen gibt es eine kurze/weite Reichweite, letztere mit AK -5 und halbem Schaden.

Kampfmoral: Die gegenwärtige Moral einer Einheit wird in 5 Stufen eingeteilt:

- **Siegessicher:** +2 auf alle Proben.
- **Motiviert:** Voll einsatzbereit.
- **Wankend:** Angriff -2.
- **Erschüttert:** Die Formation zerbricht, die Einheit weicht ein Feld zurück, eine Runde kein Angriff möglich, Angriff -5.
- **Gebrochen:** Die Einheit gerät in Panik und flieht vom Schlachtfeld oder kapituliert.

Erschöpfung: Auch hier gibt es 5 Stufen, je nach erduldeten Entbehungen:

- **Frisch:** Voll einsatzbereit.
- **Müde:** Alle Proben -2.
- **Erschöpft:** Alle Proben -5.
- **Stark erschöpft:** Alle Proben -10, 5% Verluste pro Tag.
- **Total erschöpft:** Kampfuntauglich, 10% Verluste pro Tag.

Erfahrung: Die Praktische Kampferfahrung der Soldaten, gemessen in überlebten Kämpfen mit aktiver Teilnahme:

- **Grün:** 0 Kämpfe. DZ -3.
- **Regulär:** 1 bis 3 Kämpfe. Keine Modis.
- **Erfahren:** 4 bis 9 Kämpfe. AK +1, VK +1 und DZ +2.
- **Veteranen:** 10 bis 19 Kämpfe. AK +2, VK +2 und DZ +4.
- **Harte Veteranen:** 20 oder mehr Kämpfe. AK +3, VK +3 und DZ +6.

Fahnenruhm

Jedes Regiment, das längere Zeit existiert, sammelt sich nach und nach „Fahnenruhm“ an. Für jedes siegreiche Gefecht gibt es 3 Punkte, für jedes andere überstandene Gefecht 1 Punkt, während eine blamable Niederlage, panische Flucht, Zerfall der Einheit, bedingungslose Kapitulation oder Verrat den Fahnenruhm einer Einheit um mindestens 5 Punkte reduziert oder ganz zerstört. Der Ruhm ist übrigens tatsächlich an das Feldzeichen gebunden, geht es verloren, muss das Regiment neu formiert werden. Kompanien können nur dann Fahnenruhm erwerben, wenn sie ganz überwiegend eigenständig operieren, vor allem also kleine fürstliche Garden sowie lange operierende Söldnerkompanien.

Für die Ruhmespunkte kann der Spielleiter (oder mit seiner Erlaubnis der kommandierende SC) dem Regiment bis zu 3 besonderen Vorteil zuweisen, die jeweils 10 Punkte Fahnenruhm kosten, alle darüber hinaus 20 Punkte:

Loyal: Sofern das Regiment auf eigenem Land oder in Anwesenheit des Landesherrn oder eines seiner engen Verwandten kämpft, erhält es Disziplin +1, die Offiziere sind kaum zu bestechen (Kosten x 3).

Standhaft: Um die Kampfmoral des Regiments von „wankend“ zu „erschüttert“ zu senken, muss es zwei Disziplinproben nacheinander verlieren.

Siegreich: Beim ersten Angriff und jedem weiteren Sturmangriff steigt der Schadensfaktor um +1, sofern die Einheit mindestens „motiviert“ ist.

Langlebig: Die Verluste des Regiments bestehen nur zu $\frac{1}{4}$ aus Gefallenen und $\frac{1}{4}$ aus Schwerverletzten, der Rest ist leicht verletzt.

Gnadenlos: Bei Angriffen gegen „wankende“, „erschütterte“ oder fliehende Gegner erhält das Regiment SF +1, bei ihrer Verfolgung BF +1.

Mauser: Bei Plünderungen und Requirierungen macht das Regiment 50% mehr Beute als andere Einheiten. Außerdem haben begleitende Marketender immer Proviant für 2 Wochen dabei.

Aalglatt: Bei allen Märschen und Manövern, die vom Feind weg führen, erhält das Regiment BF +1 bzw. 5 km zusätzliche Marschleistung.

Gefürchtet: Gegnerische Einheiten müssen bereits bei der ersten Sichtung eine Moralprobe -2 machen!

Kategorien von Soldaten

Irreguläre Kämpfer sind nichts weiter als Zivilisten ohne besondere Ausbildung, die durch die Umstände zum Kampf gezwungen werden. Sie haben miserable Werte und selbst gegen zahlenmäßig unterlegene Berufssoldaten kaum eine Chance.

Waffengattungen: Hilfstruppe.

Werte: Keine Ausbildung, daher Angriff 5, Verteidigung 0 und Disziplin 5.

Milizen haben zumindest eine minimale Ausbildung, sporadisches Training und eine gewisse Organisation, dazu halbwegs brauchbare Waffen. Bei der Verteidigung ihrer Heimat sind sie noch am ehesten zu gebrauchen, bei Feldzügen verlieren sie schnell die Kampfeslust. Ihnen ähnlich, aber zumeist besser ausgebildet und ausgerüstet, sind die **Burg-** oder **Stadtwachen** sowie die **Land-** und **Straßenwächter** mit Polizeiaufgaben.

Waffengattungen: Schweres oder leichtes Fußvolk oder Schützen, selten leichte Reiter.

Werte: In der Heimat DZ +0, außerhalb DZ -5.

Söldner sind Berufssoldaten ohne festen Dienstherrn, die für Geld in jedem Heer kämpfen. Ihre Kampfkraft schwankt zwischen Abschaum und Elite, allerdings haben sie alle einen Mangel an Disziplin und eine Vorliebe für ruchloses Plündern. Gehören sie zu einer etablierten Söldnertruppe, haben sie eine bessere Disziplin, ebenso bei besserer Bezahlung.

Waffengattungen: Alle.

Werte: DZ -2, +1 wenn sie mehr als 1 Jahr unter guten Bedingungen gedient haben und +1 wenn sie in diesem Monat wenigstens 50% mehr Geld erhalten als normal. Wann immer es eine Möglichkeit zum Plündern gibt, ist eine Disziplinprobe nötig, um sie davon abzuhalten.

Gardisten sind die stehenden Truppen eines Fürsten oder Staates, die mindestens 20 Jahre dienen müssen, dafür aber auch Anspruch auf eine Altersversorgung haben. In der Regel sind sie diszipliniert, loyal, gut ausgerüstet und professionell trainiert.

Waffengattungen: Alle.

Werte: DZ +2 dank sicherer Altersversorgung.

Ritter sind die adeligen Reiterkrieger der Fürsten, die zu 90 Tagen kostenlosem Dienst im Jahr verpflichtet sind. Was Loyalität, Mut, Ausrüstung und Kampfkraft angeht, sind sie die besten Truppen. Ihr einziger Nachteil sind ihre Standesdünkel, die sie niedrigere Arbeiten, unritterliches Verhalten und das Besteigen von Sturmleitern einfach verweigern lässt. Eine besondere Form von Rittern sind die **Ordensritter** oder **Paladine**, die direkt dem Gott

Chevilion dienen und schlicht als die besten und mutigsten Truppen des Reiches gelten.

Waffengattungen: Schwere Reiterei.

Werte: DZ +2, +2 bei Anwesenheit ihres Lehnsheerrn, +4 für Paladine. Wann immer sie eine für sie „unwürdige“ Aufgabe erhalten (Hinterhalt, Arbeit, Rückzug...) müssen sie eine Disziplinprobe ablegen, um nicht den Befehl zu verweigern.

Rassen

Elfen vermeiden offene Schlachten und Belagerungen, generell haben sie einem Malus von -2 auf Disziplin. Sie tragen weder schwere Rüstungen noch verwenden sie mit ihren empfindlichen Ohren Feuerwaffen. Dafür sind alle Elfen Waldläufer und talentierte Schützen (+2 im Fernkampf).

Zwerge sind kurzbeinig und haben daher nur eine Bewegung von 2 Feldern pro Runde, sie haben keine Reiterei und verweigern schon aus Tradition jeden offenen Bruch des Kriegsrechtes. Dafür können sie auch zu Fuß schwere Rüstungen tragen, ohne noch mehr zu verlangsamen. Sie erhalten Disziplin +2 und $+\frac{1}{2}$ auf den RF.

Trolle können nicht reiten und benötigen die doppelte Menge an Lebensmitteln, Wasser und Sold. Dafür erhalten sie im Nahkampf AK +3 und SF +1 sowie RF +1.

Tiermenschen sind konfus können nicht in Formation kämpfen, dafür sind die meisten Tiermenschen Waldläufer. **Squirks** taugen nur als Kundschafter und kämpfen mit AK -3, DZ -3 und halbem SF. **Gnolle** sind sehr gute Kämpfer, sie haben AK +2, DZ +1 und SF $+\frac{1}{2}$. **Satyrn** sind bessere Marketender als Soldaten, sie haben DZ -2, AK -2 und BW +1. **Borogs** kämpfen wild und zäh, sie erhalten AK +1, DZ +1 und RF $+\frac{1}{2}$. **Minotauren** kämpfen ebenso gut wie Trolle. **Harpyen** kämpfen immer fliegend und sind nicht mit Nahkampfwaffen zu erreichen, Fernwaffen treffen sie mit -5. Dafür können sie keine Rüstung tragen und nur Wurfwaffen bis 10 kg verwenden, BW 8. **Kentauren** kämpfen immer wie leichte Reiterei, sie können nur Rosspanzer tragen. **Sirenen** kämpfen nur im Wasser, wo sie BW 4 haben und jeden Menschen problemlos besiegen. An Land sind sie nutzlos.

Waffengattungen

Leichtes Fußvolk: Fußkämpfer ohne oder mit leichter Rüstung, die Einhandwaffen und Wurfwaffen oder handliche Zweihandwaffen führen, gehören zum leichten Fußvolk. Sie dienen meist als Späher und Plänkler, die den Gegner in offener Formation mit ihren Wurfwaffen belästigen, überfallartige Angriffe mit anschließender Flucht durchführen oder speziell für den Kampf in unwegsamem Gelände oder auf Schiffen gedacht sind. **Bewegung 3.**

Schweres Fußvolk: Fußkämpfer mit leichter bis mittlerer Rüstung und zumeist schweren oder sperrigen Nahkampfwaffen, die fast immer in Formation kämpfend vor allem defensive Aufgaben haben und das Rückgrat der meisten Armeen bilden, gehören zum schweren Fußvolk. **Bewegung 2.**

Schützen: Fußkämpfer mit leichter Rüstung und Schusswaffen. Sie dezimieren den Gegner vor dem Zusammenprall und eignen sich besonders gut zur Verteidigung von Wehranlagen. **Bewegung 2.**

Leichte Reiterei: Reiter mit leichter Rüstung und Fernwaffen auf ungepanzerten Kriegspferden. Sie kämpfen sehr beweglich an den Flanken der Armeen und vermeiden direkte Angriffe. **Bewegung 5.**

Schwere Reiterei: Reiter mit schwerer Rüstung und Lanzen auf gepanzerten Streitrossen. Ihre Sturmangriffe können fast jede Formation zerschlagen, und sie geben einer Armee die nötige Offensivkraft. Jeder schwere Reiter benötigt einen Knappen, der bei der Berechnung der Kampfkraft aber als weiterer schwerer Reiter zählt! Ohne Knappen haben schwere Reiter -5 auf AK, VK und DZ! **Bewegung 4.**

Artillerie: Während die schweren plumpen Belagerungskanonen meist gegen Gebäude und Schiffe eingesetzt werden, reißen die leichten Feldgeschütze Lücken selbst in die stärksten Einheiten. **Bewegung $\frac{1}{2}$ für schwere und 1 für leichte Artillerie.**

Hilfstruppen: Alle Militärangehörigen, die nicht zur kämpfenden Truppe gehören. Üblich sind Trossknechte und Marketender, Schanzknechte für Erdarbeiten, Pioniere und Mineure, zwergische Kriegstechniker als Ersatz für beide, Seeleute auf Schiffen sowie Kundschafter und Spezialisten aller Art. **Bewegung 3.**

Ausbildung

Um nicht als irreguläre Kämpfer zu gelten, benötigen alle Soldaten eine **Grundausbildung**. Viele Milizen, Ritter und Stammeskrieger haben diese bereits informell in ihrer Jugend erhalten, und Söldner werden bereits fertig ausgebildet angeheuert. Gardisten und sonstige Truppen müssen aber gezielt trainiert werden. Ein Soldat kann auch mehrere Ausbildungen haben, verlangt dann aber deutlich mehr Sold.

Milizausbildung: 4 Wochen Ausbildung oder bei Vorhandensein eines Waffenplatzes. Erlaubt den Einsatz von einfachen Waffen.
AK 7, VK 2 und DZ 7.

Fußvolkausbildung: 1 Jahr Ausbildung oder für Mitglieder einer Kriegerkaste (Trolle, Hochländer). Erlaubt den Einsatz von allen gängigen Handwaffen.
AK 10 (Fernkampf 7), VK 3 und DZ 10.

Schützensausbildung: 1 Jahr Ausbildung oder beim Vorhandensein einer Schützengilde. Erlaubt den Einsatz von Seitenwaffen und allen gängigen Wurf- und Schusswaffen.
AK 7 (Fernkampf 10), VK 3 und DZ 10.

Reitereiausbildung: 2 Jahre Ausbildung oder beim Vorhandensein eines Turnierplatzes. Erlaubt den Einsatz von Seitenwaffen, Pistolen und Lanzen vom Pferd aus.
AK 10, VK 3 und DZ 10.

Kanonierausbildung: 2 Jahre Ausbildung. Erlaubt den Einsatz von Seitenwaffen und die Leitung und Bedienung von allen Kanonen und Wurfmaschinen.
AK 7 (Geschütze 10), VK 2 und DZ 10.

Pionierausbildung: 3 Jahre Ausbildung. Pioniere können bei Schanzarbeiten die Effizienz ihrer Helfer verbessern und diverse hölzerne Geräte und Bauten herstellen. In Friedenszeiten dienen sie oft als Bautrupp und halten die Festungen in Schuss.
AK 7, VK 2, DZ 10.

Mineurausbildung: 3 Jahre Ausbildung. Mineure können mit Helfern unterirdische Gänge anlegen und so Festungen unterminieren oder Gegenminen anlegen, um Festungen vor Unterminierung zu schützen. In Friedenszeiten arbeiten sie oft in fürstlichen oder privaten Bergwerken.
AK 7, VK 2, DZ 10.

Waldläuferausbildung: 3 Jahre Ausbildung. Erlaubt den Einsatz von einfachen Hand- und allen gängigen Schusswaffen. Weder Wälder noch Hänge können Waldläufer zu Fuß in ihren Bewegungen behindern, Steilhänge erklimmen sie in der halben Zeit und in Wäldern oder rauem Gelände können sie ein Feld weiter sehen und sich vor normalen Einheiten verbergen, die nur zwei Felder entfernt sind.
AK 10, VK 3 und DZ 10.

Diesen Grundausbildungen kann eine der folgenden **Spezialausbildungen** folgen:

Kampftraining: +1 Jahr Ausbildung und $\frac{1}{2}$ Tag Training pro Woche. Üblich bei allen echten Kampfeinheiten.
AK +2, VK +1.

Hartes Kampftraining: +3 Jahre Ausbildung und 1 Tag Training pro Woche. Üblich bei Rittern und anderen Eliteeinheiten.
AK +4, VK +2.

Knallhartes Kampftraining: +6 Jahre Ausbildung und 3 Tage Training pro Woche. Sehr seltenes Sondertraining für Spezialeinheiten.
AK +6, VK +3.

Gut zu Fuß: +6 Monate Ausbildung und $\frac{1}{2}$ Tag Training pro Woche. Erlaubt Fußvolk eine tägliche **Marschleistung von 50 km** statt 40 km sowie **BW +1**, sofern sie maximal leichte Rüstung tragen.

Berittener Schütze: +2 Jahre Ausbildung. Erlaubt einem ausgebildeten Reiter zusätzlich den Einsatz aller handlichen Schusswaffen vom Pferd aus, und zwar ohne Abzüge.

Seemann: +1 Jahr Ausbildung. Erlaubt einem Kämpfer den Einsatz auf Schiffen ohne Abzüge und zusätzlich die Mitarbeit als Leichtmatrose.

Paradetruppe: +1 Jahr Ausbildung und $\frac{1}{2}$ Tag Training pro Woche. Einheiten mit dieser Sonderausbildung können besonders schön und präzise exerzieren. Damit sehen sie nicht nur schmuck aus und erhöhen das Prestige ihres Kommandanten, sie erhalten auch **DZ +1**.

Infiltration: +2 Jahre Ausbildung und 1 Tag Training pro Woche. Spezialisten mit dieser Ausbildung können sich sehr wirksam als Zivilisten oder feindliche Soldaten tarnen sowie klettern, schleichen und in der Nacht kämpfen. Damit sind sie perfekt für Überfälle und Geheimaktionen geeignet.

Ausrüstung

Jeder Soldat benötigt minimal Kleidung und Messer. Bei der Ausrüstung sollte der man darauf achten, das Fußvolk nicht mehr als **30 kg** schleppt (sonst haben sie **BW 2**) und die Pferde der Reiterei nicht überlastet werden (pro Reiter rechnet man 75 kg).

Uniformen sind in den Armeen des Reiches nicht obligatorisch, gerade Söldner und Milizen tragen meist nur ein Abzeichen in den Farben des Kriegsherrn. Ritter haben immer ihr eigenes Wappen, dazu oft einen Wappenrock in den Farben des Lehnsherrn. Wird eine Einheit komplett mit Uniformen ausgestattet, erhält sie **DZ +1**. Bei besonders **prachtvollen Uniformen** für den dreifachen Preis gibt es gar **DZ +2!**
Gewicht unwesentlich (2 kg), 10 Gulden.

Marschgepäck besteht aus einem Rucksack mit Decke, Feldgeschirr, Waschzeug, Feldflasche, Wäsche zum Wechseln, einer Tagesration und persönlichem Kram. Es ermöglicht die Erholung im Feldlager.
Gewicht 10 kg, 5 Gulden.

Soldatenmäntel schützen die Soldaten vor schlechtem Wetter (in heißen Regionen sind es luftige helle Umhänge als Sonnenschutz).
Gewicht 3 kg, 5 Gulden.

Kriegspferde werden für die leichte Reiterei benötigt, sie bringen ihren Reitern **RF +1** und im Nahkampf **SF +1**, außerdem erlauben sie ihnen **BW 5**. Bei Überlastung **BW -1**.
50 Gulden, Traglast 100 kg.

Streitrosse werden bei der schweren Reiterei verwendet, sie bringen **RF +1** und im Nahkampf **SF +2**, ihre Reiter können schwere Rüstungen tragen und erhalten **BW 4**. Bei Überlastung **BW -1**. Die Pferde benötigen mittlere Rosspanzer.
100 Gulden, Traglast 150 kg.

Rüstungen schützen vor Treffern und sollten von allen Einheiten getragen werden - **ohne Rüstung** erleiden Einheiten im Gefecht volle Verluste, sie haben also **RF 1**. Gute Rüstungen sind 25% leichter. Rüstungen von sehr guter Qualität bringen außerdem **RF + $\frac{1}{2}$** .

Leichte Rüstungen sind leicht und beweglich, meist handelt es sich um Lederpanzer oder Kettenhemden. Sie können auch von Schützen und Hilfstruppen getragen werden und geben **RF 1 $\frac{1}{2}$** .
Gewicht 10 kg, 15 Gulden.

Mittlere Rüstungen sind die schwersten Rüstungen, die von Fußvolk sinnvoll getragen werden können, Schützen erleiden in ihnen aber **AK -2**. Meist sind es Kettenpanzer oder Brigantinen samt Helm, **RF 2**.
Gewicht 20 kg, 30 Gulden.

Schwere Rüstungen, also volle Plattenpanzer, schützen optimal und reduzieren Verluste erheblich. Um sie an- und abzulegen benötigen ihre Träger einen Helfer. Fußkämpfer verlieren durch ihr hohes Gewicht ein Feld Laufweite, **RF 3**.
Gewicht 30 kg, 100 Gulden.

Rosspanzer sind nötig, damit die Reiter in den Genuss ihrer eigenen Rüstung kommen. Sie sind um eine Stufe leichter als die Rüstung des Reiters. Leichte Reiterei braucht keine Rosspanzer, mittlere Reiterei (auf unterforderten Schlachtrossen oder überlasteten Kriegspferden) leichte Rosspanzer und schwere Reiterei mittlere Rosspanzer.
Leicht = 15 kg und 20 Gulden.
Mittel = 30 kg und 50 Gulden.

Schilder sind im Nordreich selten geworden, nur einige Einheiten leichtes Fußvolk tragen sie noch. Kleine Schilder geben **RF + $\frac{1}{2}$** , mittlere Schilder **RF +1** und große Schilder **RF +1 $\frac{1}{2}$** bei **AK -2**.
Klein = 5 kg und 4 Gulden.
Mittel = 8 kg und 6 Gulden.
Groß = 12 kg und 8 Gulden.

Waffen sind natürlich das wichtigste Gerät für jeden Soldaten. Gute Waffen bringen SF $+\frac{1}{2}$, Waffen von sehr guter Qualität bringen SF +1. Die in () stehende VK von Fernwaffen wird nur gegen andere Fernkämpfer wirksam!

Improvisierte Waffen wie Dolche, Knüppel und Werkzeuge eignen sich nicht wirklich für die Schlacht, sind aber oft in den Händen von Aufständischen zu finden.
AK -2, VK -2, SF 1.

Kurzschwerter sind leicht zu bedienen und perfekt für das Handgemenge, in diesem Fall AK +3.
AK -1, VK +0, SF 2.

Säbel richten bei nicht oder nur leicht gepanzerten Gegnern SF 3 an.
AK +0, VK +0, SF 2.

Langschwerter sind sehr wirksame Zweitwaffen.
AK +0, VK +0, SF $2\frac{1}{2}$.

Degen sind elegante und schnelle Waffen, die keine Fehler verzeihen. Missling der Angriff des Gegners, kann man mit ihnen sofort einen Gegenangriff mit AK -5 durchführen! Erfordern Kampftraining 1.
AK +1, VK -1, SF 2.

Breitschwerter dürfen nur mit Kampftraining 1 oder von Hochländern benutzt und mit kleinen Schilden kombiniert werden.
AK +2, VK +0, SF 3.

Krummschwerter können ebenfalls mit einem kleinen Schild kombiniert werden, bei Gegnern mit leichter oder fehlender Rüstung richten sie SF 4 an. Erfordern Kampftraining 1.
AK +1, VK +0, SF $2\frac{1}{2}$.

Zweihänder sind mörderische Waffen für den blutigen Nahkampf. Erfordern Kampftraining 1.
AK +2, VK +0, SF 4.

Streitbeile sind besonders mörderisch, aber nicht gut zur Verteidigung geeignet. Erfordern Kampftraining 1.
AK +0, VK -2, SF 3.

Streitäxte sind das ganze in größer. Erfordern Kampftraining 1.
AK +2, VK -2, SF 4.

Streitkolben sind besonders wirksam gegen weiche Rüstungen, also alles unterhalb einer schweren Panzerung. Bis dahin wird der RF um $\frac{1}{2}$ reduziert.
AK +0, VK -2, SF 2.

Morgensterne sind das gleiche in größer.
AK +2, VK -2, SF 3.

Kriegshämmer können jede Rüstung knacken und um $\frac{1}{2}$ RF reduzieren.
AK +0, VK +0, SF 2.

Kriegspicken sind das gleiche in größer.
AK +2, VK +0, SF 3.

Reiterflegel sind besonders böseartig im Angriff, eignen sich aber nicht gut zur Abwehr. Erfordern Kampftraining 1.
AK +1, VK -2, SF $2\frac{1}{2}$.

Kriegsflegel sind das gleiche in größer. Erfordern Kampftraining 1.
AK +3, VK +0, SF $3\frac{1}{2}$.

Kaputtschläger können nur von Trolen mit Kampftraining 2 benutzt werden, die VK des Gegners wird um 3 verringert, da seine Waffen einfach zersplittern.
AK +3, VK -3, SF 5.

Speere werden einhändig benutzt, oft mit einem Schild kombiniert. Werden sie geworfen (RW 1) kann man in der selben Runde mit der Seitenwaffe angreifen. Im Handgemenge nutzlos.
AK +0, VK +2, SF 1.

Spieße hingegen werden mit beiden Händen bedient, dafür sind sie länger und stabiler. Im Handgemenge nutzlos.
AK +1, VK +3, SF $1\frac{1}{2}$.

Piken sind mehr als 4 Schritt lang, können nur in geschlossener Formation eingesetzt werden. Erfordern Kampftraining 1. Im Handgemenge oder offener Formation nutzlos.
AK +2, VK +5 (+7 gegen Reiter), SF $1\frac{1}{2}$.

Elfenfechtspeere werden wie Spieße benutzt, sind aber schneller und tödlicher. Im Handgemenge nutzlos. Erfordern Kampftraining 1.
AK +3, VK +2, SF 2.

Lanzen können von Reiterei nur für einen Sturmangriff verwendet werden, danach sind sie zerbrochen oder nutzlos, Reparatur 1 Gulden.
AK +4, VK +2, SF 3 + Pferd.

Hellebarden sind vielseitige und sehr tödliche Stangenwaffen, die zweihändig gebraucht werden. Gegen Reiter AK und VK +5. Erfordern Kampftraining 1. Im Handgemenge nutzlos.
AK +2, VK +3, SF 3.

Kriegsforken sind besonders gut für den Kampf gegen andere Stangenwaffen geeignet, die man zwischen den vielen Eisenhaken einklemmen und damit aushebeln kann. Gegen Stangenwaffen VK +5. Im Handgemenge nutzlos.
AK +1, VK +3, SF 2.

Kriegssensen sind mörderische Hieb Waffen, gegen nicht oder nur leicht gepanzerte Gegner SF 3. Im Handgemenge nutzlos.
AK +1, VK +2, SF 2.

Enterspieße sind Speiße mit seitlichem Haken, bei Entermanövern geben sie AK +3. Im Handgemenge nutzlos.
AK +1, VK +2, SF 1½.

Wurfspeere oder -beile sind eigentlich veraltet, bei wilden Stämmen oder zur Verteidigung von Wehranlagen aber immer noch in Gebrauch, aus erhöhter Position AK +3 und SF 3.
AK +0, VK +0, SF 2, Reichweite 2, 2 Wurf pro Runde.

Steine sind billige Wurfgeschosse, die vor allem von Zivilisten und Burgbesatzungen benutzt werden, aus erhöhter Position AK +0 und SF 2. **AK -3, VK +0 (+1), SF 1, Reichweite 2, 2 Würfe pro Runde.**

Granaten sind wirksame Wurf Waffen, aber so unsicher, dass Grenadiere oft mehr ihre eigenen Waffen fürchten als den Feind.
AK +3, VK -3 (+5), SF 5, Reichweite 2, DZ-2.

Kurzbogen sind eigentlich Jagswaffen und nur mäßig gefährlich, dafür aber einfach zu bedienen.
AK -2, VK +0 (+1), SF 1, Reichweite 4, 2 Schuss pro Runde.

Kriegsbogen, also Elfen-, Lang- und Kompositbogen, erlauben zwar eine enorme Schussrate, aber nur für gute Schützen. Erfordern Kampftraining 1, ausgenommen Hochländer und Waldläufer.
AK +0, VK +0 (+2), SF 2, Reichweite 6, 2 Schuss pro Runde.

Armbrüste sind einfach zu bedienen und dennoch wirksam, sie werden von den meisten Schützen verwendet.
AK +2, VK +0 (+2), SF 3, Reichweite 6.

Pistolen werden immer paarweise verwendet und sind gerade bei leichter Reiterei sehr beliebt, die sie auch ohne Sonderausbildung ohne Abzüge einsetzen kann. Die Reichweite ist gering und das Nachladen dauert lange. Erfordern Kampftraining 1.
AK +0, VK +0 (+2), SF 2, Reichweite 2, 2 Schuss alle 2 Runden.

Arkebusen sind die wirksamsten leichten Feuerwaffen, brauchen zum sicheren und zügigen Gebrauch aber viel Übung. Erfordern Kampftraining 1.
AK +3, VK +0 (+2), SF 4, Reichweite 6.

Die meisten Soldaten tragen eine Seitenwaffen (ein Schwert oder eine andere Einhandwaffe) am Gürtel sowie eine größere Hauptwaffe (Nahkampf oder Fernkampf) in den Händen. Bei einem Waffenwechsel (z.B. wenn Schützen in den Nahkampf oder Stangenwaffenträger in ein Handgemenge geraten) geht die Hauptwaffe zumindest zeitweilig verloren und wird dabei oft beschädigt. Wer eine sperrige Zweitwaffe trägt (Schützen mit zusätzlichem Speiß, Nahkämpfer mit Armbrust über der Schulter...) erleidet dadurch -2 auf seine AK. Reiter können an ihrem Sattel bis zu 2 kleinere Waffen transportieren, ohne dadurch behindert zu werden (z.B. Streitkolben und 2 Pistolen, die als Paar gelten). Ein sorgfältiger Wechsel der Waffen dauert wenigstens eine Runde, dafür geht keine Waffe verloren. Einen Dolch kann man immer noch bei sich tragen, ohne behindert zu werden, ebenso Munition.

Kampfhunde und Ogrifanten

Während Pferde quasi mit ihren Reitern zu einer Einheit verschmelzen, können Kampfhunde und Ogrifanten eine besondere Rolle in der Schlacht spielen.

Kampfhunde sind dabei am verbreitetsten. Zunächst können sie wertvolle Hilfsdienste verrichten, als **Wachhunde** das Lager bewachen (WN +2 bis +5 für die Wachen gegen Infiltration oder Überfälle), Gegner durch deren Geruch **aufspüren** (je nach Rasse und Ausbildung *Spurenlesen* 10 bis 13) und als **Jagdmeute** Späher wie auch Spione hetzen (eine Meute von einem dutzend Hunden kann pro Minute ein Feld Wald gründlich durchsuchen, Späher werden fast immer gefunden (WN 15 bis 18)).

Dann kann man sie auch in die eigentliche Schlacht mitnehmen. Ihr Einsatz sollte aber immer gut überlegt sein, denn die scharf gemachten Hunde sind nicht sehr helle, sondern greifen rücksichtslos an, was ihnen vor die Lefzen kommt - nicht selten sind sie schon auf eigene Einheiten losgegangen! Daher sollte ihre Führungseinheit bis auf **weniger als 3 Felder** an den Feind herangehen. Werden die Hunde dann losgelassen, rasen sie auf den Gegner zu, springen ihn an und verbeißen sich in die Feindesmasse, was meist zu einem **Handgemenge** führt, sobald der erste Angriff gelingt. Hunde können zwar bis zu 5 Felder pro Runde zurücklegen, müssen dann aber pro Runde eine Probe auf Disziplin bestehen, oder sie greifen den falschen Gegner an!

Fußvolk kann Kampfhunde relativ einfach abwehren, so lange es die Reihen dicht hält (VK +5), beim ersten nicht abgewehrten Angriff gehen die Hunde aber ins „Handgemenge“ (also Beißerei, VK +0). **Reiter** hingegen sind sehr anfällig für Hunde, die ihre Pferde beißen, jede von Hunden angegriffene Reitereinheit erhält einen Malus von DZ -5, der die Panik der Pferde widerspiegelt. **Schützen** können normal auf herannahende Hunde schießen. Setzen sie selbst die Hunde ein, können sie in das entstehende Handgemenge schießen, wobei nur 1/3 der Verluste von den Hunden abgezogen werden, 2/3 aber vom Feind, da sich die Hunde schnell unter seine Reihen mischen.

Unterschieden wird in normale Kampfhunde und die besonders großen, schweren und gefürchteten Norsotodoggen. Auf Wunsch können die Hunde auch für 10 Gulden pro Tier mit **Hundepanzern** versehen werden, die RF + $\frac{1}{2}$ bringen. Pro 5 Hunden ist ein **Hundeführer** nötig (Hilfstruppe), der sich um die Tiere kümmert und sie ins Gefecht führt.

Gewöhnlicher Kampfhund: AK 12, VK 0, SF 2, RF 1, BW 5, DZ 10.

Kampfhunde kosten 20 Gulden pro Tier und 1 Gulden pro Monat. Wachdienst WN +5, *Spurenlesen* +13, Aufstößern WN 18.

Norsotodogge: AK 15, VK 2, SF 3, RF 1 $\frac{1}{2}$, BW 5, DZ 12.

Norsotodoggen kosten 50 Gulden pro Tier und 2 Gulden pro Monat. Wachdienst WN +2, *Spurenlesen* +10, Aufstößern WN 15.

Ogrifanten werden vor allem von den Armeen des Südreiches eingesetzt, aber auch andere Staaten in Südland haben diese gewaltigen Kreaturen, und einzelne Tiere wurden schon in nördlichen Armeen gesichtet.

Ogrifanten sind eine Unterart der Elefanten, sehr groß (bis zu 6 m Schulterhöhe) und vor allem deutlich aggressiver und furchtloser als ihre „kleinen“ Vettern. **Im Gefecht** hat jeder Ogrifant einen Reiter, der ihn mittels Magie kontrolliert, einen hölzernen Reitsattel mit bis zu 24 Schützen und zumindest eine leichte Rüstung. 5 Ogrifanten gelten als Kompanie, 50 als Regiment mit Sollstärke. Dabei kämpfen ihre Schützen wie eine eigenständige Einheit, die durch ihre Position RF +2 genießt und auch bei Bewegung nachladen kann. Der Ogrifant selbst übernimmt den Nahkampf und fegt die Gegner durch Rüsselhiebe, Stoßzahnattacken und wildes Trampeln beiseite.

Bei der **Ausrüstung des Ogrifanten** muss man zwischen Rüstung und Schützen wählen: Mit einer leichten Rüstung kann der Ogrifant 24 Mann tragen (RF +2), mit einer mittleren noch 12 (RF +4) und mit einer schweren (RF +6) nur noch 6 Schützen. Die Rüstung besteht immer aus einem Helm, dicken Gamaschen und eisernen Sohlen unter den weichen Füßen, dazu mehr oder weniger dicke Schichten aus Spinnenseide, Leder und Metall um Bauch und Rüssel. Die Stoßzähne werden mit Metallkappen versehen, an denen lange scharfe Klingen befestigt sind. Kanonen und Wurfmaschinen aller Art können übrigens nicht auf Ogrifanten montiert werden!

Die tatsächlichen **Kampfwerte** eines Ogrifanten sind sehr beeindruckend: Ogrifanten lösen in Gegnern, die nicht an sie gewöhnt sind, *Furcht* aus und erzwingen damit zu Beginn des Kampfes eine Moralprobe, jede weitere ist um -2 erschwert. Pferde, die nicht an sie gewöhnt sind, ergreifen automatisch die Flucht, wenn sie näher als 2 Felder an die Ogrifanten geraten. Jeder Ogrifant richtet einen **Gewaltigen Schaden** im Nahkampf an (Schilde und Rüstungen sind nutzlos!) und kann außerdem pro Runde W6 SP an Befestigungen zerstören.

Jeder Ogrifant hat 20 „Strukturpunkte“. Alle „Verluste“, die eine Einheit Ogrifanten erleidet, werden gleichmäßig auf die Tiere verteilt und von den SP abgezogen. Pro verlorenem SP pro Tier ist eine Moralprobe fällig. Geschütze richten an je einem Tier ihre SP als Schaden an, können die Tiere also sehr schwer verletzen und oft mit nur einem Schuss in die Flucht treiben. Daher werden Ogrifanten nur sehr ungern gegen Artillerie eingesetzt, sondern bevorzugt gegen Infanterie, Kavallerie und leichte Befestigungen.

Einst galten die Ogrifanten als unbesiegbare Wunderwaffe des Südreiches, aber inzwischen sind ihre Schwächen bekannt. Im Nahkampf sind sie fast nicht zu bezwingen, und Reiterei traut sich gar nicht erst so nah heran. Aber Schützen können die großen Ziele mit ihrem Geschosshagel ordentlich schwächen, und gerade Kanonen schießen sie ab wie sehr große Kaninchen. Außerdem kann man sie recht einfach aufhalten, indem man den Boden mit spitzen Eisenstangen präpariert. Solch eine Sperre ist zwar teuer, die Tiere können sie aber nur langsam einreißen, während man sie in Ruhe beschießt.

Ogrifant: AK 15, VK 10, SF 10, RF 4, BW 4, DZ 12, 20 „SP“.

Ogrifanten können bis zu 24 Schützen tragen, die RF +2 genießen. Jeder Ogrifant kann bis zu 20 „Verluste“ ertragen. Ohne Reiter sind Ogrifanten nicht zu kontrollieren. Ausgebildete Ogrifanten kosten im Südreich wenigstens 3000 Gulden und 100 Gulden im Monat an Unterhalt.

Andere übergroße Tiere oder Ungeheuer können nach ähnlichen Regeln wie Ogrifanten eingesetzt werden, meist ohne Reitsattel oder Schützen, aber mit 2 bis 50 „SP“ pro Exemplar und 1 bis 50 in einer Kompanie. Da aber der Einsatz solcher Kreaturen im Nordreich extrem selten ist, erspare ich mir genaue Werte für jedes einzelne Ungeheuer. Der SL muss selbst entscheiden, ob er spektakuläre Schlachten voller Chimären, Drachen und Riesendämonen will, oder lieber halbwegs überschaubare und der Realität näher kommende Gefechte bevorzugt.

Offiziere

Jede Einheit benötigt einen Anführer, im Idealfall einen mit der Berufsausbildung Offizier, aber auch einfache Soldaten können gute Anführer abgeben – vor allem alte Unteroffiziere mit Jahrzehnten im Dienst und etlichen überstandenen Schlachten. Mitunter sind sie deutlich geeigneter als ihre eigenen vorgesetzten Offiziere, die wenig qualifiziert außer Adel, Beziehungen, Offizierspatent und eine prachtvolle Uniform.

Folgende Werte sind für einen Offizier von Bedeutung:

Kriegskunst: Eine Probe auf *Kriegskunst* ist bei jedem **Formationswechsel** fällig und um eine andere **Kampftaktik** zu befehlen. Oberbefehlshaber geben durch ihren Oberbefehl bei Erfolg +2 auf die Proben der Einheitenführer, wenn sie entsprechend reagieren – und -5, wenn diese etwas anderes tun (z.B. wenn der Oberbefehlshaber zum Sturmangriff bläst, einer seiner Offiziere aber einen Rückzug befiehlt).

Führung: Proben auf *Führung* sind immer dann möglich, wenn die **Kampfmoral** der eigenen Einheit sinkt. In der nächsten Runde, in der die eigene Einheit keine weitere Moral verliert, kann eine erfolgreiche Probe auf *Führung* die Moral wieder um eine Stufe erhöhen – es ist aber nur ein Versuch pro Motivationsstufe möglich!

Redekunst: Vor jeder Schlacht kann der Oberbefehlshaber einer Armee eine Rede halten, bei Erfolg wird die Kampfmoral um eine Stufe erhöht.

Verwaltung: Na ja, nicht so aufregend, aber gute Werte in *Verwaltung* können die Nebenkosten einer Einheit erheblich reduzieren.

Technik „Autorität“: Jeder Grad in *Autorität* gibt der eigenen Einheit einen Bonus von +1 auf Disziplin. Oberbefehlshaber geben den halben Bonus für alle ihnen unterstehenden Einheiten.

Technik „Feldherr“: Jeder Grad in *Feldherr* gibt der eigenen Einheit einen Bonus von +1 auf Angriff oder Verteidigung. Oberbefehlshaber geben den halben Bonus für alle ihnen unterstehenden Einheiten.

Für NSC-Offiziere sollte der SL oder Spieler außerdem je eine positive und eine negative Eigenschaft zuweisen oder auswürfeln, die aber oft erst später entdeckt wird. Passt der zweite Wurf nicht zum ersten (Verwegen und Zögerlich), hat der Offizier keine schlechte Eigenschaft! SC kann der SL je eine gute und / oder schlechte Eigenschaft zuweisen, weitere können im Laufe der Karriere hinzukommen, je nach dem wie er sich macht:

Positive Eigenschaft (1W6):

1. **Standhaft.** Der Offizier ist besonders zäh und loyal, er motiviert seine Leute so gut, dass diese Disziplin +2 erhalten.
2. **Fürsorglich.** Der Offizier kümmert sich gut um die Bedürfnisse seine Leute, wodurch diese immer eine Stufe weniger erschöpft sind als üblich.
3. **Heroisch.** Der Offizier kann wie ein SC Heldentaten versuchen, wobei er von seiner persönlichen Leibwache begleitet wird (4 oder 12 Mann). SC können bei einer Heldentat ihre Leibwächter mitnehmen.
4. **Vorausschauend.** Der Offizier kann sich gut in die Aktionen der Gegner einfühlen, wodurch seine Einheit einen Bonus von +2 auf die Verteidigung erhält - gilt auch gegen Fernwaffen.
5. **Verwegen.** Der Offizier ist offensiv eingestellt und nutzt jede Gelegenheit, seine Einheit erhält einen Bonus von +2 auf die Angriffskraft.
6. **Schnell.** Der Offizier setzt bei seinen Aktionen immer auf Schnelligkeit, seine Leute können 25% mehr Marschieren und haben alle 2 Runden einen zusätzlichen „Sprint“ von einer Position.

Negative Eigenschaften (1W6):

1. **Zögerlich.** Der Offizier zögert bei seinen Offensiven, seine Einheit erhält daher einen Malus von -2 auf AK und kann keine Sturmangriffe durchführen.
2. **Unvorsichtig.** Der Offizier achtet nicht genug auf die Verteidigung seiner Einheit, die dadurch einen Malus von VK -2 erhält, Fernangriffe von Gegnern sind um +2 erleichtert.
3. **Schinder.** Der Offizier überfordert seine Leute und achtet nicht auf deren Wohlbefinden, wodurch sie immer um eine Stufe mehr erschöpft sind als andere Einheiten.
4. **Gierig.** Der Offizier ist immer hinter Geld her, durch Korruption steigen die Nebenkosten um 20% und der Offizier lässt bei jeder Gelegenheit plündern, sofern ihm keine Probe auf *Kriegskunst* gelingt. Außerdem ist er bestechlich - für nur W6 Jahressolde und eine Probe auf *Einschmeicheln* wechselt er die Seiten.

5. **Arrogant.** Der Offizier ist stolz und zu sehr von sich eingenommen, daher erhält seine Truppe keine Vorteile durch den Oberbefehlshaber. Außerdem mögen ihn die anderen Offiziere nicht besonders, DZ -1 bei allen benachbarten Einheiten.
6. **Feigling.** Der Offizier fürchtet so sehr um sein persönliches Wohlbefinden, dass er bei jedem großen Verlust (über 20% auf einmal) und jeder feindlichen Heldentat sofort Reißaus nimmt, wenn ihm keine Probe auf WK gelingt. Und als derart glänzendes Vorbild bringt er seinen Leuten auch noch DZ -2.

Die meisten Offiziere haben in etwa die folgenden Werte, herausragend gute oder inkompetente Offiziere weichen davon z.T. erheblich ab:

Korporal: Kriegskunst 12, Führung 11, Redekunst 8, Verwaltung 6.

Feldwebel: Kriegskunst 14, Führung 14, Redekunst 10, Verwaltung 8.

Leutnant: Kriegskunst 10, Führung 10, Redekunst 10, Verwaltung 8, „Autorität“ +1 und „Feldherr“ +1.

Hauptmann: Kriegskunst 12, Führung 12, Redekunst 11, Verwaltung 8, „Autorität“ +1 und „Feldherr“ +1.

Oberleutnant: Kriegskunst 13, Führung 13, Redekunst 12, Verwaltung 9, „Autorität“ +1 und „Feldherr“ +1.

Oberst: Kriegskunst 15, Führung 14, Redekunst 13, Verwaltung 10, „Autorität“ +2 und „Feldherr“ +2.

General (-leutnant): Kriegskunst 16, Führung 15, Redekunst 14, Verwaltung 11, „Autorität“ +2 und „Feldherr“ +2.

Das Schlachtfeld

Um den Kampfablauf zu vereinfachen wird jedes Schlachtfeld grob in Felder von 50 x 50 m eingeteilt. **Pro Feld** kann eine Kompanie in Schlachtformation stehen und Feinden den Durchmarsch verwehren. Es können auch bis zu 3 Kompanien auf einem Feld stehen, um maximale Angriffskraft auf einen Gegner zu konzentrieren, oder hintereinander, um sich gegenseitig zu decken (z.B. Schützen und Fußvolk, die bei Bedarf ihre Position tauschen). **Regimenter** werden meist 1 Feld tief und 3 Felder breit aufgestellt, bei Bedarf breiter um einen größeren Bereich zu sichern. Dann drohen aber Angriffe mehrerer Gegner, während die eigenen Angriffe auf die Gegner verteilt werden (Greift ein auf 6 Felder überdehntes Regiment 2 andere an, erleidet jedes davon bei den einzeln gewürfelten Angriffen nur halbe Verluste).

Die Art der Felder beeinflusst auch die Kampfwerte einer Einheit:

Ebene: Das Ideale Gelände für einen offenen Kampf.

Hang: Jedes deutliche Gefälle, führt pro Feld 10m nach oben. Bergauf kostet jede Bewegung **2 Bewegungspunkte**. Verteidiger erhalten gegen Angriffe von unten VK +3. Schützen können ab 10m Höhe über andere Einheiten hinweg schießen.

Steilhang: Ein sehr steiler Hang oder eine Felswand, die pro Feld 20m oder mehr nach oben führt. Für Reiter nicht zu erklimmen. Fußsoldaten benötigen **3 BW** pro Feld. Verteidiger haben VK +6 und im Nahkampf SF +1.

Wald: Der Baumbestand reduziert jeden Fernkampf auf die Reichweite 2. Sichtweite 3 Felder. Reiter haben halbes Tempo und können keinen Sturmangriff machen. Bei Bewegungen ist nur die offene Formation möglich.

Sumpf: Echte Sümpfe oder Moore, durch langen Regen aufgeweichte Felder oder flache Gewässer. 1 Feld kostet **3 BW**. Gilt auch für besonders unwegsames Gelände wie Felsen oder Gebüsch.

Wasser: Durchschwimmen kostet **2 BW** pro Feld, erfordert das Ablegen der Ausrüstung und eventuell Schwimmhilfen. Im Wasser natürlich kein Kampf möglich.

Der Kampfablauf

Vorbereitungen: Zunächst muss jede der beiden Parteien ihr Armeebrett ausfüllen. Bei kurzen Szenarien reichen die reinen Werte, bei längeren militärischen Kampagnen sollten sich Spieler und SL mehr Details ausdenken: Name der Einheit, Feldzeichen, Namen und kurze Beschreibung der Offiziere und Stabsmitglieder...

Aufstellung der Streitmacht: Nachdem beide Parteien sich gesichtet und ein geeignetes Schlachtfeld gefunden haben, stellen sie ihre Einheiten auf. Die folgende Ordnung hat sich bewährt, kann aber beliebig variiert werden:

Der **Tross** wird deutlich hinter der Schlachtlinie in einem wenn möglich befestigten **Feldlager** postiert. Hier finden oft auch die plumpen Belagerungskanonen ihren Platz, die für bewegliche Feldschlachten ungeeignet sind.

Das **Hauptheer** wird meist in 1 bis 6 Einheiten aufgeteilt und in **3 Flügeln** (Zentrum, linker und rechter Flügel) und **2 Treffen** (Front und Reserve) aufgestellt. Das schwere Fußvolk bildet das Zentrum, je nach Schlachtfeld mit den Schützen vor oder hinter sich und dem leichten Fußvolk als mobile Plänkler und Flankensicherung. Spätestens kurz vor Beginn des Nahkampfes wechseln die Schützen in die Reserve. An den Flanken steht die Reiterei, vorne die schwere für direkte Angriffe, dahinter die leichte für Manöver an den Flanken.

Außer den regulären Kampfeinheiten sollten größere Streitmächte auch **Vorposten** und **Spähtrupps** einsetzen. Vorposten schwanken zwischen Trupp- und Kompaniestärke, sie sind den eigenen Reihen deutlich vorgelagert und sollten den Feind beobachten und durch Geplänkel dezimieren. Ideal sind leichtes Fußvolk oder Schützen. Spähtrupps hingegen sollen in der weiteren Umgebung nach unliebsamen Überraschungen suchen, für diese Aufgabe ist leichte Reiterei ideal.

Der Oberbefehlshaber schließlich stellt sich mit seinem Stab und oft zusätzlich einer weiteren Einheit hinter der Reserve auf, im Idealfall auf einem „**Feldherrenhügel**“ mit guter Sicht über das Geschehen. Hier ist er vor Heldentaten und Beschuss recht sicher und kann bei Bedarf schnell eingreifen (oder fliehen).

Die Rolle der Spieler: Nun müssen die Spieler ihre Rolle in dem folgenden Gefecht einnehmen. Grundsätzlich gibt es dabei drei Optionen:

Haben die SC keine besondere Position oder sind sie noch unerfahren, werden sie vermutlich einfach **in die Truppe eingereiht** und riskieren bei jedem Verlust ihre Haut, in erster Reihe mehr und weit hinten weniger.

Als **Teil eines Führungsstabes** oder als **sonder-einheit** sind erfahrene kämpferische SC am besten eingesetzt, sie sind im normalen Gefecht recht sicher, können aber bei Heldentaten oder Sondermissionen ihr Können beweisen.

Taktisch interessierte Spieler können auch das **Kommando** über eine Einheit oder die ganze Streitmacht übernehmen, entweder über geeignete Charaktere oder indem sie einfach in die Haut von NSC-Offizieren schlüpfen.

Initiative und Abwarten: Der Heerführer mit dem höheren Wert in *Kriegskunst* hat das Recht, mit dem Gefecht zu beginnen. Falls er in einer defensiven Position bleiben will, kann er auch dem Gegner den ersten Zug überlassen, seine Einheiten haben bei Erreichen der Kampffernung dennoch den ersten Angriff. Beide Parteien ziehen abwechselnd mit allen Einheiten, die Ergebnisse der Angriffe werden sofort wirksam.

Jede **Gefechtsrunde** dauert grob 1 bis 10 Minuten, wobei der Kampf wie gesagt ziemlich schematisiert ist. Viele echte Schlachten dauerten etliche Stunden, mitunter mehrere Tage. Ignoriert das einfach. Schach ist noch unrealistischer, und dennoch seit Jahrtausenden beliebt...

Bewegung: Jede Einheit darf in jeder Runde ihre Bewegungsweite zurücklegen, durch das Gelände modifiziert, +1 bei offener Formation. Schützen können nur dann **nachladen**, wenn sie eine Runde lang still stehen, ausgenommen berittene Schützen. Einheiten können sich in jede Richtung bewegen, eine **Änderung der Frontrichtung** erfordert aber immer einen **Schwenk**, dessen Dauer von der Frontlänge / der Laufweite der Flankeneinheiten abhängt, ebenso jede **Frontlängenänderung**. Geschütze benötigen eine volle Runde für jeden deutlichen Wechsel der Ausrichtung (über 3 Felder seitlich). Jeder **Wechsel der Formation** dauert eine Runde und erfordert eine Probe auf *Kriegskunst*, außer der zur offenen Formation. Eigene Einheiten können in jeder Formation mit halbem Tempo **durcheinander hindurch marschieren**. Währenddessen sind für beide Einheiten keine weiteren Aktionen möglich.

Formationen: Jeder Wechsel der Formation dauert eine Runde und erfordert eine Probe auf *Kriegskunst*. Grundsätzlich gibt es 5 Formationen:

In der **offenen Formation** bilden die Kämpfer einen losen Haufen mit deutlichen Lücken. **Vorteile:** RF +2 gegen alle Fernwaffen, Bewegung +1, der Gegner erhält keine weiteren Boni durch Angriffe von der Flanke. **Nachteile:** Feindliche Einheiten können in die Einheit eindringen, ein Handgemenge beginnen oder einfach durchbrechen, Verteidigung -5.

Die **Geschlossene Formation** oder auch **Schlachtreihe** ist die übliche Formation, denn sie erlaubt optimale Offensive und Defensive in Frontrichtung. **Vorteile:** Angriff und Verteidigung in Frontrichtung optimal, feindliche Einheiten werden wirksam blockiert. **Nachteile:** Angriff nur nach vorne, keine Verteidigung zu den Seiten oder nach hinten.

Die **Igelformation** bedeutet, dass sich eine Einheit in alle Richtungen wehrt und wie ein Igel mit seinen Stacheln in jede Richtung verteidigt ist. **Vorteile:** In jede Richtung sind Angriffe möglich, Verteidigung +2, der Gegner erhält keine Boni durch Flankenangriffe. **Nachteile:** Bewegung 1, Angriff -5.

Die **Keilformation** verlängert die Front und setzt einen Druckpunkt in das Zentrum. **Vorteile:** SF +1, Angriff +2. **Nachteile:** Verteidigung -2, gegen Angriffe von den Flanken oder von hinten wehrlos und SF +2 für den Gegner.

Beim **Handgemenge** vermischen sich zwei gegnerische Einheiten in offener Formation auf den selben Feldern. **Vorteile:** SF +2, Durchbruch in der nächsten Runde möglich. **Nachteile:** Verteidigung -5. Natürlich für beide Einheiten!

Einheiten teilen oder verbinden: Bei Bedarf kann jeder Offizier einen seiner Unterführer mit einem Teil der Einheit zu eigenständigen Aufgaben abordnen. Solche „Abteilungen“ sind nur kurzzeitige taktische Einheiten. Das Abteilen dauert eine Runde, wenn dem Unterführer eine Probe auf *Kriegskunst* gelingt. Auch das Verschmelzen von Einheiten ist möglich, vor allem, wenn diese starke Verluste erlitten haben oder zuvor geteilt wurden. Sobald die Befehlsgewalt geklärt ist, dauert die Verschmelzung eine Runde bei gelungener Probe auf *Kriegskunst*.

Angriff und Verteidigung: Wenn eine Einheit Frontkontakt zum Gegner hat oder in Reichweite der Fernwaffen ist, kann sie einen **Angriff** durchführen. Dafür würfelt sie eine Probe auf die **AK** reduziert um die **VK** des Gegners (bei Fernwaffen nur, wenn man selbst auf den Gegner schießt und ihn so ablenkt). Bei Erfolg erleidet der Gegner Verluste: Er **verliert 1 Mann pro 10 Angreifer, mal deren SF und geteilt durch den eigenen RF**. Bei 63 Angreifern mit SF 3 und eigenem RF 2 sind das z.B. ($63 / 10 = 6, \times 3 = 18, / 2 = 9$) 9 Mann. Erfolgreiche Nahkampfangriffe **drängen** den Gegner außerdem um 1 Feld **zurück**, oft aber wogt die Front hin und her. Bei **Flankenangriffen** (Angriffen von der Seite oder von hinten) erhält der Angreifer AK +5 und SF +1 (außer wenn die Formation des Gegners dies verhindert). Werden Einheiten von anderen ernsthaft angegriffen, müssen sie primär diese bekämpfen und können ihre Angriffe nicht auf dritte lenken, auch wenn das taktisch besser wäre.

Jeder **Wechsel der Kampftechnik** erfordert eine erfolgreiche Probe des Offiziers auf *Kriegskunst*!

Ein **Sturmangriff** gibt SF +1, Angriff +2 und Abwehr -5, ein nicht abgewehrter Sturmangriff bricht außerdem die Formation des Gegners auf. Um einen Sturmangriff starten zu können, muss man aber entweder wenigstens 1 Feld „Anlauf“ haben, einen Hang abwärts kämpfen oder den Gegner in der letzten Runde zurückgedrängt haben, ohne selbst zurückgewichen zu sein.

Der **langsame Vormarsch** ist die übliche Angriffstaktik, die Soldaten rücken langsam auf den Feind zu und bekämpfen ihn wirksam aber vorsichtig. Keine besonderen Modifikationen.

Beim **Position halten** bleibt die Einheit defensiv und greift nur zögerlich an, ohne weiter vor zu rücken. Die Einheit hat Abwehr +2 und Angriff -2, ein Erfolg drängt den Gegner nicht zurück.

Ein **kämpfender Rückzug** um eine Position pro Runde rückwärts gibt Angriff -5 und Verteidigung +5. Wenn der Angriff gelingt kann der Gegner nicht nachrücken, ansonsten schon.

Plänkeln ist eine besondere Angriffsform, die nur von Schützen, leichter Reiterei und leichtem Fußvolk genutzt werden kann. Dabei geht man auf den Gegner zu, eröffnet in Reichweite das Feuer und zieht sich zurück, sobald der Gegner vorrückt. Vor maximal gleich schnellen Gegnern kann man sich fast immer zurückziehen, bei schnelleren geht das meist nicht! Gegnerische Schützen können natürlich immer den Angriff erwidern! Rückt der Gegner pro Runde um mehr als 1 Feld vor, können Schützen nicht mehr nachladen.

Moralproben: Die meisten Einheiten geben den Kampf auf, lange bevor sie alle Leute verloren haben. Nach jeder Runde, in der die Einheit mindestens 5% Verluste erleidet, muss sie eine Probe auf **Disziplin** ablegen (liegen die Verluste unter 5% sind die Proben alle 2, 3 oder mehr Runden fällig). Bei Erfolg bleibt die Kampfmoral gleich, bei einem Fehlschlag sinkt sie um eine Stufe. Auch andere Ereignisse können eine Moralprobe erzwingen, vor allem der **Verlust einer verbündeten Einheit** (bis 5 Felder entfernt), **Verlust des Feldzeichens**, **Verlust des Anführers** sowie **Verlust des Feldherren**. Pro Tag ohne weitere Kämpfe steigt die Moral wieder um eine Stufe. Bei einer gelungenen Probe auf *Führung* remotiviert der Offizier seine Truppe um eine Stufe, diese Probe ist aber nur einmal in der Runde nach der verlorenen Moralprobe möglich!

Rückzug und Flucht: Kämpfende Einheiten können sich maximal 1 Feld pro Runde nach hinten bewegen ohne ihre Formation zu verlieren, durch solch einen **kämpfenden Rückzug** erhalten sie AK -5 und VK +5. Ein **schneller Rückzug** gehört zu den schwersten Manövern. Wenn dem Anführer eine Probe auf *Kriegskunst* -5 gelingt, kann seine Einheit um die volle BW zurückweichen, erhält Verteidigung +5 und RF +1 (Angriffe sind natürlich nicht mehr möglich), doch sollte die Probe scheitern, gibt es stattdessen eine panische Flucht!

Sollte die Moral einer Einheit den Tiefpunkt erreichen, beginnt die **panische Flucht**, bei der die Leute ihre Waffen, Rüstungen und Schilde wegwerfen und in Panik vom Schlachtfeld rennen, aber BW +2 erhalten. Bis sie den Rand der Karte erreicht haben, hat der Anführer jede Runde die Möglichkeit, sie durch eine Probe auf *Führung* -10 wieder zu sammeln (Moral „wankend“). **Reiter** können sich von Fußvolk immer problemlos fernhalten, sofern sie nicht eingekreist werden. Das selbe gilt für leichte Reiter gegenüber schwerer Reiterei.

Geflohene Einheiten (wie auch leicht verletzte Kämpfer) suchen in der Regel den nächsten sicheren Ort auf, also das eigene Feldlager oder eine Festung, wo sie sich nach einem Tag wieder zum Dienst melden - bis auf die 2W6 x 5% **Deserteure**. Gute Behandlung im Vorfeld oder strenge Verfolgung von Deserteuren können diese Quote halbieren, schlechte Führung, mangelnde Versorgung oder fehlende Mittel zur Strafverfolgung verdoppeln sie. Einheiten, die nach mehr als 30% Verlusten noch kämpfen, werden besonders ausgezeichnet (Doppelter Sold / Beuteanteil, Abzeichen).

Heldentaten

Die Truppen sind also beschäftigt. Was aber machen die SC? Nun, während die Spieler (als NSC oder geeignete SC) Einheiten in die Schlacht führen, können sie ihre SC in eine der Einheiten stecken oder eine Heldentat versuchen.

SC in einer Einheit: Kämpferische SC, und das sind gemeinhin die meisten, können in einer Schlacht als einfache Soldaten ihren Mann stehen. Sie müssen nur wählen, ob sie in erster Reihe, in der Mitte oder hinten in der Einheit stehen, was über ihre Gefährdung entscheidet. Jedesmal, wenn die Einheit Verluste erleidet, würfeln die Spieler auf **Rückendeckung** durch ihre Einheit. In erster Reihe haben SC nur eine Deckung von 10, in der Mitte 15 und hinten 18. Gelingt die Probe, schützen ihre Kameraden sie vor dem Feind. Misslingt sie jedoch, geraten die SC in **Bedrängnis** und müssen einen Wurf auf Gefechtsrisiken ablegen. Allerdings können sie sich durch überstandene Risiken auch besonders hervortun und erhalten eine **Auszeichnung**, wenn sie in einem Gefecht 3 Risiken überstanden haben. Diese bringt doppelten Beuteanteil, einen zusätzlichen Sold oder einen Orden, der Prestige +1 bringt.

Gefechtsrisiken (W6):

1 - 3: Angriff. Der SC wird von einem Gegner direkt angegriffen und muss sich 3 Runden gegen ihn wehren (Blocken +6), bei Fernkampf hingegen wird er einmal beschossen (halbe Deckung, aber Ausweichen -6, FW und Schaden je nach Gegner).

4: Abgeschnitten. Der SC wird von seiner Einheit getrennt und gerät an den Rand der Schlacht oder hinter feindliche Linien. Er muss sich zur nächsten eigenen Einheit durchschlagen oder gilt als Fahnenflüchtig.

5: Ausrüstung verloren. Der SC verliert (W6): 1 = seine Hauptwaffe, 2 = seine Zweitwaffe, 3 = Munition oder Drittwaffe, 4 = ein Rüstungsteil, 5 = ein Kleidungsstück oder 6 = einen Wertgegenstand.

6: Umzingelt. Der SC gerät in die feindlichen Reihen und wird von 3 oder mehr Gegnern eingekreist. Sofern er nicht von seinen Kameraden mittels Heldentat gerettet wird, muss er kämpfen (Handgemenge!) oder sich ergeben.

SC als Heldengruppe: Nur SC und einige besondere NSC können sich durch heroische Taten während einer Schlacht auszeichnen. Diese werden wie normale Einzelkämpfe ausgespielt, dürfen maximal 6 Runden dauern und haben bei Erfolg einen direkten Einfluss auf das Kampfgeschehen. Heldentaten sind auch die einzige Gelegenheit, um offensive Zauber einzusetzen. Es gibt für Heldentaten einige Optionen, weitere kann sich der SL je nach Situation ausdenken.

Defensive Heldentaten

Nimm das Feldzeichen auf! Der eigene Fähnrich oder Bannerträger ist gefallen. Die SC müssen das Feldzeichen aufheben und volle 6 Runden gegen die Angriffe von SC +2 Gegnern verteidigen. **Erfolg:** Eine misslungene Moralprobe gilt doch als gelungen! **Lohn:** Doppelte Auszeichnung.

Schütze den Anführer! Feindliche Truppen sind in die eigene Formation gebrochen und haben den Anführer eingeschlossen! Die SC müssen sich durch SC +4 Gegner kämpfen und ihren Anführer retten, sonst fällt er nach 6 Runden! **Erfolg:** Ein erfolgreicher gegnerischer Angriff wird doch noch gestoppt! **Lohn:** Dreifache Auszeichnung.

Stoppe die Flut! Die eigenen Kameraden sind in Panik geraten und wollen fliehen. Während ein SC 6 Runden Zeit hat, um sie durch sein Vorbild wieder zu motivieren (eine Probe auf CHR -10 oder *Führung* -5 pro Runde) müssen ihn seine Freunde vor SC + 6 Gegnern schützen. **Erfolg:** Eine panisch fliehende Einheit wird gesammelt und ist wieder „motiviert“! **Lohn:** Vierfache Auszeichnung.

Offensive Heldentaten

Durchbruch in die feindlichen Reihen! Die SC durchbrechen die Reihen des Gegners und schaffen eine Lücke für die anderen Kämpfer. Dabei müssen sie in 6 Runden SC + 2 Gegner besiegen. **Erfolg:** Zählt als zusätzlicher gelungener Angriff in der selben Runde! **Lohn:** Auszeichnung, Beute im Wert von 3W6 Gulden pro Person.

Eroberer das Feldzeichen! Die SC brechen in die feindlichen Reihen ein und erobern das gegnerische Feldzeichen. Dafür müssen sie SC + 2 einfache Gegner und den Fähnrich / den Bannerträger und seine 2 Bannerwächter besiegen. **Erfolg:** Zählt als zusätzlicher erfolgreicher Angriff, 2 Moralproben sind fällig! **Lohn:** Doppelte Auszeichnung, Beute für 3W6 x 3 Gulden pro Person.

Töte den Anführer! Die SC brechen durch die Reihen und greifen den feindlichen Hauptmann oder Oberst mit seinem Stab direkt an. Dafür müssen sie erst SC + 2 einfache Soldaten besiegen und dann die 4 bzw. 12 Leibwächter und den restlichen Stab. Uff! **Erfolg:** Gilt als zusätzlicher Angriff mit doppelten Verlusten, es sind 2 Moralproben fällig, Anführer ist natürlich ausgeschaltet! **Lohn:** Dreifache Auszeichnung, 3W6 x 10 Gulden Beute pro Person.

Solche Heldentaten sind ideal, um sich einen Ruf zu verschaffen und im Militär schnell Karriere zu machen. Die SC sollten aber nicht vergessen, dass sie sich nach ihrem Kampf nicht immer ausruhen können, sondern oft noch ein volles Gefecht vor sich haben. Heldentaten in den letzten Runden einer Schlacht, wenn der Gegner schon am Boden liegt, bringen allerdings keine Belohnung!

Strategie und Taktik

Zunächst einmal muss grundsätzlich zwischen Strategie und Taktik unterschieden werden: **Taktik** hilft beim Gewinnen einer Schlacht, **Strategie** beim Gewinnen eines Krieges.

Strategische Elemente

Kriegsgründe und Rechtfertigung: Das erste und vielleicht wichtigste, was man für einen Krieg benötigt, ist ein zulässiger Kriegsgrund. Ohne guten Grund kann man die eigenen Ritter und Milizen kaum zum Dienst bewegen, selbst unter den Offizieren und Berufssoldaten kann es zu Unruhen und sinkender Kampfmoral (DZ -1 bis -3 für den ganzen Konflikt) kommen, wenn ein Krieg oder eine Fehde offenkundig unbegründet ist. Auch die Sonnenkirche, allen voran die Orden des Justiniar und des Chevilion, achten sehr auf die Einhaltung des Kriegsrechtes. Im schlimmsten Fall kann der Kaiser die Reichsacht oder gar den Reichsbann über den Übeltäter verhängen und den Reichsrat zu einer Reichsexekution auffordern - also einem Krieg aller Reichsstände gegen den einen Übeltäter! Die beste Verteidigung ist, niemandem einen (legalen) Kriegsgrund zu bieten. Auch während eines Krieges kann es sich lohnen, Anwälte, Ermittler oder Agenten auf den Kriegsgrund des Gegners anzusetzen.

Militärisches Potential: Steht dem Krieg nichts mehr im Wege, muss man über ein möglichst großes militärisches Potential verfügen, also möglichst viele Truppen, Geld, Festungen, Ausrüstung, Vorräte aller Art, ein gutes Offizierskorps und eine motivierte Bevölkerung. Generell ist es üblich, im Frieden nur eine kleine Truppe zu unterhalten, die vor oder bei Kriegsbeginn durch Söldner aufgestockt wird. Ritter sind immer in fester Anzahl vorhanden, Milizen eignen sich nur zur Verteidigung ihrer Heimat und werden als defensive Reserve betrachtet. Waffen und Vorräte kann man nachkaufen, sofern die großen Märkte frei sind, Artillerie wird samt Personal von vielen Städten oder Fürsten sogar vermietet (als Pfand dienen dann Ländereien).

Um einen Konflikt zu gewinnen ist das Schwächen, blockieren oder zerschlagen des militärischen Potentials des Gegners der direkteste und häufigste Weg. Hierbei muss man aber zwischen direkten und indirekten Wegen unterscheiden. Der direkte Weg ist die Eroberung aller Festungen und das Töten aller Soldaten. Indirekte Wege sind das Erschüttern der Moral, die Störung der Versorgung und eine generelle Änderung der politischen und Strategischen Lage durch diplomatische Mittel.

Strategische Orte: Jedes Land besteht aus einem Netz strategisch wertvoller Punkte (vor allem Städte, aber auch Festungen, Bergwerke, magische Orte und anderes), die durch ein Netz von Straßen und Wasserstraßen verbunden sind. Gerade schwere Geschütze und Nachschubwagen kann man nicht durch einen Wald oder über einen felsigen Hügel schieben.

Generell ist die Kontrolle aller Straßen und Gewässer von Interesse, und so sind auch die meisten Burgen an ihnen postiert - Städte hängen ohnehin von ihnen ab. Einige besondere Engstellen, vor allem Brücken oder Furten über mächtige Flüsse sowie Pässe oder Tunnel durch Gebirgsketten, sind von essenzieller Bedeutung.

Festungen: Die wichtigsten militärischen Punkte des Nordreiches sind die großen Festungen und die schwer befestigten Städte. Allgemein kann man sagen, dass die Kriege im Nordreich eine Aneinanderreihung von Belagerungen sind, die nur gelegentlich von Kämpfen mit Entsatzheeren unterbrochen werden, die eine Belagerung von außen brechen sollen. Der Rest des Krieges besteht aus kleinen Plünderzügen und Scharmützeln. Die Festungen sollen nicht nur ihre Garnison, einige Flüchtlinge und die eingelagerten Vorräte und Schätze sichern, vor allem können sie die angrenzenden Straßen und das Umland kontrollieren. Die direkte Nähe kontrollieren sie mit ihren Kanonen, die weitere Umgebung durch mobile Truppen.

Versorgung und Geld: Eine geregelte Versorgung mit Lebensmitteln, Munition und Ausrüstung aller Art ist essentiell für das Führen eines Krieges. In staatlichen Zeughäusern und Depots werden Reserven für den Kriegsfall angelegt, dazu halten verantwortungsvolle Herrscher auch für die Bevölkerung Getreidereserven bereit. Wenn ein Konflikt sich in die Länge zieht, müssen die Vorräte durch eigene Produktion oder Zukäufe von außen aufgestockt werden. Viele Kriege werden als Zermübrungskriege mit dem Ziel geführt, die feindlichen Reserven zu erschöpfen. Bereits eine längere offene Bedrohung kann die vorhandenen Speicher leeren und so zu politischen Zugeständnissen zwingen.

Truppenmoral: Neben den objektiven Werten wie Zahl, Ausrüstung, Ausbildung und Erfahrung, ist auch die aktuelle Stimmung der Truppen und das Vertrauen in die Regierung von großer Bedeutung. Große oder vermeidbare Niederlagen, schlechte Versorgung, politische Misserfolge, Streit in der Regierung, mangelnder Kriegsgrund, Entlassung beliebter Offiziere und vor allem jeder Bruch eines Versprechens kann die Truppenmoral zermürben. Dies macht sich in einem Abzug von **-1 bis -5 auf die Disziplin** bemerkbar. Steigt durch spektakuläre Siege, gute Versorgung, offene Zuversicht der ganzen Regierung, einen gerechten Kriegsgrund und gezielte Propaganda hingegen das Vertrauen in Regierung und Kriegsglück, gibt es einen Bonus von **+1 bis +3 auf die Disziplin**. Der SL sollte diesen Wert nach jedem größeren Gefecht und nach jeder politischen Aktion prüfen. Ein passendes Abenteuer kann die Stimmung um +1 ins Positive verschieben, maximal um +2, wenn es eine echt spektakuläre und brisante Aktion war.

Aliierte und Neutrale: Ein Krieg spielt sich nie nur zwischen den Konfliktparteien ab. Jeder benachbarte Staat hat ein Interesse, auch Kirchen, Logen und Handelshäuser sind betroffen. Zu Beginn einer Fehde oder eines Krieges sollte der SL eine kleine Liste aller Nachbarn anfertigen, dazu alle im Land aktiven nichtstaatlichen Gruppen, zumindest die Kirchen gehören immer dazu, aber auch Handelshäuser, Logen oder Gilden mischen gerne mit.

Die neutralen Mächte können vor oder während des Krieges beeinflusst werden, um zu helfen oder sich zumindest heraus zu halten. Neben einfachen Mitteln wie bitten, drohen, warnen oder bestechen helfen auch hier wieder ideal Abenteuer der SC. Wenn man die geheimen Eroberungspläne oder Heiratsabsichten eines Kriegsherrn der Öffentlichkeit präsentiert, kann das die ganze politische Lage umkrempeln.

Taktische Elemente

Das Gelände: Die Wahl des richtigen Schlachtfeldes ist oft entscheidend für Sieg oder Niederlage. Generell werden als **defensive Stellungen** Hügel bevorzugt, die einen Angriff erschweren und eigenen Schützen erlauben, über andere Einheiten hinweg zu schießen. Kommen noch Sümpfe oder Gewässer hinzu, die den Gegner aufhalten, ist so eine Stellung fast so gut wie eine Festung. Überlegene **Reiterei** bevorzugt Ebenen, in denen sie ihr Tempo ausspielen und den Gegner nach Belieben von allen Seiten angreifen können. In **Wäldern** sind Kämpfe unübersichtlich und geschlossene Formationen kaum möglich. Daher werden sie von leichter Infanterie und zahlenmäßig

schwachen Truppen bevorzugt. Elfen sind Meister des Waldkampfes, mit ihrer Leichten Infanterie, den Schützen und dem Hang zu kleinen Fallen und versteckten Stellungen. **Gebirge** sind der Alptraum jedes Feldherren. In einer engen Schlucht kann ein kleiner Haufen Banditen eine ganze Armee aufhalten, durch Lawinen dezimieren oder gar einschließen und vernichten.

Sehr höfliche und vornehme Feldherren einigen sich mit dem Gegner auf ein für beide Parteien geeignetes Schlachtfeld, aber meist taktieren beide Seiten so lange herum, bis eine der anderen den Kampfplatz aufzwingen kann.

Zustand der Truppen: Ideal ist eine Schlacht nach einem Nachtlager und einer guten Mahlzeit. Ein guter Feldherr beginnt ein Gefecht nur mit frischen Truppen, manchmal werden sie aber von ihren Gegnern so lange umherhetzen, bis die Verluste durch Hunger und Entkräftung größer sind als die einer Schlacht. Ein beliebtes Mittel sind kleine Überfälle in der Nacht, die den Truppen den Schlaf rauben und bei Erfolg auch noch Furcht und Schrecken sähen.

Tempo und Überraschung: Wer gut kämpfen kann ist ein guter Kämpfer. Wer gut marschieren kann ist ein guter Soldat. In einem Gefecht ist es oft wichtig, vor dem Gegner das Schlachtfeld zu erreichen, eine Brücke zu sichern oder eine Formation einzunehmen. Daher ist Reiterei trotz ihrer Kosten und der Schwierigkeiten mit Haufen von Pikenieren überaus wertvoll. Die berühmten Generäle zeichnen sich nicht nur durch Mut und taktisches Geschick aus, vor allen sind sie immer etwas schneller als der Gegner.

Aufklärung und Kommunikation: Sichere Kommunikation ist auf dem Schlachtfeld fast unmöglich. Auf einem Hügel kann der Feldherr einige Meilen weit sehen, sofern Pulverrauch, Wetter oder Hindernisse wie Wälder die Sichtlinie nicht blockieren. Leuchtend bunte Uniformen und Feldzeichen helfen beim Unterscheiden der Truppen, Trommeln geben den Soldaten den Marschtakt und eine Reihe von Hornsignalen übermitteln einfache Befehle (Angriff, Rückzug, Links, Rechts, Vorsicht, Essen fassen...). Wichtige Meldungen und Befehle übermitteln Botenreiter, die aber oft abgefangen werden oder den Weg nicht finden. Gerade bei großen Schlachten endet oft jede zentrale Führung mit dem ersten Schuss, die Einheiten tun was sie wollen, und während man sich an der einen Flanke siegessicher ist, hat man an der anderen schon verloren.

Befehlsketten und Eigeninitiative: Die Probleme bei der Kommunikation sorgen dafür, dass Offiziere ihre Einheiten sehr eigenständig führen dürfen. Tatsächlich begnügen sich viele Feldherren damit, vor Beginn einer Schlacht den Kampfplan vorzustellen und Befehle zu verteilen. Im Gefecht kommt es aber anders, und man muss spontan reagieren können. Brisant wird es aber, wenn der adelige Stolz der Offiziere ins Spiel kommt. Gerade Ritter sind sehr angriffslustig und stolz, während andererseits die Kontingente der Vasallen oder Alliierten oft Risiken meiden und kaum zum Kampf gezwungen werden können. Söldner hingegen neigen dazu, nach den ersten Erfolgen das gegnerische Lager zu plündern anstatt weiter zu kämpfen.

Partielle Überlegenheit: Das zentrale Ziel jeder Schlacht ist das Erreichen der „partiellen Überlegenheit“, das heißt, man muss schnell viele Truppen an einem Punkt der gegnerischen Front konzentrieren, ohne die eigene Front zu lange zu schwächen. Ideal ist ein Angriff während der Aufstellung oder wenn das Gelände einen anderen Teil seiner Armee behindert. Mit der Überlegenen Truppe kann man dann eine oder zwei Einheiten in die Flucht schlagen und sich konzentriert auf den nächsten Punkt werfen. Insgesamt kann man so wie mit einer Übermacht kämpfen, obwohl man deutlich unterlegen ist.

Leider wissen das auch die Gegner, und ergreifen Gegenmaßnahmen. Das Feld wird eben und übersichtlich gewählt, man reagiert auf jede Bewegung des Gegners und hat immer eine bewegliche Reserve hinter der Front, um geschwächte Truppen zu ersetzen.

Rückzug, Kapitulation oder Vernichtung: Kann man ein Gefecht nicht mehr gewinnen, sollte man sich ordentlich zurückziehen und das Schlachtenglück an einem anderen Tag erneut herausfordern. Oft ist ein sicherer Rückzug nicht möglich, und wenn man mit dem Gegner verhandeln kann, ermöglicht eine Kapitulation zumindest das Überleben der Truppen, vielleicht sogar einen ehrenvollen Abzug mit Feldzeichen, persönlichem Besitz oder gar Waffen. Nur in sehr hart geführten Kriegen ist es üblich, die Armee des Gegners einzukesselnd und gnadenlos zu vernichten, die Flüchtlinge mit Reiterei zu jagen und die Verwundeten jämmerlich verrecken zu lassen.

Sanitätswesen

Für den Verlauf eines Gefechtes sind Verluste eben Verluste. Nach der Schlacht aber zeigt sich schnell, das die Realität eines Krieges anders aussieht (ja ja, ich weiß, dies ist nicht die Realität, sondern ein Spiel...).

Ein Drittel aller Verluste sind auf dem Schlachtfeld verstorben. Klassischerweise sagt man gefallen, das klingt edler und erweckt keine Assoziationen an Blutlachen, herausquellendes Gedärm und jämmerliche Todesschreie. Nichts und Niemand kann sie wieder lebendig machen. Aber auch diejenigen, die nach Verlust wichtiger Körperteile nicht mehr kampfbereit sind, werden der Einfachheit halber zu den Toten gerechnet...

Ein Drittel aller Verluste sind leicht verletzt. Oder haben den Dienst aus Panik verweigert, aber das erwähnt man nicht so gerne. Leichtverletzte sind nach einer Woche wieder einsatzbereit, sofern sie Ruhe und gute Versorgung erhalten. Bei Marsch oder Hunger verdoppelt sich die Dauer der Genesung. Bei entsetzlichen Umständen (Gewaltmarsch bei Regen durch einen Sumpf oder so) sterben 10% pro Tag an Wundinfektionen und wieder aufgebrochenen Blutungen - zusätzlich zu den dann meist fälligen Verlusten durch Erschöpfung!

Ein Drittel der Verluste sind schwer verwundet. Und hier wird es unschön. Bleiben die Verwundeten auf dem Schlachtfeld liegen (und nein, sie können nicht mehr laufen) sterben 50% pro Tag. Einmal geborgen gehören sie in ein **Lazarett**. Ein Lazarett kann improvisiert werden, sofern Unterkünfte, Betten, Verpflegung und eine Pflegekraft pro 5 Verwundete vorhanden sind. Oft werden Marketenderinnen, mit den Soldaten reisende Familien oder einfach am Schlachtfeld lebende Zivilisten mit der Pflege beauftragt. Ohne Unterbringung in einem Lazarett oder Transport in einem gut gefederten und ausgestatteten **Sanitätswagen** (für 5 Verwundete, benötigt einen Arzt oder Feldscher) sterben 10% der Verwundeten pro Tag (von 100 also 10 am ersten, 9 am zweiten, 8 am dritten...), bei schlechten Bedingungen 20% und bei katastrophalen Bedingungen 50%. Nach 4 Wochen sind die Überlebenden gesund.

Magier mit Heilzaubern sind sehr hilfreich, pro Tag kann jeder 2 Mannwochen an Heilzeit einsparen.

Bei schlechten hygienischen Bedingungen, die gerade bei großen Heeren kaum zu umgehen sind, drohen **Lagerseuchen**, sobald sie längere Zeit an einem Ort lagern. Pro Woche gibt es eine Probe, Basischance 1, 2 ab 1000 Mann im Lager, 3 ab 2000 Mann, 4 ab 4000, 5 ab 8000, 6 ab 16 000 und 7 ab 32 000 Mann im Lager. **Weitere Risiken:** +2 bei halber Ration, +2 bei Wassermangel, +3 in sumpfigem Gelände oder bei nassem Wetter ohne Unterkünfte, +2 bei schlechter Ordnung, +2 bei dichter und +5 bei sehr dichter Belegung. **Mögliche Gegenmaßnahmen:** -2 wenn Latrinen gebaut werden, -2 bei guter Ordnung (kostet pro Mann und Woche $\frac{1}{2}$ Tag), -3 bei guter Wasserversorgung und -3 bei festen Unterkünften. Oft werden die Truppen auf mehrere kleine Lager oder Privatquartiere verteilt, aber das ist gefährlich, wenn der Feind in der Nähe lauert.

Leichte Seuchen kosten alle Truppen eine Stufe Erschöpfung und dauern eine Woche. **Mittlere Seuchen** brechen aus, wenn bei erfolgreicher Seuchenprobe schon eine leichte Seuche besteht, sie kosten 2 Stufen Erschöpfung und dauern 2 Wochen. **Schwere Seuchen** brechen aus, wenn bei einer mittleren Seuche erneut die Probe gelingt, sie kosten 4 Stufen Erschöpfung und dauern 4 Wochen. **Ärzte** können eine Seuche bekämpfen, je ein Arzt reduziert pro 1000 Mann die Erschöpfung um eine Stufe. **Quarantaine** kann die Infektion auf 10% der Truppe begrenzen, bindet aber 30% der Kampfkraft durch Aufteilung, Versorgungsprobleme und Bewachung der Infizierten.

Marsch und Lager

Wer denkt, die hauptsächliche Tätigkeit von Soldaten sei das Kämpfen, irrt gewaltig. Fast ebenso wichtig und viel zeitaufwändiger ist das Marschieren. Kleinere Einheiten **Infanterie** legen auf guten Straßen **40 km** pro Tag zurück, Wagen und bespannte Geschütze ebenso, **Reiter** hingegen **60 km**. Auf normalen Wegen schaffen sie nur 75%, auf schlechten 50% und auf sehr schlechten Wegen 25%, wobei schlechtes Wetter die Güte der Wege um eine Stufe reduziert. Wagen und Geschütze schaffen auf normalen Wegen nur 66%, auf schlechten 33%, auf noch schlechteren bleiben sie stecken. Am Ende eines Marsches sind die Soldaten um eine Stufe erschöpfter. Ein **Gewaltmarsch** ist um die Hälfte länger (60 bzw. 90 km) und kostet 2 Stufen Erschöpfung. **Pferde** erleiden ebenso viel Erschöpfung wie Infanteristen, ihre Reiter hingegen nur die Hälfte, ebenso Pferde ohne Reiter oder Last.

Ein Heer benötigt in der Regel einen halbwegs befestigten Weg, weswegen die wichtigsten Straßen auch „**Heerstraßen**“ genannt werden. Auch Ebenen und Steppen sind gut geeignet, aber schmale Pfade durch Wälder, Gebirge oder Sümpfe gelten im besten Fall als schlecht, auch wenn sie gut befestigt sind. Flüsse können an Furten oder Brücken überquert werden. Durchschwimmt ein Heer einen tiefen **Fluss** mit Strömung, erleidet es dabei eine Stufe Erschöpfung und benötigt mindestens eine Stunde pro 1000 Mann. 10 Mann können ein großes Floß in 8 Stunden bauen, mit Pionier in 4 Stunden. Solch ein Floß bewältigt pro Stunde 100 Mann, ebenso ein Boot.

Die **Marschordnung** eines Heeres sieht wie folgt aus: Ganz vorne, einige Stunden vor der Vorhut, reiten die ersten **Spähtrupps** und Pfadfinder, die das Gelände erkunden und Hinterhalte suchen. Mitunter werden große bewaffnete Spähtrupps (bis zu mehreren Regimentern Reiterei) Tage vor einem Heer ausgesandt. Sie stehen mit der Armee über Boten oder hinterlassene geheime Zeichen in Verbindung.

Die **Vorhut** besteht traditionell aus der schweren Reiterei. Nicht nur sehen es die Ritter als ihr Privileg an und vermeiden so den Staub und die zerwühlten Wege weiter hinten, sie können auch am ehesten einem Hinterhalt begegnen und eigenständig Sperrren überrennen. Man sollte aber gut auf die Vorhut achten, denn gerade Ritter lassen sich leicht provozieren und in ein Falle locken.

Die **Hauptmacht** besteht aus Fußvolk und Schützen, deren Kolonnen in Viererreihen marschieren und einen endlosen Heerwurm bilden. In feindlichem Gebiet werden oft Fußtruppen neben dem Heerwurm postiert, wenn die Straße breit genug ist. Damit kann man Flankenangriffe aufhalten, für die die langen Marschkolonnen sehr anfällig sind.

Der **Tross** wälzt sich hinter der Hauptmacht, in der Regel von einigen Einheiten Schützen und Fußvolk bewacht. Nach den Rüst-, Stabs-, Munitions- und Proviantwagen an der Spitze, die zumeist noch einigermaßen gut bespannt sind und Ordnung halten, kommen die klapprigen Wagen und Karren der Marketender, die zu Fuß folgenden Familien der Söldner und das Pack aus Dieben, Leichenfledderern und Huren, das zu jedem Tross gehört und sich nur schwer los werden lässt. Auch die **Artillerie** gehört meist zum Tross, mitunter werden aber einige leichtere Geschütze auch in der Hauptmacht mitgeführt, um schnell gegen Straßensperren oder in Deckung lauernde Heckenschützen vorgehen zu können.

Die **Nachhut** schließlich besteht aus der leichten Reiterei. Sie kann Angriffe von hinten schon in einiger Entfernung abfangen, ist ideal für einen „schnellen kämpfenden Rückzug“ geeignet (Reiten, anhalten, schießen, laden, weiter reiten...) und kann bei Bedarf am schnellsten von ganz hinten nach ganz vorne durchrücken. Ein Teil der leichten Reiter wird zu Spähtrupps abgeordnet, die vor, neben und hinter dem Heer reiten.

Ganz hinten, noch hinter der Nachhut, folgt oft der „**Trauerzug**“, eine Schar von Bettlern, Krüppeln, Räubern, Spionen und Deserteuren, die nicht im Tross geduldet werden. Ist die Lage schlecht und schneller Marsch gefragt, schleppen sich hier auch verzweifelt die eigenen Verwundeten und Kranken hinter der Armee her.

Große Heere benötigen deutlich mehr Zeit, da ihre Marschkolonne etliche Kilometer lang ist. Pro Regiment, 3 Batterien Artillerie oder 50 Wagen im Tross (incl. Marketender!) verliert ein Heer 1 km seiner täglichen Marschleistung. Mitunter beginnt die Vorhut eines Heeres mit dem Aufbau eines neuen Lagers, bevor die Nachhut das alte Lager verlassen hat! Hat ein Heer mehr als 20 000 oder 30 000 Mann, wird es oft in 2 oder mehr Kolonnen aufgeteilt, die getrennt marschieren und (hoffentlich) gemeinsam schlagen.

Jeden Abend errichtet das Heer ein **Feldlager** für die Nacht. Jedes Regiment benötigt ca. 1 ha (100 x 100 m), wobei der Infanterie oft weniger reicht, die Reiter aber viel Platz für ihre Pferde benötigen. Im Lager werden ordentliche Straßen markiert, im Zentrum steht das Zelt des Heerführers, vor dem auch ein freier Platz für Ansprachen, Paraden oder andere Manöver liegt. Um den Flaggenplatz, wo auch die Feldzeichen stehen, bilden die Wagen des Trosses einen Ring. In ihm stehen die Kanonen, Teile der Zelte (Reiter und Elitetruppen) und hierhin ziehen sich im Notfall die Truppen zurück. Um den Tross lagern die restlichen Soldaten, jeweils ein Trupp teilt sich ein Zelt (oder eine aus Holz, Stroh oder Erde zusammengesicherte „Soldatenhütte“) und ein „Wachfeuer“. Falls vorhanden werden die im Tross mitgeführten Reitersperrn außen um das Lager aufgestellt.

Lagert ein Heer länger als eine Nacht, ist der Bau eines **befestigten Lagers** sinnvoll. Um das Lager werden Erdwall, Graben und, bei genügend Holz, Pallisaden errichtet, oder man stellt zumindest die in den Wagen mitgeführten Schanzpfähle und Reitersperrn auf. Es werden Latrinen und Wasserstellen angelegt (sonst drohen Lagerseuchen!) und Hütten ersetzen oder ergänzen die Zelte. Mitunter wird das Lager sogar mit Geschützposten, Wachtürmen und mehrfachen Vorwerken zu einer echten Festung ausgebaut. Näheres im Kapitel „Wehranlagen“.

Für längere Lagerzeiten oder bei schlechtem Wetter, vor allem im Winter, werden die Truppen oft in zivile Gebäude **„Einquartiert“**. Generell reicht ein Haus für einen Mann bei normaler oder einen Trupp bei sehr dichter Belegung. Dichte Belegung führt zu schlechter Stimmung bei der Bevölkerung und deutlich erhöhter Seuchengefahr, im schlimmsten Fall zu Plünderungen oder Aufständen.

Jede Nacht im Lager **regeneriert eine Stufe Erschöpfung**, sofern die Bedingungen stimmen: Alle Soldaten müssen satt sein und über Marschgepäck verfügen, bei Regen sind Zelte nötig, bei Kälte Decken und bei sehr schlechtem Wetter feste Unterkünfte.

Sind im Tross **Marketender** in ausreichender Zahl vorhanden (1 Wagen pro 50 Mann) sorgen deren Angebote (Garküchen, Händler, Glückspiel, Wäscherinnen, Gaukler, Prostituierte...) für **eine zusätzliche Stufe Erholung** am Tag, sofern die Einheit auch tagsüber ruhen kann. Sie bieten als **Lagermarkt** auch Lebensmittel (für 1 Woche, Preise mindestens +50%) und Ausrüstung an und kaufen Kriegsbeute auf. Söldner haben gerne ihre **Familien** dabei, die sich auch nebenbei als Marketender betätigen. Auf

jeden Söldner kommt ein Zivilist. Falls der Heerführer ihre Anwesenheit verbietet (sie benötigen Proviant und verlängern die Marschkolonne), sinkt die **Moral der Söldner** dauerhaft um eine Stufe! Um im Tross für Ordnung zu sorgen, ist der **Profoss** mit seinen Knechten da. Er muss hier auch Spione und Gauner jagen und Aufstände unterdrücken, die schnell auf die Truppe übergreifen. Der Heerführer hat für alle Personen, die im Tross geduldet werden, die Verantwortung!

Finanzierung des Heeres

Zu Beginn einer Fehde oder eines Krieges werden die **Staatschätze** der Parteien auf Basis der regulären Einkünfte (Fürstenspiel) ermittelt. Staaten von NSC haben ca. 1W6 x 10% eines Jahreseinkommens an Geldreserven. Im Laufe des Krieges können weiterhin Abgaben eingetrieben werden, sofern die Gebiete noch der eigenen Kontrolle unterliegen und nicht verwüstet wurden. In besetzten oder eroberten Gebieten kann man ebenfalls eine Besteuerung durchsetzen, muss dafür aber entweder die bestehenden Behörden weiter arbeiten lassen oder neue Strukturen mit Steuerlisten und -eintreibern schaffen.

Kleine Konflikte werden wenn möglich mit den vorhandenen Mitteln geführt. Wenn ein Krieg aber zu lange dauert und die Kosten für Söldner die Reserven aufzehren, nehmen viele Kriegsherren **Kredite** auf. Kaufleute des eigenen Landes oder neutraler Staaten geben gesicherte Kredite zu 10% Zinsen, wobei sie Ländereien und Abgabenrechte als Pfand verlangen - bei schlechter Lage oder mieser Stimmung eher 20 bis 50 %. Sofern die Existenz oder Zahlungsfähigkeit des Landes nicht gefährdet ist, kann es Kredite bis zum fünffachen jährlichen Steueraufkommen aufnehmen.

Subsidien verbündeter Mächte sind eine indirekte Form der Einmischung in einen Krieg. Wenn ein Staat sich nicht offen in einen Krieg einmischen will oder darf, gibt er oft zinsgünstige Kredite oder auch direkte Hilfszahlungen an seinen Favoriten. Um sie zu tarnen werden sie oft zweckgebunden (Bau eines Tempels, Hilfe für Witwen und Waisen...) oder über eine andere Partei umgeleitet (Kaufleute, Kirchen, Staaten...). Einige Staaten geben Subsidien an beide Parteien, um einen Krieg in die Länge zu ziehen. Auch Kirchen, Handelshäuser und reiche Logen werden über diesen Weg politisch aktiv.

Zu Beginn jeder militärischen Operation muss der Kriegsherr entscheiden, wie viel von seinem Bargeld in der jeweiligen **Kriegskasse** eines Heeres oder einer Festung ist. Dieses Geld wird zur Bezahlung der Kämpfer und zum Kauf von Nachschub verwendet. Nur sehr wenige Söldner geben sich mit Schuldscheinen oder Versprechungen zufrieden, und niemand zahlt mehr als einen Monat Sold im Voraus. In sehr gut organisierten Staaten mit einer Staatsbank haben die Söldner vielleicht genügend Vertrauen, um einer Einzahlung auf Konten zuzustimmen. Ritter und Gardisten, die lange einem Herren gedient haben, lassen sich leichter mit indirekten Zahlungen an ihre Familien in der Heimat

zufrieden stellen. Wird ein Feldlager erobert oder ergibt sich eine Armee, fällt die Kriegskasse natürlich an den Feind.

Plünderungen und Brandschatzungen sind rechtlich umstritten, aber ein höchst beliebtes Mittel zur Finanzierung von Kriegen. Eine echte **Plünderung** ist nur beim Besitz besiegter Gegner erlaubt, also auf dem Schlachtfeld oder nach Eroberung einer Siedlung, deren Bewohner sich aktiv an der Verteidigung beteiligt haben. Eigentlich steht von jeder Plünderung die Hälfte dem Kriegsherrn und die andere Hälfte anteilig den Kämpfern zu. Meist fällt hingegen der persönliche Besitz samt Kleidung, Bargeld, Schmuck, Waffen, Rüstungen, Pferden und Hausrat an die Kämpfer. Geschütze, Wagen, Kriegskassen, schweres Gerät, Proviant, Munition und Feldzeichen gehen hingegen an den Kriegsherrn. Wird eine Siedlung geplündert, überlässt man die Privathäuser den Kämpfern, während die Regierungsgebäude (und oft die reichsten Wohn- und Lagerhäuser) an den Kriegsherrn fallen.

Wie viel genau eine Plünderung erbringt, hängt sehr stark vom Wohlstand der Siedlung ab, gerade bei Bauern aber auch von der Jahreszeit (im Herbst sind die Keller und Scheunen voll, im Frühling leer). Ganz grob bringen Bauern ca. 5 bis 20 Gulden Beute pro Person (davon wenigstens 75% Vorräte und Vieh), Bürger hingegen 10 bis 100 Gulden (davon 25% Vorräte, 50% Handelswaren und Hausrat, der Rest Bargeld und Wertsachen).

Hat man eine Siedlung im Kampf erstürmt oder eine Schlacht gewonnen, beginnen die Söldner in der Regel ganz von alleine mit dem Plündern, es sei denn, man hat es zuvor ausdrücklich verboten. In dem Fall müssen sie eine Disziplinprobe -2 ablegen, um zu gehorchen. Ritter, Gardisten und Milizen müssen die selbe Probe nur dann ablegen, wenn andere mit dem Plündern angefangen haben. Im schlimmsten Fall gerät eine ganze Armee für Tage außer Kontrolle! Viele Feldherren sorgen mit zusätzlicher Bezahlung dafür, das zumindest ihre Leibgarde unter Kontrolle bleibt. Geplünderte Siedlungen verlieren 5 bis 50% der Bevölkerung (W20 x 5% oder nach Situation) und Produktionsmittel, dazu brechen oft furchtbare Großbrände aus.

Daher wird von Kriegsherrn die **Brandschatzung** bevorzugt, bei der man einer Siedlung Plünderung und Zerstörung androht, wenn sie nicht eine bestimmte Menge an Geld und Versorgungsgütern abgibt. Diese Form der Abschöpfung ist für Kriegsherrn und Bürger von Vorteil: Die einen erhalten die nötigen Gelder und Güter, die anderen werden nicht misshandelt und behalten ihre Produktionsmittel. Lediglich die Söldner halten wenig von Brandschat-

zung, denn sie können sich nicht an der Bevölkerung austoben und versprechen sich von einer Plünderung mehr Beute. Bei einer Brandschatzung werden in der Regel 1 bis 20 Gulden pro Einwohner verlangt, maximal werden 50% der möglichen Beute gezahlt.

Tempel und Klöster dürfen als göttlicher und neutraler Boden nicht geplündert werden, allerdings dürfen hier auch keine Wertsachen oder Kämpfer versteckt werden. Da aber viele Priester die Bestimmungen umgehen und z.B. den Besitz ihrer Schäfchen „leihen“ oder als Kirchengut deklarieren, werden die Tempel zumindest durchsucht. Finden sich größere Vorräte oder Wertsachen, die nicht eindeutig kirchlich sind, werden sie als illegale Waren erst einmal beschlagnahmt. In Tempeln und Klöstern werden zumeist 10 bis 50% der möglichen Beute einer Siedlung versteckt, außerdem haben sie noch einmal 1 bis 10 Gulden an Tempelschätzen pro Anhänger. Die Orden und Kirchen reagieren natürlich nicht gerade freundlich auf derartige Übergriffe, vor allem wenn Kirchengut geraubt wird oder Kleriker zu Schaden kommen. Generell sind Soldaten bei Tempeln immer sehr vorsichtig und lassen lieber einige Schätze liegen, als Seelenheil und Leben zu riskieren.

Soldkosten

Die Bezahlung der Truppen im Nordreich ist ziemlich einheitlich, wobei natürlich jeder Soldat auch gerne mehr Sold nimmt, aber viele auch an verschleppte Soldzahlungen und mangelnde Versorgung gewöhnt sind. Der Sold wird monatlich ausgezahlt, wobei für Verpflegung und Unterkunft 2 Gulden einbehalten werden - sofern diese vorhanden sind. Wenn Soldaten, vor allem aber Offiziere und Fachleute, in Friedenszeiten nicht gebraucht werden, setzt man sie auf „Halbsold“. Dabei können sie frei über ihre Zeit verfügen, anderen Tätigkeiten nachgehen und erhalten dennoch ihren halben Sold. Sie müssen sich aber sofort (binnen einer Woche) melden, wenn ihre Dienste benötigt werden. Eine ideale Geldquelle für SC, die mit einem Fürsten oder einer Stadt verbündet sind.

Söldner erhalten den selben Sold wie andere Soldaten auch, zusätzlich aber mindestens einen Monatssold „Werbegeld“ vor und einen Sold „Laufgeld“ nach ihrem Dienst. Dazu fordern sie bei jeder Gelegenheit Zulagen, von 2 Talern „Schaufelgeld“ pro Tag für Arbeiten an Befestigungen bis zu einem vollen „Sturmsold“ vor dem Angriff auf eine befestigte Stellung.

Milizen werden nicht bezahlt, müssen aber während ihrer Dienstzeit mit Lebensmitteln versorgt werden. Sie werden meist defensiv und in ihrer Heimat eingesetzt. Auch ihre Waffen und Ausrüstung müssen sie selbst beschaffen, aber es ist sinnvoll, ihnen einen Teil davon zur Verfügung zu stellen, will man keine Überraschungen erleben.

Ritter werden ebenfalls nicht bezahlt und müssen 90 Tage im Jahr dienen. Nach diesen 90 Tagen haben sie jedoch Anspruch auf vollen Sold (also 12 Gulden für sich und 8 Gulden für ihren Knappen). Vielen arbeiten in Friedenszeiten als „Soldritter“ für fremde Herren.

Alle Soldaten haben ein Anrecht auf **Beute** von getöteten oder gefangenen Gegnern und geplünderten Siedlungen. Dabei verteilen sich die Anteile wie der Sold, je 4 Gulden entsprechen einem Anteil. Dem Kriegsherrn steht eigentlich die Hälfte zu, meist bekommt er aber nur Geschütze, Wagen, schweres Gerät, Munition und Proviant, außerdem die Feldzeichen und die Kriegskasse des Gegners. Und natürlich das Land, sollte welches erobert werden.

Pro Monat **Soldrückstand** sinkt die Disziplin aller Truppen um 1, außerdem ist jedesmal eine Moralprobe fällig. Scheitert diese, gehen Ritter nach Hause, Gardisten treten in den Streik und Söldner beginnen auf eigene Faust zu plündern. Diese Meuterei endet erst, wenn der ganze fällige Sold ausgezahlt ist! Alternativ kann ein Kriegsherr auch militärisch gegen marodierende Söldner vorgehen und sie zerstreuen. Damit spart er zwar einen Haufen Geld, allerdings leidet sein Ruf und er wird erhebliche Probleme haben, in Zukunft neue Söldner anzuheuern. Bei sehr guter Beute (doppelter Sold oder mehr) verzichten Ritter, Gardisten und einige Söldner aber auf ihren aktuellen Sold.

Dienststrang	Sold
Tross- oder Schanzknecht	3 G
Pikenier oder Hellebardier (schwer)	4 G
Armbrustschütze	4 G
Schwertkämpfer (leicht)	6 G
Arkebusen- oder Bogenschütze	6 G
Leichter Reiter	6 G
- mit eigenem Pferd	+ 2 G
Schwerer Reiter	8 G
- mit 2 eigenen Pferden	+ 4 G
Kanonier / Geschützmeister	8 G
Pionier oder Mineur	6 G
Zwergischer Kriegstechniker	8 G
Hundeführer	6 G
Gefreiter (Erfahren +)	+ 2 G
Obergefreiter (Veteran +)	+ 4 G
Korporal	8 G
Feldweibel	12 G
Profoss	24 G
Fähnrich	10 G
Bannerträger	20 G
Leutnant	12 G
Hauptmann	24 G
Oberleutnant	50 G
Oberst	100 G
Generalleutnant	200 G
General	400 G
Feldmarschall	800 G
Kompaniemagier	12 G
Stabsmagier	24 G
Feldscher	8 G
Stabsarzt	16 G
Schreiber	6 G
Zahlmeister	12 G
Musiker	6 G
Armeehandwerker	8 G
Festungsbaumeister	24 G

Nebenkosten

Der Sold macht zwar den Großteil der Kosten einer Einheit aus, aber es fallen noch weitere Summen an, vor allem für Munition, Reparatur und Ersatz von Ausrüstung sowie die vielen kleinen Ausgaben, die sich über das Jahr zu netten Beträgen addieren.

Die **Basiskosten** entsprechen den Kosten der Ausrüstung pro Jahr, inklusive Pferde, Rüstzeug auf den Wagen und bei Schützen und Artillerie 120 Schuss Munition.

***Beispiel:** Eine Kompanie Schützen ist mit Armbrust (6 G) + 10 x 12 Bolzen (20 G), Kurzschwert (2 G), Kettenhemd mit Helm (16 G), Uniform (10 G), Mantel (5 G) und Marschgepäck (5 G) ausgerüstet. Zusammen hat jeder Schütze also Nebenkosten von 64½ Gulden pro Jahr und Person. Die Kompanie hat 80 Mann Kopfstärke (80 x 64 = 5120 Gulden) und 2 Rüstwagen mit 8 Pferden und Ausrüstung, zusammen gut 700 Gulden wert. Werden diese Nebenkosten nicht durch geeignete Maßnahmen reduziert, kommen auf den Kriegsherren Extrakosten von 5820 Gulden zu - viel zu teuer auf die Dauer...*

Insgesamt können die Nebenkosten nicht unter 20% des Basiswertes gesenkt werden. Geteilt durch 12 erhält man die monatlichen Nebenkosten. Bei **mangelnder Versorgung** mit Waffen und Rüstungsgütern sinkt die AK und DZ pro Monat um 1 Punkt!

Militärhandwerker sind vor allem Schmiede, Rüstungsmacher, Sattler, Schneider und Zimmerleute. Jeder Handwerker dieser 6 Sorten kann bei bis zu 1000 Mann die Kosten um je 5% reduzieren (zusammen also bis zu 30%), kostet selbst aber 8 Gulden pro Monat. Dafür muss er natürlich immer beim Heer sein. Auf Feldzügen benötigt jeder Handwerker einen eigenen Wagen mit seinem Werkzeug und Material. Oft finden sich Handwerker bei den Marketendern und müssen nicht extra angeheuert oder ausgerüstet, wohl aber bezahlt werden.

Ausrüstungspflege ist vor allem eine Sache der Disziplin, kostet aber auch Zeit. Durch eine tägliche Musterung samt Pflegezeit sinken die Kosten um weitere 20%, allerdings werden die Truppen dadurch ½ Tag pro Woche beschäftigt und können dann weder trainieren noch Wachdienst oder andere Aufgaben übernehmen.

Verwaltung ist eine Fertigkeit, die bei Offizieren wenig angesehen aber dennoch nützlich ist. Der FW des Offiziers oder des Schreibers senkt die Kosten

um je 5% pro Punkt über 10, erhöht sie aber um 5% pro Punkt unter 10, in beide Richtungen um maximal 30%. Hat ein Offizier keine Ahnung von und kein Interesse an Verwaltung, kann der Schreiber sich durch Korruption hemmungslos die Taschen füllen, oft teilen sich bei Korruption aber Offiziere und Schreiber den Gewinn (3 : 1 oder so).

Militärkommissare sind von der Regierung eingesetzte zivile Aufsichtsbeamte. Je 1000 Mann Militär erfordern einen Kommissar mit 2 Schreibern, die meisten haben einen FW von 13 bis 17. Obwohl sie keine direkten Kosten einsparen, sind sie sehr nützlich, denn bis zu ihrem eigenen FW prüfen sie alle Ausgaben genau nach und melden sowohl Inkompetenz als auch Korruption an die Regierung.

Verpflegung und Nachschub

Jeder Kämpfer benötigt mindestens 1 kg Nahrung und 4 Liter Wasser pro Tag, Pferde 5 kg Futter und 20 Liter Wasser. Bei Hitze verdoppelt sich der Bedarf an Wasser, bei großer Hitze verdreifacht er sich. Mangel an Nahrung oder Wasser führt zu Erschöpfung oder gar Verlusten. Eine Tonne Nahrung kostet ca. 50 Gulden.

Wenn die Soldaten nur die Hälfte der nötigen Nahrung oder des Wassers erhalten, sind sie auf **halber Ration** und verlieren so lange eine Stufe Erschöpfung, bis sie wieder eine volle Mahlzeit erhalten haben. Sie können auch längere Zeit so leben (z.B. bei einer Belagerung), pro Woche brauchen sie aber einen vollen Tag Ruhe und Verpflegung, um sich wieder zu erholen.

Erhalten Soldaten mehr als 24 Stunden lang weniger als ein halbe Ration, verlieren sie durch **Hunger** sogar 3 Stufen Erschöpfung und erleiden daher Verluste. Bei Hunger sind dieser lediglich entkräftet und nach einer Woche guter Verpflegung wieder fit, bei Wassermangel und Hitze kann es aber schnell doppelte bis vierfache Verluste an Toten geben!

Ohne **Alkohol** werden die Soldaten schnell ungemütlich. 1 Liter Wein, 2 Liter Bier oder 0,2 Liter Gebrannter pro Tag sind die normale Ration, fehlt sie, gibt es einen Abzug von -1 auf die Moral! Erhalten Soldaten die doppelte Menge Alkohol, steigt zwar die Moral um eine Stufe, sie verlieren aber 2 DZ. Kluge Feldherren halten immer einige Fässer Branntwein in Reserve.

Im **Tross** werden Vorräte für den direkten Bedarf mitgeführt, allerdings verderben durch Wetter, Ungeziefer, Diebstahl und mangelnde Lagerung 10% der Vorräte pro Woche. Bei größerem Bedarf muss der Heerführer oft Nachschubkolonnen hinter der Armee her schicken.

Marketender bieten auch Lebensmittel zum Kauf an. Generell haben sie Proviant und Alkohol für eine Woche dabei und können auch in Feindesland neue Verpflegung kaufen, wenn der Markt etwas hergibt. Ihre Preise liegen aber 50% über dem Handel, bei Mangel 100 bis 500%.

Requirieren bietet sich immer an, wenn man im Feindesland Verpflegung benötigt. Die entsprechenden Regeln sind weiter oben unter *Requirieren & Plündern* angegeben.

Munition wird normalerweise einfach mit den Nebenkosten abgerechnet. Bei einer langen Belagerung oder mehreren Schlachten in Folge kann aber die mitgeführte Munition (12 Schuss am Mann, 24 in den Wagen) zur Neige gehen. Eine Genaue Buchführung ist nur dann sinnvoll, wenn eine Schlacht 12 Runden überschreitet (6 bei Bogenschützen) oder ein Krieg mehr als 3 große Gefechte umfasst.

Regeln für Artillerie

Jedes Geschütz benötigt einen ausgebildeten Kanonier als **Geschützmeister** sowie 1 bis 11 angelernte **Geschützknechte** als Helfer, um einen Schuss alle 2 Runden abgeben zu können. Sind alle Knechte ausgebildete Kanoniere, halbiert sich die Ladezeit auf 1 Schuss pro Runde bei Kanonen. Fehlen hingegen ausgebildete Kanoniere ganz, verdoppelt sich die Ladezeit auf 4 Runden und die Angriffe haben einen Malus von -5. Fehlen insgesamt Helfer, verdoppelt sich die Ladezeit noch einmal, bei weniger als der Hälfte ist eine Bedienung nicht möglich.

Das **Ausrichten** eines Geschützes um mehr als 3 Felder seitlich kostet eine Runde extra. Im Gefecht werden sie per Hand geschoben (schwere nur $\frac{1}{2}$, leichte 1 Feld pro Runde), auf dem Marsch mit einem Pferd pro 200 kg bespannt. An- und Abspannen dauert im besten Fall eine Runde, meist aber deutlich länger. Angriffsproben erfolgen mit dem FW *Geschütze* des Geschützmeisters (= AK).

Gegen Fußvolk richten Geschützen Verluste gemäß ihres SF x Anzahl der Geschütze an, Rüstungen und Schilde wirken nicht. Gegen Gebäude, Schiffe, Fahrzeuge und andere feste Strukturen richten sie Schaden an den Strukturpunkten (SP) an. Beide Schadenswerte gelten für Direktbeschuss, bei ballistischem Beschuss bis zur dreifachen Weite Angriff -5 und halber Schaden. Hölzerne Bauten oder Schiffe bieten ihren Insassen kaum Schutz, während ihre SP zerschossen werden haben Besatzungen nur RF +1.

Die Geschütze selbst sind sehr stabil, nur massive Treffer können sie zerstören. Eine einfache Möglichkeit sie zeitweilig außer Gefecht zu setzen ist das „vernageln“, bei dem ein dicker Eisennagel in das Zündloch gehämmert wird, die Reparatur dauert wenigstens einige Stunden.

Bei **Patzern** wird für jedes Geschütz der Batterie auf QW gewürfelt, bei Erfolg fällt das Geschütz durch Überhitzung,stellungsprobleme oder die dank wirrer Maßsysteme üblichen Munitionskompatibilitätsprobleme für W6 Runden aus, bei einem Misserfolg hingegen wird es haarig (W6):

1 bis 2: Ladung verklemmt oder Lafette gebrochen, Reparatur 1 Tag.

3 bis 5: Materialriss, Geschütz nutzlos.

6: Rohr platzt, 3W6 Schaden für die Crew.

Geschütztypen

Neben den veralteten aber bewährten und billigen mechanischen **Wurfmaschinen** sind vor allem verschiedene **Kanonen** in Gebrauch. Diese sind nach Geschossgewicht und Rohrlänge in Klassen unterteilt und können aus 4 Materialgüten gewählt werden: **Holzkanonen** mit Seilumwicklung sind sehr billig (Preis / 20) aber sollten nur ein mal abgefeuert werden – pro weiterem Einsatz steigt die Chance auf einen Patzer um 2 (20, 18, 16, 14...), QW 8. **Stabringkanonen** werden wie ein Fass aus Eisenstäben zusammengesetzt, die mit heiß aufgezo-genen Eisenringen zusammengehalten werden. Sie sind günstig (Preis / 4) aber nicht sehr zuverlässig (Patzter bei 19 und 20) und rosten bei mangelnder Pflege oder häufigem Gebrauch im Freien sehr leicht (QW sinkt um 1 pro Jahr, auf See sogar um 1 pro Quartal), QW 12. **Bronzekanonen** sind die häufigste Variante, solide und zuverlässig, QW 15. **Messingkanonen** bestehen aus einer besonders guten teuren Kupferlegierung (Preis x 3) und sind daher besonders leicht (Bewegung +1) und stabil, QW 18.

Bolzenschleuder (Wurfmaschine, leicht)

Mittelgroße Bolzenschleudern in Form einer über-großen Armbrust finden sich vor allem auf Schiffs-decks und in kleinen oder armen Burgen. Sie können bei Bedarf auch von einfachen Schreibern und Arm-brustern gefertigt werden.

Gewicht 100 kg (15 Gulden), Bolzen 2 Pfund (5 T), Bedienung 2 Mann, Reichweite 3/9, Schaden SP 0 / SF 1.

Steinschleuder (Wurfmaschine, schwer)

Mittlere Katapulte mit Wurfarm und massivem Gegengewicht sind plumper als moderne Kanonen und reichen nicht annähernd an die riesigen alten Wurfmaschinen heran, die Felsen von einer halben Tonne Gewicht schleudern konnten. Sie sind aber preiswert und einfach zu bauen und daher immer noch in Gebrauch. Bei Belagerungen werfen sie vor allem Spezialgeschosse.

Gewicht 2000 kg (60 Gulden), Steine 20 Pfund (2 T), Bedienung 5 Mann, Reichweite 3/9, Schaden SP 1 / SF 2. Ladezeit x 2.

Drachenbüchse (leicht)

Eine schwenkbar auf Brustwehr oder Reling montierte kleine Kanone mit kurzem Lauf, der immer mit Kartätsch geladen wird. Mörderisch gegen ungedeckte Truppen, wirksam auch gegen Luftziele.

Gewicht 100 kg (50 Gulden), Kartätsch 1 Pfund ($\frac{1}{4}$ G), Bedienung 2 Mann, Reichweite 2/6, Schaden SP 0 / SF 3.

Feuerorgel (leicht)

Auf einer breiten karrenartigen Laffette sind 6 Läufe nebeneinander montiert. Sie werden gleichzeitig oder schnell nacheinander in die Reihen der Feinde abgefeuert - Wirkung wie eine MG-Salve!

Gewicht 300 kg (100 Gulden), Kugeln $6 \times \frac{1}{2}$ Pfund (1 G), Bedienung 3 Mann, Reichweite 4/12, Schaden SP 0 / SF 6.

Falkonett (leicht)

Das wichtigste leichte Geschütz findet sich ebenso auf Schiffen wie in Festungen oder als Teil der Feldartillerie. Für Belagerungen ist es recht leicht, aber notfalls kann es auch Gebäude zertrümmern.

Gewicht 400 kg (200 Gulden), Kugeln 4 Pfund (1 G), Bedienung 4 Mann, Reichweite 5/15, Schaden SP 1 / SF 3.

Basilisk (schwer)

Dieses Geschütz mit seinem charakteristisch langem Lauf und daher großer Reichweite dient auf Schiffen, in Festungen und gelegentlich als Feldartillerie dazu, den Gegner auf maximale Distanz zu bekämpfen. Benannt ist es nach einem legendären Ungeheuer aus Südland, dessen Blick angeblich auch auf große Entfernung tötet.

Gewicht 800 kg (400 Gulden), Kugeln 12 Pfund (3 G), Bedienung 6 Mann, Reichw. 7/21, Schaden SP 3 / SF 4.

Karthaune (schwer)

Ein schweres Geschütz mit wuchtigem Lauf und mörderischen Geschossen. Die wichtigste Waffe für die Zerstörung von Schiffe und Festungen, teuer und daher meist reich verziert.

Gewicht 1600kg (800 Gulden), Kugeln 36 Pfund (9 G), Bedienung 8 Mann, Reichw. 6/18 Schaden SP 9 / SF 5.

Bombarde (schwer)

Das schwerste Belagerungsgeschütz, so massiv und plump, dass es kaum transportiert werden kann. Der relativ kurze breite Lauf kann zentnerschwere Kugeln in hohem Bogen schleudern.

Gewicht 3200 kg (1600 Gulden), Kugeln 100 Pfund (25 G), Bedienung 12 Mann, Reichw. 6/18, Schaden SP 25 / SF 6.

Munition

Neben einfachen Steinen oder **Eisenkugeln** bieten sich Kettengeschosse oder Kartätsch als Geschosse an. **Kettengeschosse** werden gegen Takellagen von Schiffen abgefeuert (Malus -5 statt -10). **Kartätsch** bezeichnet eine Mischung aus Steinen, Eisennägeln und kleinen Bleikugeln, die in Lehm oder alte Seilreste gehüllt wird. Feuert man die Waffe ab, speit sie einen Hagel von zerfetzenden Geschossen aus - nur halbe Direktreichweite, SF +2.

Bolzenschleudern können einfache Bolzen, Brandbolzen oder Harpunen schleudern. **Brandbolzen** haben einen Brandsatz aus Feuerpulver und Harz, der getroffene hölzerne Strukturen binnen 3 Runden entzündet. **Harpunen** bohren sich in Holz oder große Kreaturen und verbinden sie mit einem bis zu 200 m langen Seil.

Steinschleudern können neben einfachen Steinen natürlich auch Brandsätze und Pesttöpfe schleudern, mitunter gar Köpfe von Gegner oder andere Seltsamkeiten. **Brandsätze** sind Tontöpfe mit einer Mischung aus Pech, Feuerpulver und Harz, das durch Luntten gezündet wird. An Getroffenen Zielen wird sofort ein Feuer von 3 SP pro Runde ausgelöst. **Pesttöpfe** sind mit einer Mischung aus verwesendem Aas, Fäkalien und Blut gefüllt. Wer mit dem Inhalt in Kontakt kommt, muss eine Infektionsprobe gegen eine mittlere Seuche ablegen. In dicht bevölkerten Siedlungen breitet sich solch eine Seuche fast immer aus, wenn man oft genug hineinschießt.

Bespannung

Um Geschütze über die Straßen des Reiches zu bewegen ist pro 400 kg ein Pferd das nötige Minimum, doppelt so viele bei schlechten Straßen und auf dem Schlachtfeld. Vor die Lafette wird die Protze (ein spezieller Karren) montiert, in dem Ausrüstung und 20 Schuss Munition lagern und an dem die Deichsel für die Pferde befestigt ist.

Sonstiges Kriegsgerät

Neben den eigentlichen Waffen und der persönlichen Ausrüstung der Soldaten gibt es noch einen Haufen anderes Kriegsgerät.

Rüst- und Kriegswagen dienen dem Transport von Nachschub und Kriegsgerät. Üblich sind einspännige Karren sowie zwei- und vierspännige Wagen. Alle benötigen je zwei Trossknechte als Kutscher und für die Versorgung der Pferde. Karren sind am wenigsten und daher in schwerem Gelände üblich (Marschleistung wie Fußsoldaten), Vierspänner findet man nur auf guten Straßen (50% auf normalen und 25% auf schlechten Straßen). **Gepanzerte Wagen** sind mit schweren hölzernen Seitenteilen gegen leichte Geschosse und Handwaffen gesichert. Sie bieten als Wagenburg zusammengeschoben Deckung und können mit leichten Kanonen bewaffnet werden, siehe im Buch „Mehr Waffen“ unter „Arsenal für Tiere“.

Karren: 1 Pferd + 1 Trossknecht, 500 kg Zuladung, 40/30/20/10 km pro Tag, 10 Gulden.

Zweispänner: 2 Pferde + 1 Trossknecht, 1000 kg Zuladung, 40/27/13 km pro Tag, 20 Gulden.

Vierspänner: 4 Pferde + 1 Trossknecht, 2000 kg Zuladung, 40/20/10 km pro Tag, 30 Gulden.

Fahrbare Werkstätten benötigen einen Zweispänner oder 2 Karren, sie enthalten alle nötigen Geräte und Materialien für einen Handwerker. Auch Sanitätswagen, Feldküchen, fahrbare Bäckereien, Feldschmieden oder Göpelmühlen (werden von Pferden angetrieben) gehören in diese Kategorie. Kosten +200 Gulden.

Boote und Flöße werden für die Überquerung von Flüssen und Seen benötigt. Ein mittelgroßes Ruderboot für 5 Mann oder 500 kg Last wiegt selbst 200 kg in der soliden Ausführung aus Holz und 100 kg als empfindliches Faltboot aus geteertem Stoff. Mit Planken können beide Typen zu größeren Flößen oder Pontonbrücken zusammengefügt werden. Provisorische Flöße aus Bäumen und Seilen sind kaum transportabel, können aber von Soldaten in 8 Stunden (mit einem Pionier in 4 Stunden) gebaut werden. Tragkraft wie Boote, halbes Tempo, 2 SP.

Holzboot: 4 Ruderer + 6 Passagiere, 3 Knoten Fahrt, 1 SP, 200 kg Gewicht, Nutzlast 500 kg. 10 Gulden.

Faltboot: 4 Ruderer + 6 Passagiere, 3 Knoten Fahrt, 0 SP, 100 kg Gewicht, Nutzlast 500 kg. 25 Gulden.

Zelte und Unterkünfte sind nötig, um die Soldaten im Feldlager vor schlechtem Wetter zu schützen. Normale Zelte aus geölter Leinwand bieten Platz für einen Trupp. Offizierszelte sind geräumig und aus Leinwand und Seide. Leichte vorgefertigte oder vor Ort gebaute Holzhütten bieten Schutz auch vor sehr schlechtem Wetter und können beheizt werden (Bauzeit 1 Tag wenn vorgefertigt, 1 Woche wenn nicht).

Mannschaftszelt: 2 x 4 m, 1,5 m hoch, 50 kg, 15 Gulden. Reduziert Erschöpfung durch schlechtes Wetter um eine Stufe.

Offizierszelt: 4 x 4 m, 2,5 m hoch, 200 kg, 50 Gulden. Reduziert Erschöpfung durch schlechtes Wetter um eine Stufe.

Schutzhütte: 4 x 4 m, 2,5 m hoch, 1000 kg, 20 Gulden. Reduziert Erschöpfung durch schlechtes Wetter um zwei Stufen.

Schanz- und Pionierwerkzeug wird für je 10 Mann benötigt, die bei Erd- oder Holzarbeiten helfen wollen. Schanzwerkzeug besteht aus Hacken, Schaufeln, Brechstangen, Eimern, Seilen, Vorschlaghämmern, Keilen und Pflöcken. Pionierwerkzeug besteht aus Äxten, Beilen, Sägen, Hobeln, Winden, Ketten, Nägeln und eisernen Beschlägen.

Schanzwerkzeug: Reicht für 10 Mann, 50 kg, 50 Gulden.

Pionierwerkzeug: Reicht für 10 Mann, 50 kg, 100 Gulden.

Reitersperren bestehen aus zwei mit Scharnieren verbundenen und mit einer Reihe spitzer Stangen versehenen Balken. Zusammengeklappt kann man sie leicht auf einem Wagen verstauen, geöffnet und mit Ketten verbunden bilden sie eine mobile Sperre, die von Reitern nicht und von Fußvolk nur langsam überwunden werden kann. Als provisorische Feldbefestigung lassen sie sich bequem in nur einer Stunde von einem Trupp aufstellen.

Reitersperre: 4m lang, 50 kg, 1 Gulden. Reiter können sie nicht überwinden. Fußvolk braucht eine Runde zum Überwinden, so lange hat es gegen Verteidiger AK -2.

Schanzpfähle sind spitze Pfähle, die man in die Erde rammt und mit Seilen verbindet, um schnell eine einfache Brustwehr zu erhalten, die als provisorische Feldbefestigung zählt.

Schanzpfähle: Pro 50 m Länge 1 t und 10 Gulden.

Krähenfüße sind so geformt, dass immer ein Eisenstachel nach oben zeigt, wenn man sie im Gelände verstreut. Wenn eine feindliche Einheit schnell oder unvorsichtig hindurch stürmt, erleidet sie pro Feld 10% Leichtverletzte (auch und gerade bei Pferden). Vorsichtige Einheiten, die sich mit BW 1 bewegen, werden nicht dezimiert. Pro Feld ist ein Fass mit etlichen hundert Krähenfüßen nötig. Per Hand können 10 Mann ein Feld in 5 Runden spicken.

Krähenfüße: 100 kg pro Feld, 50 Gulden.

Brand- und Sprengmittel werden vor allem gegen Gebäude und Fahrzeuge eingesetzt, gegen Truppen nur aus guten Stellungen. Feuerpulver wird natürlich als Munition für Feuerwaffen verwendet, aber auch als Sprengstoff erfüllt es seinen Zweck, wenn es in dem Zielobjekt explodiert. Petarden sind dicke eiserne Behälter, die mit Pulver gefüllt und an einem Tor oder einer Mauer befestigt und per Lunte gezündet werden. Ihre Explosion ist auf das Ziel gerichtet und kann ein Loch hinein sprengen, wenn 10% der SP vernichtet werden. Pech und Öl sind Flüssigkeiten, die über das Ziel geschüttet und angezündet werden, aber nur mäßig gut brennen. Mit einem Kessel können sie erhitzt und auf tiefer stehende Ziele geschüttet werden. Haftfeuer ist eine klebrige hochbrennbare und kaum zu löschende Flüssigkeit.

Feuerpulver: Sprengkraft pro Fass 100 SP wenn es im Ziel explodiert, 10 SP am Ziel. 50 kg, 25 Gulden.

Petarde: 1 Runde zum montieren und 1 Runde Verzögerung. 10 SP gerichtet, ab 10% Schaden wird ein Loch gesprengt. 20 kg, 20 Gulden.

Pech oder Öl: Zerstört 1 SP hölzerne Strukturen pro Runde, bei einer 1 auf W6 pro Runde breitet sich das Feuer um 1 SP pro Runde aus. Löschrupps mit Wasser oder Sand können einen Punkt Feuer pro Runde löschen, wenn eine Probe mit W20 unter Anzahl der Männer gelingt. 20 Mann können automatisch 1 Punkt pro Runde löschen. 10 kg, 1 Gulden.

Gusskessel: Benötigt 10 Eimer Pech (100 Liter), nur auf erhöhten Plätzen zu verwenden, betrifft 1 angrenzendes Feld. 50 kg, 10 Gulden.

Haftfeuer: Wirkt wie Pech, kann aber 5 Runden lang nicht gelöscht werden. 5 kg, 30 Gulden.

Sturmleitern dienen zum Erklimmen der Wehrmauern einer Festung. Einfache Leitern von Mauerhöhe (+10%) sind nur begrenzt geeignet, da sie leicht umgestoßen oder zerschlagen werden können. Dafür sind sie einfach und billig zu bauen, 10 Mann bauen 3 m Leiter pro 2 Stunden, mit Pionier pro Stunde. Verstärkte Leitern sind doppelt so breit und viel stabiler, dazu haben sie oben und unten eiserne Haken, Gleiträder sowie zusätzliche Stangen, mit denen sie aufgerichtet und festgehalten wird.

Einfache Leiter: Ermöglicht Angriffe auf Wehrmauern der gleichen Höhe, 10 kg und 2 Taler pro 3 m Länge. Gegenangriffe der Verteidiger zerstören auch die Leitern.

Verstärkte Sturmleiter: Ermöglicht Angriffe auf Wehrmauern der gleichen Höhe, 40 kg und $\frac{1}{2}$ Gulden pro 3 m Länge.

Sturmwände und Sturmdächer sind bewegliche hölzerne Konstruktionen mit Rädern, die Fußvolk Schutz vor leichten Geschossen bieten sollen. Sie werden von per Hand geschoben, benötigen ebenes Gelände und haben maximal BW 1. Gegen Kanonen bieten sie nur wenig Schutz und sind schnell zerstört.

Sturmwand: Platz für 4 Schützen mit RF +2, BW 1. 2 m breit und hoch, 2 Räder. $\frac{1}{2}$ SP. 250 kg, 5 Gulden.

Sturmdach: Ein 2 m breites, 5 m langes und $2\frac{1}{2}$ m hohes Holzhaus auf Rädern, das Dach ist mit Tierhäuten vor Feuer geschützt, 4 Räder und Platz für 4 Schützen + 16 Mann. 5 SP. 2000 kg, 50 Gulden.

Feldbefestigungen

Im Gegensatz zu dauerhaft aus Stein gebauten Wehranlagen lassen sich Feldbefestigungen schnell aus Holz und Erde errichten, die vor Ort gefunden werden. Sie bestehen aus einer Kombination aus trockenen Gräben und Erdwällen, Flechtwänden und mit Erde gefüllten Körben, Blockhäusern und Erdbunkern, hölzernen Pallisaden, Wachtürmen und Bollwerken. Die genaue Form ist dabei nicht sonderlich wichtig, vielmehr wird für jede Verteidigungslinie einer von 4 möglichen Werten zugewiesen:

Provisorisch (20 SP, VK +2 und RF +1, 10 TT), **Einfach** (50 SP, VK +3 und RF +2, 30 TT), **Massiv** (100 SP, VK +4, AK +1 und RF +3, 100 TT) und **Gewaltig** (200 SP, VK +5, AK +2 und RF +4, 300 TT). **Trosswagen** lassen sich leicht zu einer *einfachen Befestigung* zusammenschieben, sind sie gepanzert geben sie sogar eine *massive Befestigung* ab (Pro Feld sind 6 Wagen nötig). **Schanzpfähle** lassen sich mit 2 TT zu einer *provisorischen Befestigung* aufstellen.

Außerdem kann man jedes Feld im Vorfeld mit **Sperren** wie Gräben und Zäunen, Wolfslöchern und Fußangeln zum Verlangsamten des Gegners versehen. Jede Sperre kann von Fußvolk in einer Runde beseitigt werden, versucht Fußvolk sie schnell zu überwinden, erleidet es pro Sperre Verluste von 10% ihrer Feldstärke / RF! Reiter werden von solchen Sperren gestoppt. Der Bau einer Sperre erfordert 10 TT pro Feld. **Reitersperren** und **Krähenfüße** sind bereits vorgefertigt und schnell aufzustellen, siehe unter „Kriegsgerät“ oben.

Jeder **Baustrupp** besteht aus 10 Mann mit Pionierwerkzeug, er leistet pro 8 Stunden 1 TT (**Trupptag**) an Arbeitsleistung. Wird er von einem **Pionier** geleitet, der für komplexere Bauten sowiso unentbehrlich ist, verdoppelt sich seine Effektivität, er leistet also 2 TT pro Tag. Maximal 10 Trupps können auf einem Feld arbeiten. Wenn Holz fehlt, wird die Bauleistung halbiert und es sind maximal *Einfache Befestigungen* möglich.

Laufgräben bieten volle Deckung gegen leichte Geschosse und RF +5 gegen Kanonen, sofern man den Kopf unten hält. Gegen Granaten bieten sie kaum Schutz, RF +1. Sie werden immer im Zickzack 10 m pro Tag vorgetrieben, mehr als ein Trupp kann nicht pro Graben arbeiten. Von ihnen aus kann man andere Stellungen geschützt bauen.

Festungsbauten

Solide Wehranlagen erfordern einen **Baumeister**, professionelle **Handwerker** und viele **Arbeiter**, dazu hartes Gestein, Kalk, abgelagertes Holz und vielerlei Kleinteile und Werkzeuge. Zeitaufwand und Baukosten können im Kapitel „Bauregeln“ des Kompendiums ermittelt werden.

Moderne Festungen bestehen aus einem starken Steinwall um den Festungskern, der mit Türmen, vorspringenden Bastionen und vor Geschützen strotzenden Rondellen versehen ist. Vor dem Graben wird ein Schussfeld von 200 bis 500 m von fester Deckung befreit und mitunter planiert, leichte Holzbauten werden beim Nahen des Feindes abgebrannt. Hier werden zusätzliche nach hinten offene Vorwerke angelegt, die der Feind erst einmal erobern muss, will er überhaupt an die Festung herankommen. Ganz außen gibt es dann oft noch eine einfache Landwehr (Zaun, Hecke oder Wall mit Graben) um das Territorium sowie einige kleine Wachposten und Spähtürme auf Hügelkuppen oder an den Straßen.

Festungen bestehen aus Segmenten, die je ein Feld umfassen und von einer Kompanie verteidigt wie auch angegriffen werden können (kleine Wehrbauten sind nicht einmal 50 x 50 m groß, sie können von 1 bis 3 Kompanien eingekreist werden). Jedes Segment einer Festung muss einzeln zerstört werden, will man es nicht verlustreich per Sturmleiter erobern. Die angegebenen Geschütze sind zumeist in Türmen postiert und gehören nicht zu den Baukosten. Auch Festungen werden grob in 4 Stärkegrade eingeteilt:

Provisorische Festungen sind zumeist nicht mehr als einfache Stein- oder Ziegelbauten, in denen man sich notdürftig verschanzt (50 SP, VK +3, AK +1, RF +2). **Einfache Festungen** sind der Standard von vor 200 Jahren und modernen Waffen nicht gewachsen, aber gegen Sturmangriffe gut zu verteidigen (200 SP, VK +5, AK +2, RF +3, 1 Geschütz pro Segment). **Starke Festungen** entsprechen dem modernen Standard, mit reichlich Geschützportalen und gestaffelter Bauweise (500 SP, VK +6, AK +3, RF +4, 2 Geschütze pro Segment). **Gewaltige Festungen** sind extrem teuer und daher selten, sie schüchtern die meisten Gegner aber schon durch ihr Aussehen ein und werden daher fast nie direkt angegriffen (2000 SP, VK +7, AK +4, RF +5, 4 Geschütze pro Segment). **Torhäuser** enthalten einen mit 3 Toren gesicherten Torgang, der einer Kompanie pro Runde den Durchmarsch ermöglicht. Einfache Tore in der Mauer sind viel schlechter geschützt.

Gräben sollen den Feind vor allem aufhalten und möglichst lange im Schussfeld der Verteidiger halten. Wassergräben sind 2 $\frac{1}{2}$ m tief, pro 5 m Breite

benötigt Fußvolk 3 Bewegungspunkte, um sie zu durchqueren. Alternativ kann man sie auch mit Reisigbündeln und Erde füllen, pro Runde kann ein Trupp von 10 Mann 1 m³ vorbereitetes Material einbringen. Flöße, Boote oder mobile Brücken erlauben ein schnelleres Überwinden der Gräben, sind aber anfällig gegen Geschützfeuer. Auch moderne Festungen erhalten oft zusätzliche provisorische Befestigungen im Vorfeld, die aber nach spätestens einem Jahr verfallen sind und daher erst dann, wenn der Gegner sich nähert, gebaut werden.

Vorwerke hingegen sind kleine vorgelagerte und nach hinten offene Festungen, die den Feind schon deutlich vor den eigentlichen Mauern unter Beschuss nehmen und aufhalten sollen. Nach hinten sind sie nur durch Gräben und einfache Sperrungen gesichert, dafür gibt es meist einen gesicherten Laufgraben oder gar geheimen Tunnel, durch den sich die Besatzung in die Hauptfestung zurückziehen kann. Fehlt er, finden sich kaum motivierte Verteidiger für die isolierten Todesfallen... Sie sind zumeist unter 50 m groß aber mit 3 mal so vielen Geschützen versehen wie vergleichbare Festungssegmente, da sie sich nach 3 Richtungen wehren müssen.

Die **Baukosten** werden in einem eigenen Kapitel im Kompendium behandelt.

Wohn- und Wirtschaftsgebäude innerhalb der Festung sind das, was eigentlich geschützt werden soll. Die **Residenz** der vornehmen Bewohner benötigt 50 m² pro Person, während einfache **Unterkünfte** lediglich 20 m² für die Soldaten und Diener bieten. Bei dichter Belegung passen doppelt so viele Personen hinein und bei sehr dichter bis zum zehnfachen - allerdings bei erheblicher Seuchengefahr! **Ställe** benötigen pro Pferd 10 m², **Vorratslager** können 1 t Proviant pro 4 m² aufnehmen. **Werkstätten** benötigen noch einmal 20 m² pro Handwerker. **Gärten** in einer Festung bieten pro 5 m² gerade genug Natur und frische Kost für eine Person, um die Seuchengefahr um -2 zu senken - oft werden sie aber in das geplante Vorfeld verlegt. **Brunnen** sind für eine geregelte Versorgung unentbehrlich, pro 100 Bewohner ist einer notwendig, bis 500 können noch mangelhaft versorgt werden. **Tempel** in der Festung erlauben es Priestern ihren (hoffentlich) positiven Einfluss auf die Stimmung (+1 bis +3) der Verteidiger auszuüben, je 1 m² reicht für einen Initierten. **Geheimgänge** und -räume gehören einfach in eine Festung, nicht nur als Fluchtweg hinter die feindlichen Linien (teuer und unsicher) sondern auch als Versteck für Schätze und Flüchtlinge bei einer Eroberung oder als dezenter Weg zur Geliebten.

Belagerungskunst

Handstreich oder Verrat: Vor einer Belagerung wird fast immer versucht, die Festung ohne viel Aufwand zu nehmen. **Verhandlungen** mit dem Kommandeur können zur Übergabe führen, wenn man einerseits mit freiem Abzug lockt, andererseits Hilfe nicht in Sicht ist. Die Grenze zu echten **Verrätern**, die ihre Festung und ihre Kameraden für Geld, Macht oder Rache verkaufen, ist oft fließend. **Infiltration** vor der Belagerung ist besonders reizvoll für SC - auf der einen Seite können sie sich heimlich in den feindlichen Stützpunkt schleichen (Verkleidet, in Heuwagen oder Fässern) und die Tore erobern, auf der anderen kann die Suche nach einem üblen Spion, ausgerüstet mit Gift, Gold und Magie, einen dramatischer Krimi ergeben. Ehrevoller ist schließlich ein mutiger **Handstreich**, bei dem eine kleine Elitetruppe die Tore angreift, wenn die Wachen noch unaufmerksam sind oder durch viele Flüchtlinge abgelenkt werden.

Regeln: Wird eine Festung von einem weniger wichtigen NSC kommandiert, kann man vor der Belagerung **Verhandlungen** führen und Proben auf *Einschmeicheln*, *Einschüchtern* und *Verhandeln* ablegen - modifiziert je nach Situation (Entsatz in Sicht -10, Lage unhaltbar +5). Gelingen 2 von 3 Proben, kapituliert die Festung.

Bei **Handstreich** würfeln die Angreifer mit *Heimlichkeit* gegen *Wahrnehmung* der Wächter, +10 bei sehr scharfen Kontrollen, +0 bei normalem Dienst und -5 bei besonders schlampigen Wachen. Gelingt die Probe, können die Kämpfer das Tor besetzen und müssen es wenigstens 5 Gefechtsrunden halten, bis die Hauptmacht eingreift.

Einschließen: Scheitern die einfachen Wege und ist der Feind für einen schnellen Angriff zu stark, wird es ziemlich technisch. Zunächst errichten die Belagerer ihr **Lager**, mitunter auch mehrere um die Festung gleichmäßig zu umschließen und Seuchen zu vermeiden. Droht ein Gegenangriff, muss man das Lager natürlich mit **Feldbefestigungen** sichern. Ein **Sperrgürtel** aus Wachen, befestigten Posten, Zäunen oder gar umfangreichen Anlagen hindert den Gegner am Herauskommen, mitunter ein zweiter Ring Helfer am Reinkommen. Die Verteidiger können einfach rumsitzen und zusehen oder mit **Ausfällen** versuchen, die Belagerer zu zermürben, Hilfskonvois durch ihre Linien zu bringen, Kriegsgerät zu zerstören oder gar den Belagerungsring zu sprengen. Hierfür wird meist die verbliebene Reiterei bemüht, da Fußvolk oft vom Feind eingeholt wird.

Regeln: Für eine sichere **Umschließung** benötigt man wenigstens eine 3fache Überlegenheit. Setzt man weniger Truppen ein, ist die Blockade mangelhaft (2fach = WN +5, 1fach = WN +0). Heimliche **Ausfälle** bei Nacht und Nebel werden nach ähnlichen Regeln wie Handstreich durchgeföhrt.

Aushungern: Wenn der Angreifer viel Zeit hat und Verluste scheut, kann er die eingeschlossene Festung jetzt einfach aushungern. Die privaten Vorräte werden meist zur zentralen Verteilung beschlagnahmt - gierige Händler horten ihre Vorräte und verkaufen sie später zu Wucherpreisen. Alle unnötigen Tiere werden geschlachtet und eingesalzen, nicht selten gar ein Teil der Pferde, die für Ausfälle nötig sind. Zivilisten, die nicht arbeiten, werden auf halbe Ration gesetzt, mitunter jagd man sie sogar aus der Festung. Wenn irgendwann nicht einmal mehr für die Soldaten noch halbe Rationen üblich sind, bleibt nur noch die Wahl zwischen jämmerlichem Verhungern, Kampf bis zum Tod oder Unterwerfung auf Gnade oder Ungnade.

Nicht vergessen sollte man allerdings, dass auch die Belagerer nicht immer gut versorgt sind. Ist das Umland geplündert, bleiben Versorgungszüge auf schlechten Straßen voller Feinde stecken, konnten die Verteidiger Vorräte erbeute oder verbrennen, bricht auch im Feldlager bald der Hunger aus. Es kam schon vor, dass hungrige Belagerer kapitulierten, während die Verteidiger auf den Wällen schmausten.

Regeln: Die Bürger einer Stadt haben in der Regel Vorräte für 2W6+3 Wochen in Privatbesitz, zusätzlich können Rat oder Kaufherren Lagerhäuser voll Getreide vorhalten. Militärische Festungen sind meist besser versorgt, generell sollten Vorräte für 3 Monate immer vorhanden sein, manchmal werden große Magazine für mehrere Jahre angelegt. Dies gilt aber nur für die Garnison selbst in guten Jahren, nach Missernten schwinden die Reserven, und wenn dazu ausgehungerte Flüchtlinge oder geschlagene eigene Truppen kommen, sieht es übel aus. Nicht zu vergessen sind bei schlechter Lagerung oder Verseuchung durch Ungeziefer die Verluste von 5 bis 20% der Lebensmittel pro Monat.

Annäherung: Reicht die Zeit nicht für eine lange Einschließung und haben die Verteidiger genug Geschütze und Truppen, muss man sich mühsam an die Festung heran arbeiten. Von der ersten Linie in gut 1000 m Entfernung aus werden Laufgräben im Zickzack vorgeschoben, in denen die Arbeiter und Soldaten auch vor Trommelfeuer recht sicher sind. Alle 100 m oder so zieht man eine neue Linie aus

Feldschanzen, von der aus man den Beschuss erwidern kann, der von Mauern und Türmen herab peitscht. Ist man schließlich auf ca. 100 m heran, wird die letzte Linie massiver ausgebaut.

Regeln: Die Bauten gehen tageweise voran, pro Kompanie Sturmtruppen wird ein Laufgraben und 50 m Linie zur Aufstellung benötigt. Aus den Gräben heraus kann man weitere Bauten in voller Deckung gegen Geschosse errichten. Ausfälle der Verteidiger führen zu blutigen Nahkämpfen in den Gräben.

Sturmreif schießen: Ist man endlich an die Festung heran gekommen, beginnt von gut gesicherten Stellungen aus der Beschuss, bis die Mauern kollabieren. Die Verteidiger antworten, indem ihre Geschütze die Angreifer mit Sperrfeuer belegen. Parallel zu der Arbeit an der Oberfläche werden auch heimlich Tunnels an die Festung herangegraben, die in Sprengkammern unter den Mauern enden. Wird hier Pulver postiert, erhöht sich die Sprengkraft um ein vielfaches. Die Verteidiger suchen durch Magie oder Lauschen nach diesen Tunnels, um sie durch eigene Gegenminen zu stürmen, die Sprengung zu dämpfen oder sie mit eigenen Ladungen zu sprengen.

Regeln: Bei Belagerungen feuern **Geschütze** 10 Schuss pro Stunde ab - die Rohre müssen geköhlt und gründlich gereinigt werden. Salven auf Wehrbauten sind recht einfach (+5), auf einzelne Geschütze in Deckung hingegen schwierig (-5), die Proben werden pro Stunde und Batterie abgelegt und der Schaden x 10 gerechnet.

Minen werden nur halb so schnell wie Gräben vorgetrieben - bei nassem oder hartem Boden wird der Zeitbedarf noch einmal verdoppelt, bei Fels oder hohem Grundwasserpegel sollte man es gleich aufgeben. Mineure oder Kriegstechniker sind dabei unentbehrlich. Ohne geeignete Zauber müssen die Verteidiger pro Tag Proben auf WN ablegen, -1 pro 10 m Entfernung. Bei Erfolg orten sie die grobe Richtung der Mine. **Sprengungen** richten auf dem ganzen Feld 100 SP pro Fass Feuerpulver an. Eine nahe Gegenmine reduziert den Schaden auf $\frac{1}{4}$.

Der Sturm auf die Festung: Wurde die Festung ausreichend zertrümmert, folgt jetzt der härteste Teil. Die Angreifer motivieren ihre Truppen (für den eigentlichen Angriff fordern viele Truppen „Sturmsold“ oder zumindest das Recht zum Plündern der Festung) und schicken sie in die Angriffslinie, füllen die Gräben auf und räumen Hindernisse aus dem Weg, während die Verteidiger ihre Reserven mobilisieren und die Schwachstellen provisorisch mit Sperrern versehen. Der Kampf um die Mauern, Tore

und Breschen gilt als gefährlichster Teil des Krieges, und wer als erster eine Mauer oder Bresche erobert, erhält meist eine hohe Auszeichnung und Prämie. Während die Angreifer Welle auf Welle gegen die Mauern werfen, halten die Verteidiger die Stellung und setzen ihre zentral postierten Elitetruppen ein, wenn ein Durchbruch droht oder schon geschehen ist. Währenddessen feuern die Schützen von den sicheren Türmen oder Gräben aus auf den Feind. Tore können mit Feuer, Feuerpulver oder Petarden geöffnet werden - direkt im härtesten Abwehrfeuer, und meist hat ein Torhaus 3 Tore hintereinander!

Regeln: Beim Angriff kann maximal 1 Kompanie pro 50 m kämpfen - die Verteidiger können also die Überzahl ihrer Gegner kompensieren. Pro Trupp ist eine Leiter nötig, wenn intakte Mauern erstürmt werden sollen. Unparierte Angriffe der Verteidiger zerstören einfache Leitern, nicht aber verstärkte Sturmleitern. Breschen bieten den Verteidigern immer noch VK +2 und AK +2. Tore können binnen einer Runde mit Brandsätzen oder Sprengladungen versehen werden, wenn dem Anführer der Angreifer am Tor eine Probe auf Kriegskunst gelingt, die Verteidiger haben aber SF +3!

Plündern und Schleifen: Wenn die Verteidiger ihre Stellungen nicht halten können, sind sie auf Gnade und Ungnade den Angreifern ausgeliefert. Eine Plünderung können die Offiziere oft kaum verhindern, wenn sie nicht Extrasold bieten oder strengste Strafen androhen. Will ein Feldherr eine Festung intakt erobern, bleibt oft nur die Verhandlungslösung. Will man eine Festung jedoch zerstören, kann man Holzbauten einfach anzünden, Mauern hingegen müssen mühsam geschleift, gesprengt oder niedergebrosen werden.

Regeln: Hat man eine Siedlung erstürmt, beginnen die Söldner in der Regel ganz von alleine mit dem Plündern, es sei denn, man hat es zuvor ausdrücklich verboten. In dem Fall müssen sie eine Disziplinprobe -2 ablegen, um zu gehorchen. Ritter, Gardisten und Milizen müssen die selbe Probe nur dann ablegen, wenn andere mit dem Plündern angefangen haben. Geplünderte Siedlungen verlieren 5 bis 50% der Bevölkerung und Produktionsmittel (W20 x 5% oder nach Situation), dazu bricht zu ebenso viel Prozent ein Großfeuer aus. Beim Schleifen von Wehranlagen kann ein Arbeiter pro Tag 5 m³ Mauern niederbrechen, Sprengungen richten 100 SP pro Fass Feuerpulver an, wenn sie in oder unter den Mauern erfolgen, 10 SP, wenn sie davor erfolgen.

Kriegs- und Fehderecht

Seit Jahrtausenden haben die Sterblichen und Götter, im Nordreich vor allem Chevilion und Justiniar, ein allgemein akzeptiertes Kriegs- und Fehderecht etabliert. Zwar gibt es lokale Änderungen, zusätzliche Sitten und Regelungen sowie einzelne Bereiche, die faktisch immer ignoriert werden (vor allem Plünderungen bei unbeteiligten aber reichen Zivilisten...). Generell aber gelten die folgenden Gesetze:

§ 1: Nur der Kaiser kann einen Reichskrieg beschließen, der Reichsrat muss seine Zustimmung geben und die nötigen Mittel stellen.

§ 2: Nur Könige und freie Reichsstände können einen Krieg führen.

§ 3: Jeder freie Mann und jede Freimaid kann eine Fehde führen.

§ 4: Krieg oder Fehde sind nur legal, um ein Unrecht auszumerzen oder Bündnissen Folge zu leisten. Vor einem Kampf müssen beide Parteien sich um eine friedliche Einigung bemühen.

§ 5: Unbeteiligte Parteien und Untertanen dürfen weder an Leib noch Ehre noch Besitz geschädigt werden.

§ 6: Fehde oder Krieg müssen 1 bzw. 3 Tage vor Beginn schriftlich oder durch einen Herold öffentlich angekündigt werden. Dabei müssen alle Ziele und die Belege für den Kriegs- oder Fehdegrund genannt werden.

§ 7: Ein Krieg oder eine Fehde endet, wenn eine Partei ihre Ziele erreicht oder man sich auf einen Frieden geeinigt hat. An den heiligen Tagen sind Kampfhandlungen zu unterlassen. Der Kaiser kann bei besonderer Gefahr einen Reichsfrieden erklären, der alle Kriege und Fehden unterbricht.

§ 8: Das Hissen einer weißen Fahne unterbricht die Kampfhandlungen und bezeichnet einen Waffenstillstand. Parlamentäre unter der weißen Fahne dürfen weder festgehalten noch in irgendeiner Form angegriffen werden. Kapitulierte eine Einheit durch das Übergeben des eigenen Feldzeichens, sind alle Gegner zu schonen und die Bedingungen der Übergabe sind einzuhalten. Scheitern die Verhandlungen, endet der Waffenstillstand nach Rückkehr der Parlamentäre.

§ 9: Wer unter dem Schutz einer weißen Fahne heimtückisch einen Angriff führt, fällt der Verdammnis anheim!

§ 10: Alle Kämpfer müssen mit Farben oder Wappen ihres Kriegsherrn bezeichnet sein. Wer keine Abzeichen trägt, wird wie ein Bandit behandelt. Wer falsche Abzeichen trägt, wird wie ein Spion behandelt. Das Streichen des Feldzeichens bezeichnet die Kapitulation.

§ 11: Alle unnötigen Zerstörungen, vor allem an Bäumen, Feldern, Mühlen, Brunnen, Brücken und Straßen, sind zu unterlassen.

§ 12: Die bewegliche Habe eines besiegten Gegners fällt an den Sieger. Er darf nicht mehr als ein Jahreseinkommen als Lösegeld fordern.

§ 13: Gefangene müssen würdig behandelt und ausreichend versorgt werden. Können sie nicht für ihre Verpflegung aufkommen, dürfen sie zu angemessenen Arbeiten herangezogen werden.

§ 14: Kriegswichtige Güter dürfen bei Bedarf vor Ort requiriert werden, aber nur gegen finanzielle Entschädigung. Es sollten nicht mehr als die Hälfte dieser Güter genommen werden.

§ 15: Kleriker dürfen sich nur an erklärten Reichskriegen oder Fehden und Kriegen ihrer Orden militärisch beteiligen. Bei allen anderen Kriegen sind sie angehalten, den Feldherren mit Ermahnung, den Soldaten mit Predigt, den Verwundeten mit Heilung und den Sterbenden mit Gebet beizustehen.

§ 16: Alle Soldaten werden bei Beginn des Konfliktes auf das Feldzeichen und ihren Artikelbrief vereidigt. Dieser Brief führt alle Rechte und Pflichten der Soldaten auf, die nicht durch allgemeines Recht, Kriegsrecht und Lehnsrecht bestimmt sind.

§ 17: Wer sich ohne Not und gegen den gültigen Befehl von seiner Stellung entfernt oder einen Befehl verweigert, sei als Fahnenflüchtiger zu bestrafen.

§ 18: Wer sich unter Zurücklassung von Waffen, Kameraden und Feldzeichen feige vom Gefecht entfernt, sei als Eidbrüchiger und Deserteur zu bestrafen.

§ 19: Wer treu und tapfer 3 Angriffe des Gegners überstanden und keine Aussicht auf Sieg oder Entsatz hat, darf sich auch ohne Befehl ehrenvoll mit Waffen und Feldzeichen zurückziehen, ohne Strafe oder Schmach zu fürchten.

§ 20: Der Kriegsherr hat sich fürsorglich um seine Soldaten zu kümmern und sie mit Lob und Strafe nach bestem Gewissen zu führen. Wer über das normale Maß hinaus tapfer und treu ist, soll belohnt und öffentlich belobigt werden. Wer aber feige, faul oder untreu ist, den muss der Kriegsherr ermahnen und durch Strafe auf den rechten Weg bringen.

§ 21: Bei allen Handlungen hat der Soldat seines größten Vorbildes Chevilion zu bedenken und seine Taten nach Recht und Gewissen zu rechtfertigen. Seinem Herren ist er gehorsam schuldig, sofern dieser nach Recht, göttlichem Vorbild und Kriegskunst getreu befehlt.

Beispiele für Militäreinheiten

Die folgenden 5 Truppen sind Beispiele für die unterschiedlichen Militäreinheiten, die es im Nordreich so gibt: Ein normales feudales Aufgebot, ein bewährtes Söldnerregiment, ein etwas marodes Linienregiment, die Schwarze Garde Norsotos als bekannteste Söldnereinheit und als Abschluss eines der besten Garderegimenter des Nordreiches. Ihre Werte sind regelgemäß ausgerechnet und können auch für andere gleichwertige Einheiten verwendet werden.

Der Heerhaufen des Grafen von Merdenhaag ist ein typisches feudales Aufgebot, eben die Art von Truppe, aus der sich mehr als die Hälfte der Streitkräfte des Nordreiches zusammensetzen.

Den Kern der Truppe bildet der Graf selbst mit seinen derzeit 14 Hofjunkern, landlosen Rittern, die an seinem Hof leben, an seiner Tafel speisen und ihm damit am engsten verbunden sind und ständig zu seiner Verfügung stehen. Sie bilden vor allem seine Leibwache, können aber auch als Einsatztruppe dienen. Ergänzt wird diese Truppe durch 5 Ritter aus der Familie des Grafen selbst (sein jüngster Bruder, 2 Vettern väterlicherseits sowie seine beiden Söhne), die als Staboffiziere, Bannerträger und Stellvertreter dienen. Zusammen mit 23 Knappen hat der Graf also eine **stehende schwere Reiterei** von 42 Mann, die er selbst anführt.

Im Bedarfsfall kann er außerdem die 31 Freiherren seiner Grafschaft samt deren Knappen einberufen, auch wenn 5 Rittergüter derzeit keine Ritter stellen können (durch Krankheit, Invalidität oder Tod der Vasallen). Auch wenn er die Güter daher einziehen und neu vergeben könnte, verzichtet er darauf, um seine Ritter nicht zu verärgern, die natürlich zu den Witwen und unmündigen Erben halten. Weiterhin gibt es in der Grafschaft 3 Barone, die mit ihren Junkern und Knappen sowie Wachen die Burghut inne haben. Sie können nicht zum Heerzug gezwungen werden, wohl aber überredet oder bezahlt. Zusammen kann der Graf inklusive Knappen bis zu 69 Mann **schwere Vasallenreiterei** aufbieten.

Ergänzt wird diese edle Reitertruppe durch die **Burgwachen** des Grafen (20 Mann) und der Barone (zusammen 24) sowie die gräflichen **Jäger** (6) und die **Stadtwache** seiner einzigen Stadt (12 Mann). Diese Wachen werden aber nur selten ihre Posten verlassen können, sondern dienen vor allem als Polizei und eben zur Sicherung der Festungen.

Zu guter Letzt hält der Graf auch noch einige **Spezialisten** in Sold: 4 Kanoniere in seiner Burg und 2 im Dienste der Stadt, einen Feldscher, seinen Hofmagier und dessen Gehilfen, einen Baumeister sowie einen Waffenschmied. Einige andere Handwer-

ker und Spezialisten sind in der Stadt ansässig und können bei Bedarf angeheuert werden.

Bei Bedarf kann er des Weiteren aus den freien Bauern der Grafschaft bis zu 240 Mann **Landwehr** ausheben, die in Friedenszeiten teils ihren Dienst mit Geld ableistet, teils als Grenzwächter oder bei Begleitdiensten, Polizeiaktionen oder als Gerichtsdienster. Ist dieser Dienst schon im Frieden nicht beliebt (immerhin 3 Monate im Jahr), wird er im Kriegsfall zur echten Belastung, denn dann muss der Graf zwar Sold zahlen, kann die Landwehr aber ständig unter Waffen halten. Rein defensiv hingegen werden die 600 Mann **Bürgerwehr** eingesetzt, deren Aufgabe es ist, die Stadt gegen Angreifer zu verteidigen. Aus eigenen Steuermitteln bezahlen sie 12 Stadtwachen für den langweiligen Wachdienst, sie selbst müssen nur ein wenig trainieren und bei Bedarf die Mauern besetzen. Während die Landwehr und ein Teil der Bürger nur dürftig ausgerüstet und kaum trainiert sind, können in der Schützengilde der Stadt immerhin 200 der wohlhabenderen Bürger mit Armbrüsten trainieren.

Zusammengefasst verfügt der Graf also über eine wirksame und flexibel einsetzbare schwere Reiterei, aber keine nennenswerten stehenden Fußtruppen. Seine Untertanen übernehmen kostenlos einen Teil des Militärdienstes, taugen aber nur für defensive Aufgaben. Im Bedarfsfall ist der Graf gut beraten, einige Söldner anzuheuern, um einsatzwilliges Fußvolk oder leichte Reiterei zu haben.

Beispiel: Entwurf einer Militäreinheit

Um die Regeln für die Erschaffung von Einheiten noch einmal zu verdeutlichen, hier als Beispiel die Ritter des Grafen noch einmal im Detail erklärt.

Die Ritter machen zusammen mit ihren Knappen gut 111 Mann aus, was bei der Reiterei mehr als einer **Kompanie** entspricht. Da kaum immer alle Ritter gleichzeitig ins Feld ziehen werden, lohnt sich eine Aufteilung in 2 Kompanien nicht - ins Feld werden um die 80 bis 90 Ritter ziehen. Die Knappen sind dabei für sich genommen nutzlos, als Unterstützung für ihre Ritter aber so wertvoll, das auch sie voll zur Kampfkraft gezählt werden. Diese Sonderregelung gilt nur für Ritter! Daher werden auch nur die Werte der Ritter ausgerechnet, die Knappen sind nützliche Anhängsel ihrer Herren.

Der **Fahnenruhm** der Einheit ist nicht nenneswert und bringt daher auch keine Vorteile. Die Kategorie der Truppe ist natürlich **Ritter**, also erhalten sie schon einmal **Disziplin +2**. Wenn der Graf selbst oder einer seiner engen Verwandten sie führt, steigt der Bonus sogar auf **+4**! Alle Ritter sind Menschen, daher gibt es hier keine Boni oder Mali. Als **Schwere Reiterei** haben die Ritter **Bewegung 4**.

Die Ritter haben **Reitereiausbildung** und **hartes Kampftraining**, was zusammen mit dem Bonus als Ritter auf **AK 14**, **VK 5** und **DZ 12** hinausläuft. Hinzu kommt die **Erfahrung**, die dank etlicher kleiner Scharmützel, Fehden und harter Turniere auf **Erfahren** gesetzt wird - dadurch **AK 15**, **VK 6** und **DZ 14**.

Die **Ausrüstung** der Ritter ist natürlich ebenfalls von großer Bedeutung: **Marschgepäck** erlaubt gute Erholung im Feldlager, nebst einigem Proviant und anderer Ausrüstung wird sie auf dem **Packpferd** verstaut, das der Knappe stets in der Nähe seines Herrn am Zügel führt. Der **Soldatenmantel** schützt vor schlechtem Wetter. Ein **Streitross** mit **Rosspanzer** erlaubt den Einsatz als schwerer Reiter und bringt **RF +1** und **SF +2**. Zusammen mit der **schweren Rüstung** hat der Ritter **RF 4** und ist damit bestens geschützt. Die **Lanze** als Hauptwaffe bringt noch einmal **AK +4**, **VK +2** und **SF 3**, was zu **AK 19**, **VK 8**, **DZ 14**, **RF 4** und **SF 5** führt. Ritter greifen meist mehrfach im Sturmangriff an und ziehen sich danach zurück, um neue Lanzen von ihren Knappen anzunehmen. **Langschwert** und **Kriegshammer** sind Zweitwaffen, zu denen die Ritter wechseln können, wenn alle Lanzen zerbrochen oder im Nahkampf nutzlos sind. In dem Fall muss man die Werte entsprechend ändern!

Schließlich hat noch der **Anführer** der Truppe, der Graf selbst, positive Auswirkungen: Da er zugleich der **Lehnsherr** der Ritter ist, erhalten sie noch einmal **DZ +2**. Zwar ist er kein professioneller und in allen Kriegskünsten ausgebildeter Offizier, aber als erfahrener Ritter des zweiten Grades hat er durch das Talent **Autorität** positiven Einfluss auf die Disziplin seiner Männer: Pro Stufe +2, was zusammen zu **DZ 20** führt!

Nicht erwähnt wurde bislang die Ausbildung und Ausrüstung der **Knappen**, da diese nicht eigenständig agieren. Jeder Knappe hat ein Kriegspferd und trägt eine leichte Rüstung, dazu führen sie traditionell Streitkolben, da sie noch kein ritterliches Schwert führen dürfen. In der Schlacht hat jeder Knappe 3 Ersatzlanzen für seinen Herrn dabei und gibt sie ihm, wenn nach einem Sturmangriff dessen Lanze zerbrochen oder verloren ist. Sie halten sich immer hinter ihrem Herrn und unterstützen ihn, kämpfen selbst aber kaum. Sollten die Knappen eigenständig agieren müssen, haben sie nur eine Reiterausbildung und entsprechend mäßige Werte. Aber auch die Ritter sind ohne Knappen eingeschränkt und erleiden Abzüge von -5 auf alle Werte!

Ritter des Grafen (Schwere Reiterei)

Befehlshaber: Graf v. Merdenhaag (Ritter Grad 2)
AK: 19 (Lanze) **VK:** 8 **SF:** 5 **RF:** 4 **DZ:** 20
Reichweite: - **Bewegung:** 4
Erfahrung: Erfahren.
Ausbildung: Reiterei, hartes Kampftraining.
Ausrüstung: Marschgepäck, Soldatenmantel, Streitross, Rosspanzer, Packpferd, schwere Rüstung, Langschwert, Kriegshammer und Lanze.
Stab: Vollständig.
Fahnenruhm: 6 (durch kleine Fehden, gelegentliche Hilfseinsätze und Turniere)

Burg- und Stadtwachen (Schützen)

Befehlshaber: Barone / Leutnant der Wache
AK: 9 (Arnbr. 12) **VK:** 6 (5) **SF:** 3 **RF:** 1.5 **DZ:** 13
Reichweite: - / 6 **Bewegung:** 2
Erfahrung: Regulär.
Ausbildung: Schützenausbildung.
Ausrüstung: Uniform, leichte Rüstung, Kurzschild, Armbrust und Hellebarde.
Stab: Keiner (Truppgröße)
Fahnenruhm: Keiner.

Gräfliche Jäger (Kundschafter)

Befehlshaber: Forstmeister im Leutnantsrang
AK: 11 (Arnbr. 13) **VK:** 3 **SF:** 1.5 (3) **RF:** 1 **DZ:** 13
Reichweite: - / 6 **Bewegung:** 3
Erfahrung: Regulär.
Ausbildung: Waldläuferausbildung.
Ausrüstung: Uniform, Marschgepäck, Soldatenmantel, einfaches Reitpferd für Erkundungsritte und Marsch, Jagdmesser, Jagdspieß, Armbrust.
Stab: Keiner (Truppgröße)
Fahnenruhm: Keiner.

Landwehr (Leichtes Fußvolk)

Befehlshaber: Gewählte Großbauern
AK: 8 (5) **VK:** 5 (2) **SF:** 1.5 **RF:** 1.5 **DZ:** 7
Reichweite: - / 4 **Bewegung:** 3 (beritten 5)
Erfahrung: Regulär.
Ausbildung: Milizausbildung.
Ausrüstung: Marschgepäck, Soldatenmantel, Kurzschild, leichte Rüstung und Spieß oder Kurzbogen. Die Freibauern haben Reitpferde aber keine Reitereiausbildung, können daher nur abgesessen kämpfen. Zugpferde und Wagen sowie Werkzeug und anderes Gerät und Material stehen für den Tross und Schanzarbeiten bereit.
Stab: Provisorisch, meist unzureichend.
Fahnenruhm: Keiner.

Spießer der Bürgerwehr (Schweres Fußvolk)
Befehlshaber: Gewählte Bürgerhauptleute
AK: 8 **VK:** 5 **SF:** 1.5 **RF:** 1.5 **DZ:** 7
Reichweite: - **Bewegung:** 2
Erfahrung: Regulär.
Ausbildung: Milizausbildung.
Ausrüstung: Leichte Rüstung, Kurzsword, Speiß.
Stab: Provisorisch, meist mangelhaft.
Fahnenruhm: Keiner.

Armbruster der Bürgerwehr (Schützen)
Befehlshaber: Gewählte Bürgerhauptleute
AK: 7 (Armbr. 12) **VK:** 3 (5) **SF:** 3 **RF:** 1.5 **DZ:** 10
Reichweite: 6 **Bewegung:** 2
Erfahrung: Regulär.
Ausbildung: Schützenausbildung (dank Gilde).
Ausrüstung: Uniform, leichte Rüstung, Kurzsword, Armbrust.
Stab: Provisorisch, meist ausreichend.
Fahnenruhm: 2 (dank seltener Hilfeinsätze)

Das Söldnerregiment „Eisenwölfe“ gehört zu den typischen Söldnertruppen, die von Fehde zu Fehde und von Krieg zu Krieg ziehen. Anders als die einzeln oder in Grüppchen angeheuerten Söldner, die von den Kriegsherren zu Einheiten formiert werden, hat es eigene Offiziere und ein eigenes Banner, dazu einen Grundstock aus erfahrenen Söldnern, der bei Bedarf mit Rekruten aufgestockt wird.

Im Kern besteht die Truppe aus dem Söldnerführer Oberst Korrel, seinem Bruder und etwa 30 älteren und erfahrenen Söldnern, die als Offiziere dienen. Sie alle sind gut gerüstet, besitzen Pferde und haben eigene Trosswagen für ihr Gepäck und ihre Familien. Wie genau sie die Führung aufteilen, wird vor Ort per Ratsbeschluss entschieden, bei dem der Oberst keine Stimme, aber ein Vetorecht hat.

Weiterhin sind vom letzten Krieg etwa 120 Armbrustschützen, 80 Mann schweres Fußvolk mit Hellebarden, 30 Mann leichtes Fußvolk mit Zweihändern und 20 leichte Reiter übrig, wobei sich deren Zahl und Zusammensetzung aber ständig ändert. Mal schließen sich neue Söldner an, mal suchen sich Söldner andernorts Verdienst.

Vervollständigt wird die Truppe durch einige Spezialisten (3 Feldschere, einen Hexer, 6 Musiker, 6 Kanoniere und ein Dutzend Handwerker) sowie den Tross aus sicher über 60 Wagen und 300 Zivilisten. Zusammen sind sie eine Mischung aus wanderndem Dorf, Kampftruppe und mordlüsterner Verbrecherbande. Im Kriegsfall kann die Truppe innerhalb von 2 bis 3 Monaten auf Sollstärke gebracht werden.

Was Auftraggebern an den Eisenwölfen gefällt, ist neben der Möglichkeit, schnell eine eingespielte Truppe anzuheuern, ihr solider Ruf. Problematisch ist allerdings, dass die Offiziere mehr an ihr Geld und ihre Leute denken, als an den Erfolg des Krieges. Auch hat diese Einheit kein festes Quartier sondern wandert im Frieden durch das Nordreich, wobei sie immer wieder erhebliche Schäden durch Plünderungen anrichtet.

Regimentsstab (schweres Fußvolk)
Befehlshaber: Oberst Korrel (Söldner Grad 3)
AK: 15 **VK:** 5 **SF:** 3 **RF:** 2 **DZ:** 11
Reichweite: - **Bewegung:** 2
Erfahrung: Erfahren.
Ausbildung: Fußvolk Ausbildung und Kampftraining, gut zu Fuß.
Ausrüstung: Uniform, Marschgepäck, Soldatenmantel, einfache Reitpferde für den Marsch, mittlere Rüstung, Kurzsword, Kriegspicke.
Stab: Variiert, meist ausreichend.
Fahnenruhm: 22 (*Mauser, Siegreich*)

Armbruster (Schützen)
Befehlshaber: 3 Hauptmänner (Söldner Grad 2)
AK: 8 (Armbr. 13) **VK:** 3 (5) **SF:** 3 **RF:** 1.5 **DZ:** 9
Reichweite: 6 **Bewegung:** 2
Erfahrung: Erfahren.
Ausbildung: Schützenausbildung, gut zu Fuß.
Ausrüstung: Marschgepäck, Soldatenmantel, leichte Rüstung, Kurzsword, Armbrust.
Stab: Variiert, meist ausreichend.
Fahnenruhm: Kein eigener (Regimentsruhm)

Hellebardiere (Schweres Fußvolk)
Befehlshaber: 2 Hauptmänner (Söldner Grad 2)
AK: 13 **VK:** 7 **SF:** 3 **RF:** 2 **DZ:** 10
Reichweite: - **Bewegung:** 2
Erfahrung: Erfahren.
Ausbildung: Fußvolk Ausbildung, gut zu Fuß.
Ausrüstung: Marschgepäck, Soldatenmantel, mittlere Rüstung, Kurzsword, Hellebarde.
Stab: Variiert, meist ausreichend.
Fahnenruhm: Kein eigener (Regimentsruhm)

Doppelsöldner (Leichtes Fußvolk)
Befehlshaber: Hauptmann (Söldner Grad 2)
AK: 15 **VK:** 5 **SF:** 4 **RF:** 1.5 **DZ:** 10
Reichweite: - **Bewegung:** 3
Erfahrung: Erfahren.
Ausbildung: Fußvolk Ausbildung und Kampftraining, gut zu Fuß.
Ausrüstung: Marschgepäck, Soldatenmantel, leichte Rüstung, Kurzschwert, Zweihänder.
Stab: Variiert, meist ausreichend.
Fahnenruhm: Kein eigener (Regimentsruhm)

Reiter (Leichte Reiterei)
Befehlshaber: Hauptmann (Söldner Grad 2)
AK: 11 **VK:** 4 **SF:** 2 (Säbel 3) **RF:** 2.5 **DZ:** 10
Reichweite: 2 (2 pro R.) **Bewegung:** 5
Erfahrung: Erfahren.
Ausbildung: Reitereiausbildung.
Ausrüstung: Marschgepäck, Soldatenmantel, Kriegspferde, leichte Rüstung, Säbel, 2 Pistolen.
Stab: Variiert, meist ausreichend.
Fahnenruhm: Kein eigener (Regimentsruhm)

Tross (Hilfstruppe)
Befehlshaber: Profoss (Söldner Grad 2)
AK: 7 **VK:** 2 **SF:** 1 **RF:** 1 **DZ:** 5
Reichweite: - **Bewegung:** 2 (Wagen)
Erfahrung: Regulär.
Ausbildung: Milizausbildung (im Durchschnitt), gut zu Fuß.
Ausrüstung: Variabel.
Stab: Variiert, meist ausreichend.
Fahnenruhm: Kein eigener (Regimentsruhm)

Das VI. Bourbonisches Linieninfanterieregiment gehört zur königlichen Armee, ist also eine stehende reguläre Truppe. Das Grafenhaus D'Avilain stellt traditionell den Obristen, während ein Teil der Offiziersränge anderen Adelsfamilien zugesprochen wurde. Keiner dieser beträssten Schnösel befindet sich derzeit beim Regiment - wofür gibt es Leutnants und Oberleutnants aus viel unbedeutenderen Familien, wenn man ihnen nicht die lästige Arbeit vor Ort aufhalsen kann? Und so sind fast alle Kompanieinhaber wie auch der Oberst derzeit in Segure oder auf Landgüter verteilt, während die Stellvertreter und gerade einmal 4 Hauptmänner vor Ort das Regiment führen.

Doch auch beim Stab, der übrigens mit 3 Oberstleutnants und 42 Leutnants locker auch für 2 oder 3 Regimente reichen würde, herrscht nicht unbedingt die Kompetenz. Ein Teil der rangniederen Offiziere ist ebenfalls nicht im Regiment zu sehen, da sie „ihre

Pflichten in der Hauptstadt“ erfüllen - oder anders gesagt in schicken Uniformen die Salons, Casinos und Bordelle bevölkern. Da sie von mehreren unterschiedlichen Notablen protegiert werden, gibt es regelmäßig Streit um Ehre und Befehlsgewalt. Die eigentliche Führung wird vom 2. Oberstleutnant (einem alten Frontveteran), dem Profoss und einigen erfahrenen Leutnants geleistet, während sich der Rest im Offizierscasino zankt.

Die Kampftruppe besteht im Kern aus 5 Kompanien schwerem Fußvolk mit Hellebarden, 2 Kompanien Schützen mit Arkebusen, einer Kompanie leichtem Fußvolk mit Granaten sowie einer Kompanie berittener Schützen mit Arkebusen, die nachträglich angegliedert wurden, da sich herausstellte, dass ohne Reiterei ein wirksamer Garnisonsdienst unmöglich ist. Ergänzt wird diese Truppe um 4 Kanoniere für die leichten Feldgeschütze, einen Stab aus gut 50 Spezialisten und Handwerkern sowie derzeit um die 200 vor Ort angeheuerte Einheimische, die als leichtes Fußvolk, Schützen und Kundschafter dem Regiment dienen. Sie kennen sich zwar gut in der Gegend und auch mit ihren Waffen aus, sind aber undiszipliniert und eigensinnig. Oft organisieren sie regelrechte Beutezüge in die Dörfer der Umgebung, und die Offiziere tun wenig um sie daran zu hindern - außer Anteile zu verlangen.

Dafür hat keine Kompanie Sollstärke, zusammen tun gerade einmal 531 gemeine Soldaten und 81 Unteroffiziere regulären Dienst (ohne Hilfstruppen). Die Mängel sind je zu gut einem Drittel auf Ausfälle (Verluste im Kampf, Verwundete und Kranke im Lazarett), auf Desertation (denn der Dienst im rauen Bergland voller Rebellen ist alles andere als beliebt) und auf Halbsoldurlaub zurückzuführen. Gerade letzteres ist eine Plage in der bourbonischen Armee, denn die Offiziere lassen sich von ihren eigenen Soldaten bestechen, die dann ein Viertel des Soldes an die Offiziere abliefern, ein weiteres Viertel behalten und nebenbei noch voll arbeiten können.

Zusammengefasst kostet dieses Regiment mehr als ein normales Regiment mit voller Sollstärke, hat aber bestenfalls zwei Drittel von dessen Kampfkraft. Zum Unterdrücken von Bauern und um Druck auf die Nachbarländer auszuüben reicht es, aber in einem echten Krieg könnte es übel aussehen.

Regimentsstab (Schweres Fußvolk)**Befehlshaber:** Meist irgendein Stellvertreter...**AK:** 14 **VK:** 8 **SF:** 3 **RF:** 2 **DZ:** 16**Reichweite:** - **Bewegung:** 2**Erfahrung:** Regulär.**Ausbildung:** Fußvolk Ausbildung, Kampftraining und Paradedruppe für die Leibwache.**Ausrüstung:** Prachtvolle Uniform, Soldatenmantel, Marschgepäck (auf Trosswagen), mittlere Rüstung, Degen, Hellebarde.**Stab:** Mehr als vollständig - allerdings zumeist kaum ein Drittel anwesend...**Fahnenruhm:** 4**Hellebardiere** (Schweres Fußvolk)**Befehlshaber:** Meist irgendein Stellvertreter...**AK:** 12 **VK:** 7 **SF:** 3 **RF:** 2 **DZ:** 14**Reichweite:** **Bewegung:** 2**Erfahrung:** Regulär.**Ausbildung:** Fußvolk Ausbildung.**Ausrüstung:** Uniform, Marschgepäck, Soldatenmantel, mittlere Rüstung, Kurzschwert, Hellebarde.**Stab:** Vollständig + (abwesende) Reservisten.**Fahnenruhm:** Kein eigener (Regimentsruhm)**Arkebusiere** (Schützen)**Befehlshaber:** Meist irgendein Stellvertreter...**AK:** 8 (Arkeb. 14) **VK:** 3 (5) **SF:** 4 **RF:** 1.5 **DZ:** 14**Reichweite:** 6 **Bewegung:** 2**Erfahrung:** Regulär.**Ausbildung:** Schützenausbildung.**Ausrüstung:** Uniform, Marschgepäck, Soldatenmantel, leichte Rüstung, Kurzschwert, Arkebuse.**Stab:** Vollständig + (abwesende) Reservisten.**Fahnenruhm:** Kein eigener (Regimentsruhm)**Grenadiere** (Leichtes Fußvolk)**Befehlshaber:** Meist irgendein Stellvertreter...**AK:** 8 (Wurf 14) **VK:** 0 (8) **SF:** 5 **RF:** 1.5 **DZ:** 12**Reichweite:** **Bewegung:** 3**Erfahrung:** Regulär.**Ausbildung:** Schützenausbildung.**Ausrüstung:** Uniform, Marschgepäck, Soldatenmantel, leichte Rüstung, Kurzschwert, Granaten,**Stab:** Vollständig + (abwesende) Reservisten.**Fahnenruhm:** Kein eigener (Regimentsruhm)**Dragoner** (Leichte Reiterei / Berittene Schützen)**Befehlshaber:** Meist irgendein Stellvertreter...**AK:** 8 (Arkeb. 14) **VK:** 3 (5) **SF:** 4 **RF:** 1.5 **DZ:** 14**Reichweite:** 6 **Bewegung:** 5**Erfahrung:** Regulär.**Ausbildung:** Schützenausbildung, können nur abgesehen kämpfen!**Ausrüstung:** Uniform, Marschgepäck, Soldatenmantel, einfache Reitpferde, leichte Rüstung,**Stab:** Vollständig + (abwesende) Reservisten.**Fahnenruhm:** Kein eigener (Regimentsruhm)**Einheimische Hilfstruppe** (Leichtes Fußvolk)**Befehlshaber:** Unklare, wechselnde Befehlshaber.**AK:** 8 **VK:** 3 **SF:** 2 **RF:** 2 **DZ:** 9**Reichweite:** 2 (2 pro R.) **Bewegung:** 3**Erfahrung:** Erfahren.**Ausbildung:** Informell, entspricht Milizausbildung.**Ausrüstung:** Soldatenmantel, mittlere Schilde, Wurfspeere, Säbel.**Stab:** Praktisch keiner vorhanden.**Fahnenruhm:** Kein eigener (Regimentsruhm)

Die „Schwarze Garde“ Norsotos ist gleichzeitig die stehende Armee des Landes und die bekannteste Söldnertruppe des Nordreiches. Geführt wird sie von Herzog Amalis persönlich, der sie gleichermaßen als Hobby, außenpolitisches Druckmittel und lukrative Einkommensquelle nutzt. Auch ein guter Teil der Offiziersränge sind mit entfernteren Verwandten des Herzogs besetzt, der Rest ausschließlich mit bewährten Feldoffizieren, von denen mehr als die Hälfte nicht aus Norsoto stammt.

Die Reiterei besteht im Kern aus gut 300 Rittern und Knappen, mehrheitlich aus Bourbon und Albion, die als Soldritter gleichzeitig dem Hofstaat des Herzogs angehören. In den meisten Fällen halten sie sich aber zurück, bewachen den Herzog und warten auf eine gute Gelegenheit zum Sturmangriff. Sehr viel aktiver wird die leichte Reiterei von 700 Mann genutzt, die fast ausschließlich aus soldatischen Pistoleros besteht und den Feind mit permanenten Störmanövern und Flankenangriffen belästigt, sich aber auf keinen Nahkampf einlässt.

Das Fußvolk enthält deutlich mehr Landeskinder, vor allem 600 Langbogenschützen und 600 Mann leichtes Fußvolk mit Breitschwertern, die auf den Kampf in unwegsamem Gelände spezialisiert sind. Weitere 400 Mann sind schwer gepanzertes Fußvolk mit Streitäxten und Pistolen, eine Durchbruchstruppe, die als unaufhaltsam gilt. Hinzu kommen an die 300 Arkebusenschützen und 100 Grenadiere. Die Artillerie ist mit nur 12 Feldgeschützen die einzige

Schwachstelle, aber bei Bedarf kann der Herzog von mehreren Zwergenklans Belagerungskanonen samt Kanonieren ausleihen.

Am meisten Furcht ruft aber das tiefe Gebell der riesigen Norsotodoggen beim Feind hervor, von denen jede Kompanie 10 bis 20 dabei hat. Die Tiere sind zäh und mörderisch im Angriff, dazu sogar so gut abgerichtet, dass sie selten die eigenen Leute anfallen. Sie werden aber nur in sicheren (oder kritischen) Situationen losgelassen, um Verluste bei den kostbaren Tieren zu vermeiden (oder eine herbe Niederlage abzuenden). Alleine schon das Drohen mit ihnen vor Beginn der Schlacht hat so manchen Gegner in die Flucht geschlagen. Alle Doggen tragen einen schwarzen Lederpanzer mit versilberten Nieten, ein Stachelhalsband und einen schwarzen Helm mit dämonischer Fratze.

Die schwarze Garde versteht sich als Eliteeinheit, wird sie angeheuert um eigenständig einen Krieg zu führen, nimmt der Herzog noch 2 bis 3 Regimenter schweres Fußvolk in Sold, denen ein guter Teil der blutigen Arbeit überlassen wird - das Halten der Front und der Angriff auf Stellungen. Die Garde selbst ist auch deshalb so erfolgreich, weil sie fast nur dann angreift, wenn ihr der Sieg sicher ist. Ansonsten nutzt sie lieber ihre Beweglichkeit, um den Gegner auszumanövrieren, sein Hinterland zu plündern und jede Schlacht zu vermeiden. Zum Vorteil gereicht ihr dabei, dass sie nur einen kleinen Tross hat, denn seine Söldner lassen ihre Familien lieber in Norsoto als sie mitzuschleppen. Insofern eine fast perfekte Söldnertruppe.

Jeder, der nicht mit Norsoto in Streit liegt, kann die Schwarze Garde anheuern. Der Herzog verlangt einheitlich und ohne Verhandlungen 60 000 Gulden direkt auf die Hand und weitere 30 000 pro Monat. Verzögerungen bei der Bezahlung nimmt er als Anlass, die Untertanen seines Auftraggebers nach Kräften auszurauben. Ansonsten beschränkt er sich darauf, die Untertanen des Gegners auszurauben, und das tut er höchst erfolgreich. Seine Pistoleros dringen tief in die noch ungeplünderten Provinzen vor, während die Norsotodoggen Bauern samt Vieh und Habe aus ihren Verstecken scheuchen. In manchen Jahren sind die Einnahmen der Garde so gut, dass der Herzog freiwillig auf einen Teil der Steuern seiner Untertanen verzichtet!

*Der Malus von -2 auf Disziplin für Söldner gilt bei der Schwarzen Garde nicht, die +2 für Gardetruppen erhalten sie aber nur, wenn sie in Norsoto sind.

Soldritter des Herzogs (Schwere Reiterei)

Befehlshaber: Der Herzog persönlich (Offizier Grad 3) oder ein kompetenter Vertreter.

AK: 20 (Lanze) **VK:** 10 **SF:** 5 **RF:** 4 **DZ:** 18*

Reichweite: - **Bewegung:** 4

Erfahrung: Erfahren.

Ausbildung: Reiterei, hartes Kampftraining, Parade-truppe.

Ausrüstung: Prachtvolle Uniform, Marschgepäck, Soldatenmantel, Schwere Streitrosse, Rosspanzer, schwere Rüstung, Langschwert, Reiterflegel, Lanze.

Stab: Vollständig.

Fahnenruhm: 35 (*Siegreich, Loyal, Langlebig*).

Pistoleros (Leichte Reiterei)

Befehlshaber: Erfahrener Offizier (Grad 2)

AK: 14 **VK:** 6 **SF:** 2 (Säbel 3) **RF:** 2.5 **DZ:** 15*

Reichweite: 2 **Bewegung:** 5

Erfahrung: Erfahren.

Ausbildung: Reitereiausbildung, Kampftraining.

Ausrüstung: Uniform, Marschgepäck, Soldatenmantel, Kriegspferde, leichte Rüstung, Säbel, 2 Pistolen.

Stab: Vollständig.

Fahnenruhm: 21 (*Mauser, Aalglatt*).

Langbogenschützen (Schützen)

Befehlshaber: Erfahrener Offizier (Grad 2)

AK: 14 **VK:** 6 (8) **SF:** 2.5 **RF:** 1.5 **DZ:** 15*

Reichweite: 6 (2 pro R.) **Bewegung:** 2

Erfahrung: Erfahren.

Ausbildung: Waldläuferausbildung, Kampftraining.

Ausrüstung: Uniform, Marschgepäck, Soldatenmantel, leichte Rüstung, Kurzschwert, guter Langbogen.

Stab: Vollständig.

Fahnenruhm: 17 (*Siegreich*).

Schwertschwinger (Leichtes Fußvolk)

Befehlshaber: Erfahrener Offizier (Grad 2)

AK: 16 **VK:** 6 **SF:** 3.5 **RF:** 2 **DZ:** 15*

Reichweite: - **Bewegung:**

Erfahrung: Erfahren.

Ausbildung: Waldläuferausbildung, Kampftraining.

Ausrüstung: Uniform, Marschgepäck, Soldatenmantel, leichte Rüstung, gutes Breitschwert, kleiner Schild.

Stab: Vollständig.

Fahnenruhm: 11 (*Siegreich*).

Eisenbrecher (Schweres Fußvolk)**Befehlshaber:** Erfahrener Offizier (Grad 2)**AK:** 16 (Pist. 13) **VK:** 6 **SF:** 2 (4) **RF:** 2 **DZ:** 16***Reichweite:** 2 (2 pro R.) **Bewegung:** 2**Erfahrung:** Erfahren.**Ausbildung:** Fußvolk, hartes Kampftraining, Parade-truppe.**Ausrüstung:** Uniform, Marschgepäck, Soldatenmantel, mittlere Rüstung, Kurzschwert, 2 Pistolen, Streitaxt.**Stab:** Vollständig.**Fahnenruhm:** 22 (*Standhaft, Langlebig*)**Norsotodoggen** (Kriegshunde)**Befehlshaber:** Hundeführer, auf Kompanien verteilt**AK:** 15 **VK:** 2 **SF:** 3 **RF:** 2 **DZ:** 12**Reichweite:** 3* **Bewegung:** 5**Erfahrung:** Regulär.**Ausbildung:** Gute Kampfhundeausbildung. Lösen bei Reiterei Panik aus (1 Moralprobe pro Runde), Fußvolk hat gegen sie VK +5, bis das „Handgemenge“ mit den Hunden beginnt. Sie können sich kaum aus einem begonnenen Kampf lösen (Disziplinprobe -5).**Ausrüstung:** Lederpanzer, Stachelhalsband.**Stab:** Keiner, gehören zu den Kompanien.**Fahnenruhm:** Kein eigener.**Arkebusiere** (Schützen)**Befehlshaber:** Erfahrener Offizier (Grad 2)**AK:** 16 **VK:** 5 (7) **SF:** 4 **RF:** 1.5 **DZ:** 13***Reichweite:** 6 **Bewegung:** 2**Erfahrung:** Regulär.**Ausbildung:** Schützenausbildung, Kampftraining.**Ausrüstung:** Uniform, Marschgepäck, Soldatenmantel, leichte Rüstung, Kurzschwert, Arkebuse.**Stab:** Vollständig.**Fahnenruhm:** 7**Grenadiere** (Leichtes Fußvolk)**Befehlshaber:** Erfahrener Offizier (Grad 2)**AK:** 16 **VK:** 2 (10) **SF:** 5 **RF:** 1.5 **DZ:** 11***Reichweite:** 2 (2 pro KR) **Bewegung:** 3**Erfahrung:** Regulär.**Ausbildung:** Schützenausbildung, Kampftraining.**Ausrüstung:** Uniform, Marschgepäck, Soldatenmantel, leichte Rüstung, Kurzschwert, Granaten.**Stab:** Vollständig.**Fahnenruhm:** 2**Feldartillerie** (Artillerie)**Befehlshaber:** Erfahrener Offizier (Grad 2)**AK:** Kanonen 12 **VK:** 3 **SF:** 3 (6)* **RF:** 1.5 **DZ:** 13***Reichweite:** 4/12 bzw. 5/15 **Bewegung:** 1**Erfahrung:** Regulär.**Ausbildung:** Kanonierausbildung, Kampftraining.**Ausrüstung:** Je 2 Zugpferde zur Bespannung der Kanonen, 4 Feuerorgeln und 8 Falkonetten, Uniform, Marschgepäck, Soldatenmantel, leichte Rüstung, Kurzschwert.**Stab:** Vollständig.**Fahnenruhm:** 6

Die „Royal Highland Archers“ sind eines der beiden Leibregimenter der Königin und gehören zu den besten und berühmtesten Truppen des Nordreiches. Sie werden fast ausschließlich aus Hochländern der loyalen Klans rekrutiert, die sich bereits im Kampf bewährt haben. Ausnahmen gibt es lediglich im Offiziersstab und bei den Spezialisten.

Oberst Hodruh CalGarrys, Neffe des Lordgeneral und persönlich einer der 10 besten Bogenschützen des Landes, führt das Regiment stolz und mit harter Hand, aber auch loyal seinen Männern gegenüber. Einer seiner Oberleutnants ist ein einäugiger alter Veteran zahlloser Schlachte, der andere ein hoch gebildeter Edelmann aus dem Tiefland, der in der Truppe wie ein Fremdkörper wirkt, aber ein wertvoller Ratgeber und taktischer Analyst ist. Hinzu kommt ein Stab ausgesuchter Spezialisten, zu dem alleine 8 Regimentsmagier und je 2 Magier für jede Kompanie, 2 Ärzte, 16 Hofmusiker und ein aus Bourbon angeworbener Hofschneider für die prächtigen Galauniformen gehören. Zivilisten sind im Tross nicht geduldet, dafür gibt es besoldete Marketenderinnen, Handwerker und Köche.

Die 800 Mann Sollstärke an gemeinen Schützen mit Langbogen, Brigantine und Kurzschwert bester Machart wird fast immer erreicht, denn es gibt genug Geld und mehr als genug Bewerber für die angesehenen Posten im Regiment. Es wird von allen Schützen erwartet, nicht nur den Umgang mit ihrem Bogen meisterhaft zu beherrschen (wofür sie jährlich an 4 Wettbewerben teilnehmen müssen), sondern auch gut zu reiten, auf Schiffen Dienst tun zu können, mit Kriegshämmern, Hellebarden und Breitschwertern umgehen zu können und sich auch auf dem gesellschaftlichen Parkett nicht zu blamieren. Dafür erhalten die Rekruten, die ja alle schon Ausbildung und Fronterfahrung hinter sich haben, eine zusätzliche Ausbildung von 3 Jahren Dauer. In Friedenszeiten ist gut die Hälfte des Regimentes truppweise aufgeteilt und an königliche Beamte verliehen, um als Leibwächter und Polizei zu dienen.

Der Grund dafür, dass die Königin zwei derartig teure Regimenter unterhält, ist einfach: Das Gesetz erlaubt ihr nur den Unterhalt dieser zwei Regimenter in Friedenszeiten. Alle anderen Truppen sind feudale Aufgebote, Milizen oder Soldtruppen im Dienst ihrer Vasallen. Königliche Regimenter, die über diese beiden hinaus gehen, müssen spätestens 3 Monate nach Kriegsende abgemustert werden. Um also ein Maximum an Kampfkraft zu haben, steckt sie so viel Geld und Aufmerksamkeit wie möglich in ihre beiden Leibregimenter. Und diese stellen so ziemlich die besten Regimenter des Nordreiches dar!

Royal Highland Archers (Schützen)

Befehlshaber: Oberst Hodruhng CalGarrys (Grad 3)

AK: 18 **VK:** 8 (10) **SF:** 3 **RF:** 2 **DZ:** 21

Reichweite: 6 (2 pro R.) **Bewegung:** 2

Erfahrung: Veteranen.

Ausbildung: Schützenausbildung, hartes Kampfttraining, Paradetruppe, gut zu Fuß.

Ausrüstung: Prachtvolle Uniform, Marschgepäck, Soldatenmantel, sehr gute leichte Rüstung, gutes Kurzschwert, sehr guter Langbogen, weitere Ausrüstung nach Bedarf (Reitpferde, diverse Nahkampfwaffen, Granaten, Spezialpfeile...).

Stab: Mehr als vollständig, ausgesuchte Fachleute, sehr viele Magier, mehrere tapfere Hochländer von Grad 2 stehen für Heldentaten bereit.

Fahnenruhm: 96 (*Loyal, Standhaft, Siegreich, Langlebig, Gefürchtet, Gnadenlos*).

Bekannte Söldnertruppen

Die folgende Liste gibt lediglich einen Teil der etablierten Söldnertruppen an, sie ist keinesfalls vollständig und ständigen Veränderungen unterworfen. Generell sollten die genannten Einheiten aber als Beispiel für vorhandene Söldnertruppen dienen. Der Vorteil etablierter Söldnertruppen gegenüber selbst aufgestellten ist die Schnelligkeit, mit der sie den Einsatz beginnen können, das Vorhandensein von Stab und Offizieren sowie der nötigen Ausbildung und Ausrüstung, die bei einzeln erworbenen Söldnern oft fehlt. Nachteilig ist, dass die Söldnertruppen oft mehr ihren eigenen Offizieren als dem Kriegsherrn gehorchen und sich in Friedenszeiten oft zu einer Plage entwickeln.

Die **Feldstärke** bezieht sich auf die normale Zahl und Art der Söldner, sie kann erheblich schwanken (bei Bedarf werden freie Söldner angeheuert oder Rekruten ausgebildet, nach einer Schlacht oder in langen Friedenszeiten sinkt die Zahl oft erheblich).

Die **Kosten pro Monat** sind ein Standardtarif, ohne Sonderzahlungen und Beute, die natürlich erwartet werden. Hinzu kommen in der Regel wenigstens ein Monatssold Handgeld zur Anwerbung, und ebensoviel nach dem Krieg als Laufgeld, um die Söldner wieder los zu werden. Bei langem Garnisons- oder Wachdienst lassen sich die Kosten oft etwas senken, die Einheiten verlangen aber immer mindestens 3 Monatssolde, auch wenn sie nur einen Tag lang dienen (Risikoprämie).

Die Blutraben

Das kleine Regiment von Oberst Scampa „Blutrabe“ ist eine für die Südmarsch typische Truppe von leichten Reitern, die zwar auch für Wachdienste und Feldzüge zu haben ist, ihre Aufmerksamkeit aber vor allem auf Plünderung, Brandschatzung und Schutzgelderpressung bei der Bevölkerung legt. Dabei ist sie erstaunlich mobil und überall dort im Norden des Reiches zu finden, wo Krieg, Fehde oder Rebellion ihre Geschäfte fördern.

Feldstärke: ca. 50 erfahrene leichte Reiter, dazu 4 Magier und einige erfahrene Offiziere, lässt sich schnell auf 200 bis 300 Mann aufstocken.

Kosten pro Monat: 1000 Gulden für Kerntruppe und Stab, zusätzliche Kosten für weitere Rekruten, oft große Schäden bei der Bevölkerung.

Klan CalMonneth

Die traditionelle Haustruppe des Laird wie auch etliche Klansmänner und ein gewisser Teil von aus verbündeten Klans rekrutierten Hochländern bildet dieses angesehene Söldnerregiment. Der Laird oder einer seiner 2 Brüder oder 4 Söhne führt die Truppe, die aus guten und kampflustigen Hochländern mit Langbogen oder Breitschwert besteht. Ein halbes Dutzend andere Klans bietet ihre Dienste ebenfalls auf dem Söldnermarkt an, und wer gute Schützen und leichtes Fußvolk sucht, ist hier richtig. Problematisch sind bei den Klans nur ihre Bindung an die Heimat, die unverständliche Sprache und das Geflecht aus Fehden und Bündnissen untereinander, das immer wieder zu seltsamen Reaktionen führt. Auch neigen die Hochländer zum Prahlen und dazu, ihre Kraft in Wettkämpfen zu messen. Ihr übler Hang zum Suff hingegen ist bei Söldnern als normal zu betrachten.

Feldstärke: 400 bis 600 Hochländer, ca. die Hälfte mit Langbögen und die andere mit Breitschwertern bewaffnet, gut trainiert und bewaffnet.

Kosten pro Monat: 6 Gulden pro Mann +500 Gulden für Anführer und Stab.

Compagnia di Bastilia

Eine der größeren bastilischen Söldnertruppen, was nichts anderes heißt, als dass sie ein besonders großer und dreister Haufen aus Räufern ist, die sich gelegentlich als Söldner anheuern lassen. Das Klauen ist ihnen so ins Blut übergegangen, dass niemand sie als Garnisons- oder Wachtruppe nutzen würde, und schon mehrfach haben sie sich bei Gefahr einfach aufgelöst und in die heimischen Berge verkrochen. Wer aber einen wilden Haufen will, der das feindliche Hinterland verwüstet und gegnerische Kräfte bindet, ist mit ihnen bestens bedient.

Feldstärke: An die 50 leichte Reiter und 300 Mann leichtes Fußvolk, erfahren aber nicht gut ausgebildet, illoyal und raubgierig.

Kosten pro Monat: 2000 Gulden - allerdings ist es nicht nötig, den Sold länger als 2 oder 3 Monate zu zahlen, dann verlegen sie sich völlig aufs Plündern und ignorieren alle Befehle.

Compagnia di Lagutera

Eine der „stehenden Söldnertruppen“ Lagunatas, derzeit mit der Sicherung der laguterischen Gebiete und einigen Inseln beschäftigt. In der Truppe, die recht heterogen ist, herrscht ein erbitterter Neid um Posten und Bonuszahlungen unter den adeligen und wohlhabenden Offizieren, während die Truppen eine je nach Soldeingang wankende Moral haben. Als Elitetruppe ist sie nicht gerade zu bezeichnen, aber die Herren der Handelsstadt sorgen dafür, dass sie gut ausgerüstet und sogar uniformiert sind und stets hart gedrillt werden.

Feldstärke: Ziemlich regulär 500 Mann schweres Fußvolk und 300 Schützen, einige leichte Kanonen, alle wichtigen Posten im Stab werden von Bürgern Lagunatas besetzt.

Kosten pro Monat: 4 Gulden pro Mann + variable Kosten für die Offiziere, der Stab hingegen besteht aus dienstpflchtigen Patriziersöhnen der Stadt oder von ihnen gestellten Vertretern.

Compagnia di Libertate

Diese professionelle Söldnertruppe untersteht dem Grafen von Aifonero, einem winzigen Ländchen, das selbst in der Laguterischen Kleinstaaterei keine große Bedeutung hätte - wäre hier nicht diese Söldnertruppe zu Hause. Und in der notorisch von Fehden und neuerdings den Bourbonen bedrohten Region haben Söldner gute Konjunktur - nur eben nicht immer. Wenn mal wieder eine der kurzen Friedensphasen eintritt, dienen die meisten Söldner dem Grafen als Garde oder werden auf Halbsold in seinem Ländchen untergebracht, ohne großen Schaden anzurichten. Im Kriegsfall aber hat er dann schnell eine gut eingespielte erfahrene Truppe, die

er nach politischem Kalkül oder an den Meistbietenden vermietet. Das zwingt die anderen Fürsten und Republiken dazu, sich mit ihm gut zu stellen.

Feldstärke: Gut 100 Ritter & Knappen, 100 Pistoleros und 300 Mann zu Fuß, dazu eigene Belagerungskanonen und Feldgeschütze. Bei Bedarf werden weitere Söldner als Verstärkung angeheuert.

Kosten pro Monat: 8000 Gulden für die Kerntruppe samt Stab und Material, zuzüglich Sold für weitere Truppen und eine Kautions in Ländereien für die kostbaren Kanonen (1 Dorf pro Geschütz).

Die goldene Schwadron

Die Ritter der Grafenlande sind eigentlich ständig in kleinere Fehden verwickelt. Wenn diese aber aus irgend einem Grund gerade mal nicht akkurat sind, haben viele Ritter keine Lust zum Herumsitzen (oder nicht genug Einkommen...) und ziehen so mit der goldenen Schwadron oder einer vergleichbaren Söldnertruppe los, um andernorts Ruhm, Ehre und Gold zu finden. Dabei dient die Schwadron im Winter und wenn kein Sold winkt als „Ritterclub“, der unter anderem Turniere, Pilgerfahrten und allerlei Feste veranstaltet. Die Größe und Zusammensetzung schwankt erheblich, dafür ist die Qualität und Stimmung der Soldritter stets gut.

Feldstärke: Zwischen 50 und 300 erfahrene und wohl gerüstete Ritter sowie eben so viele Knappen. Defizite gibt es im Stab, dem es mitunter an Fachleuten mangelt, während sich die Offiziere Kompetenzstreitigkeiten liefern.

Kosten pro Monat: 20 Gulden für jeden Ritter +1000 Gulden „für den Orden“, denn die Schwadron ist als weltlicher Ritterorden mit einer eigenen kleinen Burg organisiert.

Gommeks Kriegshämmer

Obwohl Hauptmann Gommek kaum je die Truppen für eine volle Kompanie hatte, konnte seine Einheit dennoch etlichen Fahnenruhm ansammeln. Die 20 bis 30 Mann berittenes Fußvolk sind nämlich ausschließlich bestens gedrillte Veteranen anderer Einheiten, die sich hier Geld für den Ruhestand verdienen. Sie verweigern den Einsatz in der Schlachtreihe oder auf den Sturmleitern, sondern dienen als Leibwächter für besonders gefährdete Personen, als Stoßtruppe und auch für Polizeieinsätze. Dabei lässt sich Gommek nicht hereinreden und wirkt oft arrogant, hat aber satte 100% Erfolgsquote vorzuweisen.

Feldstärke: 20 bis 30 Mann Elitetruppe, bestens ausgerüstet und beritten.

Kosten pro Monat: 10 Gulden pro Mann + 50 für Gommek + satte Erfolgsprämien. Übernehmen nur Aufträge bis 3 Monaten Dauer.

Die grüne Schaar

Eine der größten und bekanntesten Truppen von Elfensöldnern - und dennoch kaum größer als eine Kompanie... Da Elfen wenig davon halten, für andere zu sterben, lassen sie sich fast nur als Kundschafter anheuern, und auch diese Truppe dient allem voran dem Zweck, den Feind im Auge zu behalten. Nebenbei eignen sich die Elfenschütze, Speerträger und Schwerttänzer aber auch dazu, Überfälle in der Wildnis zu organisieren. Ihre Fähigkeiten der Tarnung und leisen Bewegung machen sie zu einer kostbaren Elitetruppe, die man nicht in Schlachten verschwendet.

Feldstärke: Etwa 100 Waldläuferschützen und 100 Mann leichtes Waldläuferfußvolk, davon 30 beritten, allesamt sehr gut ausgebildet und erfahren. Gut 20 Hexer. Diese und noch einmal 30 Tierbändiger können etliche wilde Tiere in den Kampf schicken, mehrere der Elfen haben auch magische Kreaturen als Begleiter, darunter angeblich wenigstens zwei Windechsen als Reittiere.

Kosten pro Monat: 2000 Gulden, für die ganze Dienstzeit im Voraus zu hinterlegen - und das, obwohl die Elfen nicht eben als zuverlässig gelten...

Die Herren der schwarzen Marsch

Im ganzen Nordreich hat wohl kaum eine Söldnertruppe einen schlechteren Ruf als dieser Haufen von gebrandmarkten Schweineschändern! Im wilden und völlig unkontrollierten „Rabenland“ zwischen den Niederen Marschen und Südmarsch haben sie sich ein eigenes kleines Reich aus einer Burg, mehreren Vorposten und einem Dutzend geknechteten Dörfern im Moor aufgebaut, in dem sie nach Belieben und mit wahrhaft dämonischen Methoden herrschen. Sie erpressen Schutzgeld, überfallen immer wieder auch Handelszüge oder Gomdboote, handeln mit Sklaven und bekennen sich ganz offen dazu, mit den Teufeln im Bunde zu sein. Doch da ihre Festung im Moor fast uneinnehmbar ist und sie gelegentlich ihre Dienste günstig verscherbeln, rafften sich weder Herzog noch Statthalter auf, sie endlich zu vernichten.

Feldstärke: Gut 20 Reiter und 50 Mann zu Fuß, recht erfahren und gut bewaffnet, bösarig.

Kosten pro Monat: Da sie sich gut durch Erpressung und Plünderung finanzieren, verlangen sie nicht mehr als 1 Gulden Handgeld pro Mann - und nehmen sich ansonsten, was sie wollen.

Die Kampfschweine

Die private Söldnertruppe von Kronprinz Trollo von Thursgard ist das größte stehende Regiment Troll-söldner des Reiches - wobei die meisten Trolle sich nicht als Söldner sehen, sondern als „Mannen des Kronprinzen“. Und so entscheidet bei jedem Einsatz

neben dem Sold auch die Politik mit, auf welcher Seite sie stehen. Wenn sie aber erst einmal im Kampf sind, dann kämpfen sie zäher und loyaler als die meisten anderen Söldner und halten sich auch mit dem Plündern etwas zurück.

Feldstärke: Etwa 150 Trollkrieger mit Wurf- und Hieb Waffen (obwohl Trolle dennoch „leicht“...), 50 Schützen mit Trollbüchsen sowie 70 Zerstörer als Elitetruppe.

Kosten pro Monat: 5000 Gulden.

Klan Donnerhammer

Von seiner Binge in den Schwarzen Bergen aus bietet der zwergische Söldnerklan laborierte Dienste für jeden an, der sich seine hohen Preise leisten kann. Zwar ist der Klan nicht sehr groß und verweigert jeden Nahkampf, mit seiner Mischung aus Kriegstechnikern, schwerer Artillerie und logistischen Unterstützungskräften bietet er aber genau das, was den meisten anderen Söldnertruppen (und auch regulären Truppen) fehlt. Dabei sind sie so ziemlich die einzigen Söldner, die jede Form direkter Kämpfe vertragsgemäß vermeiden dürfen, sie verstehen sich ausschließlich als technische Spezialisten.

Feldstärke: 50 Kriegstechniker, 30 Tunnelkämpfer zu deren Schutz sowie eine Batterie aus 6 schweren Belagerungskanonen. Der Tross bietet zusätzlich mobile Werkstätten, einen Lazarettwagen sowie ein gutes Angebot an Handelswaren und Dienstleistungen.

Kosten pro Monat: 2000 Gulden Einheitstarif, dazu das Monopol für Waffen- und Rüstungsreparatur im Tross und eine Versicherungssumme für die Kanonen in Geld, Juwelen oder Land.

Klan Eisenbart

Die andere Seite der zwergischen Söldnerklans stellt ebenfalls hohe Ansprüche, scheut aber vor keinem Nahkampf zurück. Dabei sind die schwer mit hochwertigen Rüstungen gepanzerten und mehr als üppig bewaffneten Zwerge zu schade für einfache Infanteriedienste, sie sind eine Durchbruchtruppe und bieten eine Garantie dafür, jede Bresche und jedes aufgebrochene Burgtor stürmen zu können - selbst, wenn sie dabei komplett draufgehen. Mehr als diese harten Spezialeinsätze werden sie aber nie leisten, abgesehen davon, das sie als Elitewachen für den Feldherren bereitstehen.

Feldstärke: 300 Tunnelkämpfer mit erstklassiger Ausrüstung, die als schweres Fußvolk, Grenadiere und Schützen zugleich kämpfen.

Kosten pro Monat: 3000 Gulden für Bereitschaft und Wachdienst, dazu 9000 für jeden Angriff - bei Erfolg.

Das Nachtrudel

Tiermenschensöldner haben einen notorisch schlechten Ruf, und Gnolle allen voran. Diese Truppe, die ohne moralische Bedenken für jeden Kampf, macht da keine Ausnahme. Sie sind als Linientruppen in der Feldschlacht unbrauchbar, geraten oft mit anderen Einheiten in Streit und sind auch sonst kaum zu disziplinieren. Dafür eignen sie sich ideal als schnelle Kundschafter, Plänkler und Marodeure, die vor allem unter der feindlichen Zivilbevölkerung für Angst und Schrecken sorgen - geht ihnen doch der Ruf von Menschenfressern voraus! Tatsächlich verstehen sie sich selbst nicht als Soldaten, sondern als Jäger, die sich einem größeren Rudel anschließen und in seinem Umfeld jagen. Lässt man sie in Ruhe, machen sie ihre Aufgabe gut und tatsächlich sogar loyaler als viele menschliche Söldner, die gegen Geld auch mal die Seiten wechseln. Nur halten sie eben nichts davon, irgendwelche Schlachtpläne zu befolgen oder Befehlen zu gehorchen. Sie kämpfen immer so, wie sie wollen, und sie kämpfen gut!

Feldstärke: Zwischen 80 und 150 Waldläufer mit leichter Bewaffnung, kein Stab und sehr lose Struktur, kämpfen truppweise auf eigene Faust, oft nachtaktive.

Kosten pro Monat: Das Rudel erwartet Fleisch, Alkohol und Waffen, sofern gerade nicht gekämpft wird. Ansonsten begnügen sie sich mit dem, was sie so erbeuten. Es ist mit gelegentlichen Schäden bei Zivilisten wie auch verbündeten Truppen zu rechnen.

Die Schildmannen Chevillions

Bekannt sind diese Söldner als Fußvolk der Paladine, denn ein großer Teil ihrer Einheiten kämpft für den Orden des Chevilion. Tatsächlich sind sie eine Art religiöse Laienbruderschaft für Söldner. Um in ihre Reihen aufgenommen zu werden, muss man sich erst im Dienst des Ordens bewähren und einen (für Söldner...) tadellosen Lebenswandel vorweisen können. Danach aber können ihre freien Kompanien auch von weltlichen Kriegsherren angeheuert werden, sofern sie sich an das Kriegsrecht halten. Bekannt sind die Schildmannen für ihre Loyalität und Disziplin (daher kein Malus auf DZ wie bei anderen Söldnern) sowie für ihre Erfahrung und gute Ausbildung. Aber auch dafür, als „kleine Paladine“ so mache grenzwertige Kriegslist und manch lukrative Plünderung bei reichen Unbeteiligten zu verderben, nur weil das ein wenig gegen das Kriegsrecht verstößt...

Feldstärke: Etwa 5000 im Dienst der Paladine, dazu an die 2000 verstreut in anderen Armeen. Alle sind gut ausgebildet, gut ausgerüstet und erfahren.

Kosten pro Monat: 8 Gulden pro Mann bei einfachem Fußvolk - Qualität hat ihren Preis...

Die Silbermähnen

Zuhause in den weiten Ebenen und Hügeln der Sierra Sola und anderen Teilen Soldales setzt sich dieses Regiment nur aus Pistoleros zusammen, die sonst als verwegene Viehhüter oder gelangweilte Adelsöhne ihre kleinen Privatfehden ausfechten. Derzeit ist das Regiment aber zerrissen, denn die eine Hälfte ist im Korallenmeer stationiert, die andere aber treibt sich im Frontgebiet von Lagutera herum, wo sie für wechselnde Kriegsherren gegen Bourbon kämpft. Bekannt ist die Truppe für ihre schnellen Manöver und großwahnwitzigen Alleingänge, so ist sie einmal einfach ohne Befehl tief ins Florain eingedrungen und hat dort etliche Dörfer geplündert, was fast zu einem offenen Krieg der beiden Königreiche geführt hätte. Da die meisten Söldner gute Kontakte zum soldatischen Adel haben, musste der König Bourbon die Forderung nach Auslieferung der Täter abschlagen. Der Streit um Entschädigungen aber gärt momentan vor dem Reichsgericht dahin.

Feldstärke: 180 Mann in den Kolonien und 250 in Lagutera. Während die Bewaffnung gut aber leicht ist, sind sie für ihre erlesenen Pferde bekannt, die die bourbonische Reiterei regelmäßig weit hinter sich lassen.

Kosten pro Monat: 10 Gulden pro Mann, je 500 für den inzwischen doppelt vorhandenen Stab.

Die Sturmwindflotte

Im inselreichen und unsicheren Sonnenmeer bieten nicht nur viele Seesöldner ihre Dienste an, man kann auch ganze Kriegsschiffe samt Besatzung mieten - und einige davon haben sich zu dieser kleinen Söldnerflotte zusammengeschlossen. Die 6 Schiffe (4 Galeotten, eine Galeere und eine Karacke) arbeiten als Verband zum Geleitschutz für Konvois, als Piratenjäger, Wachschiffe für bedrohte Häfen und als Blockadeflotte. Es ist ein offenes Geheimnis, dass sie sich nebenbei auch als Freibeuter und sogar mehr als einmal als Piraten betätigten. Da sie sich aber auf ihre Soldverträge berufen und nur kleine Schiffe oder Dörfer plündern, verhalten Rufe nach Bestrafung ungehört. Die 4 Galeotten übernehmen an den Flanken die Hauptarbeit, die Galeere dient dem frontalen Angriff, während die Karacke vor allem als Versorgungsschiff, Truppentransporter, Lazarett und Hauptquartier dient und daher meistens im Hafen liegt.

Feldstärke: Die Schiffe sind gut gepflegt und mit Truppen und Waffen versehen, die Seeoffiziere sind sehr kompetent. Problematisch sind nur die von allen Küsten zusammengefangenen Rudersklaven.

Kosten pro Monat: 5000 Gulden + Verpflegung, Ersatzteile und Winterquartiere.

Die wendische Seegarde

Der wendische Städtebund unterhält als einzige Macht eine ordentliche Söldnergilde, in der neben den vielen Seesöldnern für die Schiffe auch ein Teil der Stadtwachen und Landsöldner organisiert sind. Und gildentypisch ist diese Truppe dann auch eher bieder als verwegen. Die Kaufherren legen Wert auf zuverlässige Söldner, die nebenbei auch auf den Schiffen mit Hand anlegen und so die Kosten niedrig halten. Daher finden sich auch nur wenige Helden und Elitekämpfer in der Seegarde, hier dominieren Fleiß Vielseitigkeit und Gehorsam. Dafür sind alle Seesöldner nach ihrer Lehrzeit nicht nur als Kämpfer gedrillt, sie können auch Kanonen bedienen und als Leichtmatrosen arbeiten. Die Söldner wiederum müssen zwar mehr arbeiten als andere, haben aber auch feste Arbeitsplätze, eine (recht magere) Altersversorgung und die Möglichkeit, sich als Bürger einer Stadt niederzulassen.

Feldstärke: Alles in allem mehr als 7000 Mann, verteilt auf über 50 Städte und hunderte Schiffe. Gute und vielseitige Ausbildung, dafür nur selten größere Kampferfahrung. Durchgehend Uniformen und ordentliche bis sehr gute Ausrüstung. Obwohl die Gesellen formell Söldner sind und gemietet werden können, gelten sie dennoch als Gardetruppe, denn sie werden von der Gilde versorgt, wenn sie keinen Solddienst haben. Ihre Loyalität gehört erst der Heimatstadt, dann dem Bund und dann erst dem eigentlichen Auftraggeber.

Kosten pro Monat: 6 Gulden für einen Gesellen der Gilde, zuzüglich 2 Gulden Gildenabgabe. Dafür tun die Söldner auch als Matrosen Dienst.

Die gruppeneigene Söldnertruppe

Um die Freuden des (virtuellen) Krieges auszunutzen, also die Massenkampfregeln, gibt es im Prinzip drei Möglichkeiten: *Erstens*, die Charaktere geraten im Laufe eines Abenteuers in einen Konflikt und spielen ihre Rolle im Feld. *Zweitens*, die Spieler spielen zwischen den Abenteuern das Fürstenspiel und suchen sich eigene Fehden, die sie mit ihren eigenen Truppen ausfechten. Oder *drittens*, sie schließen sich einer Söldnertruppe an (oder gründen eine eigene) und ziehen von Fehde zu Fehde, um so ihr Brot zu verdienen und nebenbei reichlich Kämpfe, militärische Abenteuer und Heldentaten zu erleben.

Eine Söldnertruppe zu gründen ist für erfahrene Spieler nicht schwer. Vor oder nach jedem Konflikt finden sich reichlich Grünschnäbel und Veteranen, die nach Führung und Sold suchen. Und wenn die SC sich in der Schlacht bewährt und einen guten Ruf haben, können sie leicht eine eigene Kompanie aufstellen. Nur - eine Söldnertruppe zu führen ist viel schwieriger! Einerseits sind da natürlich die allgemeinen Gefahren des Krieges, also Scharmützel und Schlachten, Belagerungen und Hinterhalte.

Zusätzlich können aber, gerade wenn die Truppe länger bestent, auch die Probleme der Logistik, Lagerseuchen, ausbleibender Sold und die Niederungen der Politik wichtig werden. Wenn die SC einfach nur mit eingenen Leuten Schlachten schlagen wollen, kann der SL ihnen das als Söldnertruppe erlauben, die sich nach dem Krieg wieder auflöst. Jeder hat seinen Sold und alle sind glücklich. Wollen sie aber ihre Truppe über eine längere Zeit führen, muss ihnen klar sein, dass sie für ihre Leute Verantwortung übernommen haben. Sie müssen Aufträge suchen, den Kriegsherrn gut wählen, Verträge aushandeln, Kasse und Vorräte im Auge behalten, Streit mit verbündeten Truppen vermeiden, nach Möglichkeit die Taschen ihrer Leute und die eigenen mit Beute füllen - ach ja, und gelegentlich müssen Söldner auch noch kämpfen.

So sehr sich viele Spieler auch als Söldner aufführen, die jedes Abenteuer gleich in Gulden umrechnen, das echte Söldnerleben ist oft ein hartes Brot. Denn während die Zivilisten den Krieg fürchten, gibt es für Söldner nichts schlimmeres als den Frieden, der ihnen ihre Arbeit nimmt. Nur allzu viele Söldner enden als Räuber oder gar Bettler. Überleben können nur die wirklich guten Spezialisten und die, die sich an jede Situation anpassen.

Armeeblatt

Kriegsherr: _____

Einheit 1: _____
Offizier: _____
AK: _____ SF: _____ DZ: _____ RW: _____
VK: _____ RF: _____ BW: _____ FS: _____
Erfahrung (Kämpfe): _____ (____)
Moral: _____ Erschöpfung: _____
Ausbildung: _____

Ausrüstung: _____

_____ (____ kg) Marsch: _____ km

Feldherr: _____

Einheit 2: _____
Offizier: _____
AK: _____ SF: _____ DZ: _____ RW: _____
VK: _____ RF: _____ BW: _____ FS: _____
Erfahrung (Kämpfe): _____ (____)
Moral: _____ Erschöpfung: _____
Ausbildung: _____

Ausrüstung: _____

_____ (____ kg) Marsch: _____ km

Einheit 3: _____
Offizier: _____
AK: _____ SF: _____ DZ: _____ RW: _____
VK: _____ RF: _____ BW: _____ FS: _____
Erfahrung (Kämpfe): _____ (____)
Moral: _____ Erschöpfung: _____
Ausbildung: _____

Ausrüstung: _____

_____ (____ kg) Marsch: _____ km

Einheit 4: _____
Offizier: _____
AK: _____ SF: _____ DZ: _____ RW: _____
VK: _____ RF: _____ BW: _____ FS: _____
Erfahrung (Kämpfe): _____ (____)
Moral: _____ Erschöpfung: _____
Ausbildung: _____

Ausrüstung: _____

_____ (____ kg) Marsch: _____ km

Einheit 5: _____
Offizier: _____
AK: _____ SF: _____ DZ: _____ RW: _____
VK: _____ RF: _____ BW: _____ FS: _____
Erfahrung (Kämpfe): _____ (____)
Moral: _____ Erschöpfung: _____
Ausbildung: _____

Ausrüstung: _____

_____ (____ kg) Marsch: _____ km

Einheit 6: _____
Offizier: _____
AK: _____ SF: _____ DZ: _____ RW: _____
VK: _____ RF: _____ BW: _____ FS: _____
Erfahrung (Kämpfe): _____ (____)
Moral: _____ Erschöpfung: _____
Ausbildung: _____

Ausrüstung: _____

_____ (____ kg) Marsch: _____ km

Soldkosten pro Monat : _____ G
 Nebenkosten pro Monat: _____ G
 Verletzte (Heilzeit): _____ (____ Tage)
 Schwerverletzte: _____ (____ Tage)
 Kriegsstimmung: DZ +/- _____
 Fahnenruhm: _____

Trosswagen (Typ): _____ (____)
 Lebensmittel: _____ Rationen
 Wasser/Alkohol: _____ Rationen
 Material: _____

Buch 6:

Erweiterte Magieregeln

Legendäre Artefakte

Herausragend starke Reliquien, die meisten dank Karfunkeln aus dem Hirn hoher Drachen mit der Macht etlicher kombinierter Runen, erregen seit je her das Staunen der einfachen Massen und die Gier der Helden, Schurken und Herrscher. Sie bilden den kostbarsten Teil der Kron- und Tempelschätze, für die praktische Verwendung als nützliche Werkzeuge sind sie viel zu kostbar. Fast jedes dieser legendären Artefakte ist so bekannt, dass es jeder halbwegs gebildete Magier sofort erkennen wird. SC können sie bestenfalls als Leihgabe kurzfristig besitzen, keinesfalls aber dauerhaft in ihre Ausrüstungsliste eintragen – früher oder später würden sich sonst die Mächtigen allzu sehr um die derartig kostbar ausgestatteten kümmern, und zwar längst nicht immer freundlich.

Bei den meisten legendären Reliquien wird ganz bewusst auf die genaue Angabe von Werten verzichtet. Erstens, damit der SL sie an die Bedürfnisse seiner Kampagne anpassen kann. Zweitens, damit ein gewisser Hauch des Ungewissen erhalten bleibt und sie eben nicht zu reinen Bonusbringern herab sinken, die Powergamer unbedingt für die Maximierung ihrer Kampfkraft brauchen.

Die kaiserlichen Reichsinsignien

Der kostbarste Teil des unteilbaren kaiserlichen Schatzes, der unabhängig von Person und Dynastie dem gewählten Kaiser zur Krönung übergeben wird, sind die 5 magischen Insignien, Reliquien von nicht nur erheblicher Macht, sondern vor allem unschätzbarem symbolischen Wert. **Die Krone** des Kaisers schützt ihren Träger vor böser Magie, vor allem vor geistiger Beeinflussung, sie strotzt nur so vor ungeschliffenen Edelsteinen und Runen. **Das Zepter** erlaubt es dem Kaiser, seine direkte Befehlsgewalt unüberhörbar zu machen, es besteht aus einem schlanken Elfenbeinstab mit einer goldenen Hand als Spitze. **Das Schwert** beschützt seinen Träger vor physischen Angriffen, solange es geschwungen wird. **Der Siegelring** sorgt dafür, dass kaiserliche Dokumente unfälschbar sind, sein Abbild ist jedem Bewohner des Reiches bekannt. **Der Reichsapfel** schließlich, eine goldene Weltscheibe zwischen zwei Halbkugeln aus Bergkristall und Obsidian, gibt dem Kaiser einen magischen Überblick über die Grenzen seines Reiches.

Jedes Königreich hat ähnliche, weniger mächtige Reliquien als königliche Insignien, und die Fürstentümer haben ihre entsprechenden Schätze. Da sie zumeist schwer, unhandlich und unmodern sind, tragen die Herrscher sie aber nur bei besonderen Anlässen und Staatsakten. Im Alltag und bei den normalen Audienzen und Staatsgeschäften tragen sie leichte und modische Abbilder, die, wenn überhaupt, nicht mehr Macht haben als andere handelsübliche Reliquien.

Das Banner des Chevilion

Bislang erst 4 mal wehte das persönliche Banner des Kriegsgottes Chevilion über den Heeren des Nordreiches, denn ausschließlich in heiligen Kriegen, die um den Bestand von Reich und Kirche geführt werden, erlaubt der Gott seine Verwendung. Unter dem mit Gold, Edelsteinen und Runen gebildeten Abbild des Gottes wurde angeblich jedem Streiter ein zweites Leben geschenkt, wenn er in der Schlacht fiel, jedenfalls stieg die Kampfkraft der Truppen wenigstens um das Doppelte.

Die Klaue des Brutor

Die furchtbarste bekannte magische Waffe gleicht einem Panzerhandschuh mit langen Klauen, blutrot und mit finsternen Nachtaugen besetzt. Wird mit ihr eine Wunde geschlagen (Schaden wenigstens 3W6+7 P) fängt sie die Seele des Opfers und nutzt sie, um dem Träger der Klaue Schutz und Stärke zu gewähren, die in ihm wie ein Blutausch wirken. So lange er genug Gegner zum abschlachten hat, ist er fast nicht zu töten und gewinnt durch jedes Opfer an Stärke (mehrere Angriffe pro Runde, reichlich Nachschub an LP und AP). Bislang ist die Klaue sicher für ein Dutzend Schlachten und noch sehr viel mehr Attentate benutzt worden, doch jedesmal wenn ihr Träger, durch Geschosshagel oder unter Verlust dutzender Kämpfer, getötet wurde, löst er sich samt Klaue in eine stinkende Rauchwolke auf, während vielstimmige Schreie direkt aus der Hölle ahnen ließen, welches Schicksal der Träger erfuhr.

Der Spiegel der Ewigkeit

Bereits im 3. Zeitalter war dieser machtvolle Spiegel alt und legendär, denn er erlaubt Einblick in alle Geheimnisse und jede Wissenschaft. Wer in ihn blickt, der gewinnt in kurzer Zeit enormes Wissen aller Art. Doch ergreift die meisten Nutzer eine regelrechte Sucht, die irgendwann in Wahnsinn oder Suizid endet. Spieltechnisch würde der Spiegel wenigstens 10 LZ pro Tag in beliebigen Fertigkeiten verleihen, mit wöchentlichen Würfeln auf WK gegen Sucht, Wahnsinn oder Depression. Vor einigen Jahrzehnten wurde der gefährliche Spiegel aus den heiligen Hallen der Artisia gestohlen, vermutlich vom Schwarzen Netzwerk. Seitdem scheint er mehrfach innerhalb der Organisation Standort und Besitzer gewechselt zu haben.

Der Höllenstein

Ob der riesige, mit einem verschlungenen Mantel aus Gold versehene Edelstein natürlichen Ursprungs ist oder durch unbekannte Magie erschaffen wurde, konnte nicht geklärt werden - doch scheint es unglaublich, dass ein kopfgroßer Edelstein von mehr als 20 Pfund in den Gebeinen des Weltendrachen gewachsen sein kann. Vorsichtige Erforschungen von Nekromanten haben ergeben, dass in ihm tausende Seelen gefangen sind, darunter einige extrem starke und bösartige Erzgeister. Die heilige Inquisition hält den Stein seit fast 500 Jahren unter Verschluss. Ob sie ihn seitdem näher erforscht oder gar genutzt hat, ist unklar.

Tanilars Haus

Dieses Artefakt ist vermutlich das größte bekannte im Nordreich - auch wenn die meisten der vielen Leute, die es in der Stadt Lüdgenfelde am Gomd besichtigen, als erstes „das ist aber klein“ sagen. Dann von außen ist das Haus des ebenso mächtigen wie verschrobenen Magiers nichts als eine kleine Arbeiterkate, doch mit zahlreichen kleinen Fenstern, Erkern, Wasserspeiern und anderem Zierrat überladen. Normalmaß hat nur die metallbeschlagene Tür.

Durchquert man sie aber, findet man sich in einer geräumigen Vorhalle wieder, von der aus Gänge und Treppen zu den 43 Räumen des Hauses führen, darunter ein Tanzsaal, der von den Bürgern der Stadt gerne für Feste gemietet wird, und eine Küche, die das angeschlossene Restaurant mit Speisen versorgt. Lediglich der Keller ist von den Besichtigungen ausgenommen, denn darin scheint es vor merkwürdigen Kreaturen zu wimmeln, die sicher nicht natürlichen Ursprungs sind. Tanilar selbst ist schon lange verstorben (und liegt in der Krypta seines Hauses), sein Heim aber ist das Wahrzeichen der kleinen Stadt und durch die vielen Reisenden, die

es besichtigen wollen, ein wichtiger Faktor für die örtliche Wirtschaft.

Die Wolkenbarke

Der bekannteste magische Besitz des Hohen Hofes der Reichselfen ist ein uraltes hochhelfisches Boot, gut 15 Schritt lang und 3 Schritt breit, verziert mit elfischer Schnitzkunst, funkelnden Edelsteinen und mächtigen Runen. Jedes Jahr wird es aus seinem Lagerbaum geholt und für ein Fest genutzt, bei dem etliche Elfen es besteigen und binnen 3 Wochen alle Elfenwälder des Reiches besuchen. Denn das Boot kann schnell, sicher und ausdauernd fliegen, sicher eine Meile über dem Boden und schnell wie ein Rennpferd. Im Krieg wird es als Kommandostand und Aufklärer benutzt, aber nur ungern in den Kampf selbst geführt, denn es kann kaum repariert, auf keinen Fall aber ersetzt werden.

Das Buch der 1000 Bücher

Die Loge der ewigen Siegel besitzt ein großes und reich mit Edelsteinen, Gold und Runen verziertes Buch, in das ausgesuchte Schreiber die wertvollsten Passagen aus kostbaren Büchern übertragen. Und auch wenn sie schon seit Jahrzehnten schreiben ist das Buch noch längst nicht voll - denn auch wenn es nicht mehr als 10 Pfund wiegt und keine zwei Spann dick ist, passen auf die Seiten aus solidem dicken Pergament doch schon der Inhalt von mehr als 300 Büchern. Damit stellt das Buch eine der wertvollsten Bibliotheken des Reiches dar, und ist dazu auch noch halbwegs leicht tragbar - kein Wunder, dass das Schwarze Netzwerk schon ein Dutzend mal versucht hat, es zu stehlen.

Die Zauberbüchse „Hagelschlag“

Schon bald nach dem Aufkommen von Feuerwaffen begannen Magier wie auch Büchsenmacher über die Kombination von Magie und moderner alchimistischer Waffentechnik nachzudenken. Das Ergebnis war das Konzept einer magisch ladenden Schnellfeuerarkebuse mit dem Projektnamen „Hagelschlag“. Großspurig angekündigt wurde diese Waffe einem erlesenen Publikum aus Offizieren und Kriegsherrn, aber auch interessierten Laien vorgestellt. Befüllt mit 500 Bleikugeln und der nötigen Menge Feuerpulver begann die Waffe tatsächlich wie geplant zu feuern, nach etwa 200 Schuss in weniger als einer Minute begann die Kadenz dann aber immer mehr anzusteigen, bis der mörderische Rückstoß die Waffe aus ihrer Halterung riss, ihr Geschosshagel die Reihen des Publikums lichtete und sie schließlich in einer mörderischen, magisch verstärkten Explosion sich selbst und etliche weitere Zuschauer zerfetzte.

Mit dem Ergebnis von 31 toten und über 100 verletzten Zuschauern von Rang, darunter 4 Grafen und eine Herzogstochter, wurden die Entwickler, sofern sie das Unglück überlebt hatten, auf eine unschöne Art hingerichtet und Bau und Entwicklung weiterer magischer Feuerwaffen reichsweit bei Todesstrafe verboten. Es existieren noch wenige ältere Zauberbüchsen, und in mehreren geheimen Werkstätten forschen Waffenhändler wie auch Kriegsherren weiter in diesem Bereich, doch ist der offizielle Markt leer gefegt.

Die Drillingsbombarde „Burgenbrecher“

Eine der ältesten und immer noch in Gebrauch befindlichen magischen Feuerwaffen ist der Stolz der zwergischen Belagerungsartillerie. Die 3 Läufe vom Kaliber 70 Pfund sind in einem Stück gegossen und erfordern eine massive Lafette mit 6 breiten eisernen Rädern sowie mindestens 30 Pferde zur Bespannung. Das Ausrichten und Laden der Kanone dauert wenigstens eine Stunde, und die Edelsteine speisen die Runen auch nur für 3 Salven am Tag. Nach 3 Salven dieses Monstrums steht dann aber auch nicht mehr viel!

Der erste Lauf gibt der Kugel die Kraft mit, einen heißen Feuerball mehrere Runden lang in wenigstens 10 Schritt Umkreis zu erzeugen, was wohl jedes Holzgebäude sicher niederbrennt. Die zweite Kugel verteilt gleißende Blitze in nicht weniger als 50 Schritt Umkreis, wodurch alle Truppen in Reichweite sicher ausgeschaltet werden. Die dritte Kugel schließlich bewirkt bei ihrem Einschlag ein lokales starkes Erdbeben, das selbst gut gebaute Mauern und Wälle einstürzen lässt. Somit ist Burgenbrecher unumschränkt das gefährlichste Geschütz der Welt.

Allerdings ist es bislang erst einmal eingesetzt worden, denn selbst mit über 100 starken Pferden und einem Bataillon zwergischer Kriegstechniker zum befestigen und ebnen des Weges kriecht es kaum 5 Meilen am Tag dahin. Außerdem hat es einen derartigen materiellen wie symbolischen Wert, dass die Zwergengeneräle es einfach nicht den Risiken eines Krieges aussetzen wollen. Und so steht es in der Halle von Klan Erzschild, wird staunend von allen Gästen bewundert und erfüllt vermutlich nie wieder seinen eigentlichen Zweck.

Der große Klanswagen „Rabenturm“

Ebenfalls Klan Erzschild, dem mächtigsten Militärklan der Zwerge, gehört derzeit „Rabenturm“, der mit vier Etagen und weit über 100 Tonnen Gewicht größte Kriegswagen des Nordreiches. Der Koloss aus metallbeschlagenem Holz wälzt sich auf 24 Rädern von alleine über das Schlachtfeld, weder Zugtiere noch mechanische Antriebssysteme im Inneren sind

nötig. Damit wollten die Bergzwerge mit ihren verhassten Vettern aus dem Südreich gleichziehen, ohne allerdings über deren mechanistische Kenntnisse und Hilfsmittel zu verfügen. So ist auch Rabenturm im Grunde viel zu teuer und mit kaum 3 km/h auf ebenem Grund auch zu langsam für einen taktisch sinnvollen Einsatz, seine einschüchternde Größe und die Bewaffnung aus 2 schweren und 14 leichten Kanonen macht es aber zu einem Faktor, auf den die Zwerge nur ungern verzichten. Zwar gelang eine echter Einsatz auf dem Schlachtfeld erst 3 mal (bei 11 Kriegszügen, auf denen man Rabenturm mit sich führte oder genauer gesagt weit hinter der Armee her rollen ließ), doch wurde Rabenturm nie erobert und erlangte jedesmal erhebliches taktisches Gewicht beim langsamen Vormarsch der zwergischen Schlachtreihen.

Die Esse „Drachenhaut“

Insgesamt nur 7 Essen ähnlichen Typs sind für die Bearbeitung von Blaustahl geeignet, wer keinen Zugang zu ihnen hat, benötigt mehrere Zauberer mit geeigneten Ritualen als Ersatz. In der eigentlichen Esse brennt stets ein enorme heißes Feuer, dazu gibt es einen Amboss, ein mechanisches Hammerwerk (betrieben über ein Laufrad) und ein Becken mit magisch gekühltem Drachenblut, das auch bei Randkälte nicht gefriert. Beweglich sind diese Essen natürlich nicht, und keiner der 7 Schmiedeklans würde auf ihr kostbarstes Werkzeug verzichten.

Der Dudelsack „Siebenklang“

Magische Dudelsäcke, durch etliche Pfeifen und enormes Volumen fast unspielbar, gehören in vielen Klans des albionischen Hochlandes zu den kostbarsten Schätzen. Siebenklang gilt dabei als der stärkste von allen, er verlängert nicht nur den Effekt der Kriegsmusik auf eine Meile Umkreis, sondern kann auch Nebel und Wolken erzeugen oder zum abregnen bringen sowie böse Geister und Verdammte aller Art vertreiben. Wer ihn spielen will, der benötigt einen FW von 20 in *Musizieren* und erleidet dennoch einen Malus von -10.

Der Bogen „Sternschnuppe“

Die mächtigste Waffe der Elfen ist ein Bogen aus dem Herz des Weltenbaumes, der alle 10 Jahre unter den besten elfischen Bogenschützen durch ein Schützerturnier vergeben wird (um teilnehmen zu dürfen ist ein FW von 20+ erforderlich, in 3 Tagen werden über 100 Schüsse abgegeben, um tatsächlich den besten Schützen zu finden und nicht nur den glücklichsten). Der Bogen beschleunigt seine Pfeile über die Schallgrenze (Schaden 3W6 P, Reichweite 200 Schritt, Ausweichen für Ziele -5). Von dem

Träger wird erwartet, dass er mit dem Bogen das Elfenvolk verteidigt, er darf allerdings auch in der Wolkenbarke als Scharfschütze mit fliegen und hat einen wichtigen Posten am Hohen Hof inne.

Die heilige Axt „Schlucht“

Das zwergische Gegenstück ist eine Streitaxt, die angeblich alles spalten kann. Ihr Name rührt von einer Legende her, dass einmal ihr erster Träger sie aus Wut gegen einen Berg warf und diesen damit spaltete. Spieltechnisch hätte sie 4W6 Schaden, der Panzerung komplett ignoriert. Gegen Schiffe und Gebäude richtet sie pro Minute W6 Schaden an den Strukturpunkten an. Getragen wird sie vom Kriegskönig der Zwerge, der sie aber an einen Zwergenkrieger von untadeligem Ruf verleihen kann.

Der Kessel der Nacht

Wer dieses gefürchtetste aller Artefakte schuf ist unklar, vermutlich die Teufel persönlich. Den Göttern sei Dank ist es seit mehr als 500 Jahren nicht mehr gesehen worden, und das ist auch gut so. Denn wenn eine Leiche in den Kessel geworfen wird, steht sie nach kurzer Zeit als mächtiger Untoter auf, der dem Herren des Kessels bedingungslos bis zu seiner Vernichtung dient. In der albionischen Frühzeit entstiegen dem Kessel mehrfach ganze Armeen von Untoten, die eben so unter grauenhaften Verlusten besiegt werden konnten - oft nur mit dem Ergebnis, dass kurze Zeit später die gefallenen Verteidiger als Untote ihre eigenen Leute bedrohten! Der legendäre Held Skelamech, kurze Zeit Träger des kaum weniger berühmten aber bekanntlich zerbrochenen Königsschwertes, verschwand beim Versuch, den Kessel zu vernichten, spurlos. Angeblich stieg er in den Kessel, um ihn von innen zu vernichten, und wurde dabei zu einem unsterblichen Halbgott, muss seit dem aber das Tageslicht meiden, woraufhin er zu den Finsterelfen reiste.

Neue Reliquien

Die Liste der Reliquien im Basisregelwerk ist nichts weiter als ein kleiner Einblick in die Vielfalt der bekannten Reliquien. Spielleitern und Spielern steht es frei, nach den vorgegebenen Regeln weitere Artefakte mit dauerhafter Wirkung zu entwerfen. Die folgende Liste erweitert das Angebot an vorgefertigten Reliquien, um überlasteten Spielleitern kreative Arbeit zu ersparen und bei Powergamern das gierige Glitzern in den Augen zu wecken, das teure magische Ausrüstung nun mal bei ihnen auszulösen pflegt.

Die meisten Reliquien sind auch in veränderten Formen, Runengraden und Edelsteinzahlen zu haben, Varianten erfolgen entsprechend der Erschaffungsregeln für Artefakte im Basisregelwerk. Im freien Handel wird man aber meistens auf die angegebenen oder schwächere Varianten stoßen.

Alarmruffhorn

Höllennrune (2) und 3 Himmelsaugen (2), das Horn eines kräftigen Wildrindbullen ist mit goldenen Beschlägen in altalbionischer Manier versehen, eine silberne Kette erlaubt es, das Horn leicht an der Ausrüstung zu befestigen. **Preis 250 Gulden.**

Wenn das Horn geblasen wird, übermittelt sein Klang an jeden der es hört nicht nur die genaue Position des Bläasers, sondern auch einen Begriff, an den der Benutzer intensiv denkt, in der Regel eine Warnung oder einen Befehl. Die Reichweite hängt von der Stärke der Rune ab, in diesem Fall 1 km (Grad 1 300 m, Grad 3 3 km, Grad 4 10 km und Grad 5 30 km), pro Edelstein eine tägliche Anwendung.

Beißbeutel

Felsenbeißerrune (1), 1 Lebensauge (1), der Beutel ist wie der Geldbeutel eines reichen Kaufmannes aus goldbesticktem Samt, die Öffnung mit einer metallenen Schließe versehen, silberne Ketten verbinden sie mit dem Gürtel. **Preis 50 Gulden.**

Wenn eine fremde Person in einen fremden Beutel greift, wird dieser plötzlich zuschnappen und mit großer Wahrscheinlichkeit die diebische Hand amputieren (Schaden 2W6, bei Erreichen der Wundschwelle Amputation) während er ein lautes Grollen erklingen lässt. Der Beutel benötigt eine Woche, um sich an einen neuen Besitzer zu gewöhnen, und ist für diesen dann nicht mehr als eine gewöhnliche teure Geldbörse. Zwar kennen viele Diebe Gerüchte von bissigen Geldbeuteln, aber die Kostbarkeit des Materials verhindert meist ein sicheres Aufschlitzen des Beutels, um die Beute zu entnehmen. Es soll auch bissige Schatullen, Kisten und Türen geben, sogar von bissigen Rüstungsteilen wird gemunkelt.

Blutamulett

Lebensrune (1), 7 Lebensaugen (1), das Amulett aus getriebenem Gold ist in Form von zwei sich in den Schwanz beißenden Eidechsen gestaltet. **Preis 150 Gulden.**

Wenn der Träger des Amulettes bis zu Grad der Rune offene Wunden erleidet, verliert er dadurch nur halb so viele LP wie sonst, außerdem werden durch schwere Wunden entstehende Blutungen pro Edelstein für 1 Minute gestoppt. Bereits bestehende Wunden und Blutungen kann das Amulett nicht

stoppen. Bis die Wirkung endet sollten die Wunden per *Erste Hilfe* erfolgreich behandelt sein!

Blutsbruderringe

Je eine Heilungsrune (3) und 7 Lebensaugen (3), die beiden Ringe gleichen Siegelringen, sind aber so gestaltet, dass ihre Siegelflächen genau ineinander passen. **Preis pro Paar 2400 Gulden.**

Wenn zwei Personen die Ringe wenigstens eine Woche lang getragen haben, bildet sich zwischen ihnen eine besondere Verbindung. Sie teilen nicht nur ihre Lebenskraft (LP und AP der beiden werden zu einem Gesamtwert addiert, von dem auch für beide Punkte abgezogen/geheilt werden) und Gesundheit (wenn einer der Ringträger vergiftet oder infiziert wird machen beide eine Probe auf VT, bei Erfolg einer Probe sind beide geschützt, beim Scheitern beider Proben sind auch beide vergiftet/krank), sie können auch immer spüren wie sich der andere (körperlich) fühlt.

Buch des Vergessens

Höllrunen (1) und 2 Nachtaugen (1), das Buch ist nicht sehr groß, aber dick und mit einem soliden metallbeschlagenen Einband versehen, der durch ein gutes Schloss gesichert werden kann, ein eingerahmtes Feld kann mit einem handgeschriebenen Titel versehen werden. **Preis 80 Gulden.**

Wer das Buch aufschlägt und hinein blickt, der verliert sofort eine begrenzte Erinnerung abhängig von der Macht der Rune und der Überschrift auf dem Einband. Grad 1 reicht gerade für einen kurzen Zeitraum (der letzte Tag) oder eine bestimmte Person, Grad 5 könnte die Erinnerung eines Jahres oder eine komplette Fertigkeit mit ES 10 in das dann aber auch viel dickere und größere Buch bannen. Fremde Personen können die Notizen über die Erinnerung des Opfers in dessen Muttersprache lesen. Blickt das Opfer ein zweites Mal in das Buch, erhält es sofort seine Erinnerungen zurück. Bis dahin kann das Buch nicht gegen andere Opfer eingesetzt werden. Stirbt das Opfer vorher, kann das Buch nie wieder benutzt werden.

Donnerhammer

Erdrune (3) und 7 Erdaugen (3), der Hammer gleicht einem zwergischen Klanshammer, ist reichlich mit Gold verziert und zeigt in feinen Gravuren Riesen, die gegeneinander kämpfen. **Preis 1500 Gulden.**

Im normalen Kampf wirkt der Hammer wie ein guter Klanshammer. Ruft der Träger aber vor dem Angriff das Befehlswort „Zerschmettere!“ auf zwergisch, wird der Treffer um 3W6 verstärkt oder richtet gegen Fahrzeuge und Gebäude 3 Punkte Schaden an den Strukturpunkten an, pro Edelstein ist aber nur

ein Angriff pro Tag möglich. Der Treffer hält wie ein Donnerschlag. Wird der Treffer durch Blocken abgewehrt, betrifft der Extraschaden zu 50% die Parierwaffe (Probe auf QW -10).

Eidechsenring

Heilungsrune (1) und 3 Lebensaugen (1), der Ring aus Gold ist in Form einer Eidechse gestaltet, die sich selbst in den Schwanz beißt, ihr Rücken ist mit den Edelsteinen besetzt. **Preis 80 Gulden.**

Wird der Ring wenigstens eine Woche getragen, erhält der Träger eine besondere Regenerationsfähigkeit. Während des Tragens des Ringes amputierte oder verkrüppelte Glieder werden binnen (12 geteilt durch die Zahl der Edelsteine) Wochen geheilt, sofern sie nicht die Kapazität der Rune überschreiten (Grad 1 = Finger, Zehen und Zähne. Grad 2 = Augen, Ohren und Zunge. Grad 3 = Muskeln, Sehnen und Knochen, Hände und Füße. Grad 4 = Arme und Beine sowie Grad 5 = Organverlust und Rückgratbruch).

Eidschlüssel

Rechtsrunen (1) und Nachtauge (1), der goldene Schlüssel hat dort ein Nachtauge, wo andere die Öffnung für den Schlüsselring haben. **Preis 50 Gulden.**

Wird der Schlüssel im Mund einer schwörenden Person umgedreht, kann sie nicht wieder über ein bestimmtes Ereignis kommunizieren - es ist völlig blockiert und kann weder durch Folter noch durch Magie hervor gelockt werden. Der Umfang des Ereignisses hängt von der Macht der Rune ab (ein Tag bei Grad 1, ein Jahr bei Grad 5), die Dauer von der Zahl der Edelsteine (ein Monat pro Stein, ab 13 Steinen permanent). Nur ein erneuter Einsatz des selben Schlüssels kann das Ereignis wieder frei schalten, bei jeder Person kann nur ein Ereignis zur Zeit blockiert sein.

Elementargewand

Windrunen (1), 12 Windaugen (1), der Umhang ist in verschiedenen Blautönen gehalten, Kragen und Saum sind mit Gold bestickt, am Kragen funkeln auch die Windaugen. **Preis 200 Gulden.**

Das Gewand umhüllt seinen Träger mit einer Blase aus Windstille, die auch Staub, Regen und Rauch fernhält. Somit geschützt benötigt er für 12 Stunden am Tag keinen anderen Schutz vor Wind und Niederschlägen, erleidet daher auch keine zusätzliche Unterkühlung.

Erzwurm

Erdrune (3) und 3 Himmelsaugen (3), bis auf die filigranen goldenen Einlagen und unter dem Leder des Griffes verdeckten Edelsteine und Rune ist der Dolch schlicht, dunkelgrau und matt. **Preis 600 Gulden.**

Für bis zu 3 Treffer am Tag kann der Dolch Rüstungen aus Metall glatt durchdringen, ihr PW wird um 6 Punkte reduziert wirksam. Die Zahl der Angriffe pro Tag hängt von der der Edelsteine ab, pro Grad der Rune werden 2 PW ignoriert. Gegen nichtmetallische Rüstungen wirkt die Magie nicht. Wird der Dolch, so lange er noch Ladungen hat, von einer metallischen Waffe oder einem Metallschild geblockt, gleitet sie glatt durch das Metall und trifft den Gegner trotz gelungener Abwehr. Der Besitz dieser Reliquien, die vorwiegend von Attentätern benutzt werden, ist in vielen Herrschaften illegal oder doch zumindest sehr verdächtig.

Falkenbogen

Pflanzenrune (2) und 7 Himmelsaugen (2), der Bogen ist nach elfischer Manier aus einem lebenden Baum gezüchtet und mit eingewachsenem Gold gemasert, die Edelsteine zieren den Griff. **Preis 500 Gulden.**

Jeder Pfeil, den man mit diesem Bogen verschießt, verwandelt sich kurzzeitig in einen animierten hölzernen Falken der gleichen Masse mit der Pfeilspitze als Kopf. Diese Geschosse sind pro Grad der Rune eine Runde aktiv und so lange zielsuchende Geschosse, die ohne Entfernungsmalus bis zur maximalen Reichweite des Bogens pro Runde zurücklegen. Nach dem Treffer verwandeln sie sich wieder in normale Pfeile, der Schaden wird nicht beeinflusst.

Feldherrenhelm

Erkenntnisrune (3) und 7 Sonnenaugen (3), der Helm ist ein Visierhelm mit prächtigem Federbusch und Einlagen aus Gold, Halbedelsteinen und Edelsteinen. **Preis 1200 Gulden.**

Der Träger des Helms erhält für bis zu 70 Minuten am Tag eine einzigartige Fähigkeit: Isometrische Perspektive. Er kann seine Umgebung (je nach Grad der Rune 100 m, 300 m, 1 km, 3 km oder volle 10 km) aus einer Vogel- oder genauer Schachspielerperspektive sehen und erhält so einen optimalen Überblick über die eigenen Truppen. Feldherren mit solch einem Helm (je nach Rune können sie maximal eine Kompanie bis eine Armee leiten) erhalten einen Bonus von +2 auf *Kriegskunst*. Nebenbei ist er auch sehr nützlich, wenn man ein großes Gebiet absuchen will, allerdings verschwimmt die Sicht um so stärker, je näher man an die Objekte heranschaut. Bei zu viel wirrer Bewegung im Blickfeld bricht mitunter die

ganze Vogelschau zusammen, aber das passiert bei den neuen Modellen fast nie.

Finsterlicht

Wahrheitsrune (1), 3 Nachtaugen (1), die Reliquie hat die Form einer kleinen Lampe aus Bronze, die mit goldenen Einlagen verziert ist. **Preis 80 Gulden.**

Wird der Docht der Lampe angezündet, verströmt sie statt Licht Dunkelheit mit einer Reichweite von 10 Schritt pro Grad der Rune für 10 Minuten pro Edelstein. Wie Licht kann die Dunkelheit durch Objekte blockiert und durch Spiegel reflektiert werden.

Flügelschuhe

Erdrune (2) und 7 Himmelsaugen (2), die Schuhe gleichen leichten Schnürsandalen wie sie im Sonnenmeer getragen werden, haben aber kleine Flügel an den Knöcheln und sind mit Goldfäden durchwirkt. **Preis 500 Gulden.**

Der Träger der Flügelschuhe kann über Luft laufen wie über festen Boden, sobald er das Befehlswort „Himmelslauf“ ausspricht. Die Schuhe erlauben ein maximales Tempo von Grad der Rune x 20 Schritt pro Runde für 10 Minuten pro Edelstein.

Gedächtnismütze

Erkenntnisrune (1) und 3 Sonnenaugen (1), die rote Samtkappe ist mit goldenen Stickereien verziert, die etliche Zeilen philosophischer Texte nachformen. **Preis 80 Gulden.**

Der Träger der Mütze wird sich für Grad der Rune² Tage unfehlbar an alles erinnern, was er während Zahl der Edelsteine x 10 Minuten wahrnimmt. Dies schließt auch unterbewusste oder nebensächliche Wahrnehmungen ein, die die meisten Sterblichen sonst schnell verdrängen.

Ghuldolch

Gierrune (2), 7 Lebensaugen (2), Der Dolch hat eine schwarze gezackte Klinge, in die Einlagen aus Gold und Kupfer eingelassen sind, der Knauf des Dolchs hat die Form eines Ghulkpfes. **Preis 500 Gulden.**

Der Dolch hat eine Kraft, die der abgeschwächten Variante eines Ghulbisses entspricht. Richtet er bei einem Treffer wenigstens einen Punkt Schaden an, wird das Opfer sofort für bis zu 7 Runden gelähmt, in denen es pro Runde und Grad der Rune einen LP verliert, für den der Träger des Dolchs einen AP erhält. Allerdings kann auch der Träger sich in dieser Zeit nicht bewegen, sobald er dies tut erlischt die Lähmung sofort.

Handschuhe des Puppenspielers

Höllrunen (3) und 7 Nachtaugen (3), einer der beiden aus weichem Leder gefertigten Handschuhe trägt die Stickerei einer Balletttänzerin auf dem Handrücken, der andere die beiden Theatermasken für Komödie und Tragödie, beide aus Gold und Silber gefertigt, während Runen und Edelsteine verdeckt sind. **Preis 1200 Gulden.**

Mit Hilfe der beiden Handschuhe kann der Träger eine andere Person magisch kontrollieren, wobei der linke Handschuh die Sprache kontrolliert (man muss in ihn hinein sprechen), der andere aber die Bewegungen, die man mit ihm andeuten muss. Bis zu einer Reichweite von Grad der Rune x 10 Schritt wirkt die Magie bis zu 10 Minuten pro Edelstein. Das Opfer kann dem Zauber durch eine Konfliktprobe WK gegen (Grad der Rune x 3) +12 widerstehen. Der Spieler sollte sich aber in Sichtweite des Opfers aufhalten, sonst dürfte die Kontrolle ziemlich schwierig werden.

Leere Schatulle

Täuschungsrunen (1) und 1 Nachtauge (1), die kleine Schatulle aus messingverstärktem Edelholz hat Einlagen aus Gold und ein recht billiges kleines Schloss ohne Fallen, Edelsteine und Rune sind unter einer Holzverkleidung verborgen. **Preis 50 Gulden.**

Wenn man einen kleinen Gegenstand in die Schatulle legt und ein Befehlswort sagt, verschwindet dieser scheinbar und kann weder gesehen noch ertastet noch aus der Schatulle geschüttelt werden. Wird das Befehlswort wiederholt, das meist verschlüsselt in den Verzierungen zu finden ist, erscheint der Gegenstand wieder. Man kann auch andere Gegenstände in die Schatulle legen, die dann nicht verschwinden und eventuelle Diebe ablenken. Wird die Schatulle aber zerstört, erscheint der Gegenstand wieder. Pro Edelstein kann man die Schatulle einmal täglich neu befüllen, der Grad der Rune bestimmt die maximale Größe des Gegenstandes (ca. Grad² X 4 Unzen).

Leichter Beutel

Erdrunen (1) und 12 Lebensaugen (1), die Ledertasche ist mit goldenen Stickereien versehen, Edelsteine zieren den Tragriemen, die Rune ist auf der Schnalle zu sehen. **Preis 200 Gulden.**

Alle in der Tasche untergebrachten Gegenstände von maximal Grad der Rune x 5 Liter Volumen haben kein Gewicht mehr, der Träger muss nur noch die kaum ein Pfund schwere Tasche selbst tragen. Pro Edelstein wirkt der Zauber eine Stunde, das Gewicht der getragenen Gegenstände ist nicht begrenzt, sofern sie ganz in die Tasche passen (5 Liter entsprechen ca. 50 kg Goldmünzen).

Machthandschuh

Erdrunen (1) und 3 Lebensaugen (1), der Handschuh aus robustem Leder ist mit goldverzierten Eisenplatten an der Oberseite gepanzert, Edelsteine zieren die Knöchel und die Rune den Handrücken. **Preis 50 Gulden.**

Der Träger des Handschuhs kann mit ihm enorm schwere Gegenstände bewegen, seine Kraft wird um Grad der Rune x 100 kg gesteigert, pro Edelstein eine Runde pro Tag. Allerdings sind die Bewegungen des Handschuhs nicht sehr geschickt, Angriffe mit großen Gegenständen (Balken, Ankerkette) oder Würfe schwerer Gegenstände (Felsen, Fass) richten zwar 3W6 Schaden an bis zu Grad x 3 Zielen an und zerstören an Schiffen und Gebäuden pro Grad einen Strukturpunkt, allerdings erfolgen Angriffe auch mit halbem Angriffswert, Ausweichen gegen sie ist um +3 erleichtert. Blocken und Ausweichen kann man getrost vergessen, während man so schwere Waffen schwingt!

Nagelschlüssel

Pflanzenrunen (1) und Himmelsauge (1), der kleine goldene Schlüssel hat keinen Bart. **Preis 50 Gulden.**

Im Gegensatz zu einem magischen Diebesschlüssel kann dieser Schlüssel keine Schlösser öffnen, sondern verschließen. Jede Tür, in die der Schlüssel gesteckt wird, wird durch magische Ausdehnung des Holzes so fest wie mit 10 Riegeln verschlossen, um sie zu öffnen muss man sie zerschmettern. Der Grad der Rune bestimmt die maximale Größe der Tür (1 = Haustür, 3 = Burgtor, 5 = Klappbrücke), pro Edelstein kann der Zauber täglich einmal eine Stunde wirken.

Narrenkappe

Täuschungsrunen (2) und 3 Wasseraugen (2), die Kappe hat ihrem Namen zum Trotz keine Bommeln, sondern gleicht einer modischen Kopfbedeckung für junge Edelleute, reich mit Gold bestickt und mit den Federn eines Adlers verziert. **Preis 250 Gulden.**

Der Träger dieser Kopfbedeckung ist immun gegen *Furcht*, und *Panik* wird zu einfacher Furcht herabgestuft, der man immer noch durch WK widerstehen kann. Pro Edelstein kann man eine Bedrohung pro Tag ignorieren. Der Name der Reliquie rührt von der mitunter... weniger überlegten Reaktion der Träger auf Gefahren her.

Reiner Kelch

Reinheitsrunen (1) und 7 Wasseraugen (1), der Kelch aus lagunatischem Glas ist mit einem Geflecht aus Goldfäden und Edelsteinen eingefasst, die Rune ist am Boden des Glases eingelassen. **Preis 150 Gulden.**

Bis zu 7 Portionen einer beliebigen Flüssigkeit am Tag werden von allen Giftstoffen befreit, allerdings

leiden auch Aroma und Alkoholgehalt unter diesem Zauber.

Schlangenseil

Windrune (1), 3 Lebensaugen (1), das Seil ist aus Seide und Elfenhaar geflochten und mit Goldfäden durchsetzt, im verdickten Endteil ist die Rune eingelassen. **Preis 80 Gulden.**

Das überaus reißfeste und leichte Seil kann sich nach Wunsch desjenigen bewegen, der das Runenende in der Hand hält. Es kann sich bis Grad der Rune x 10 m aufrichten, Knoten schließen und lösen und im Kampf Gegner fesseln, pro Edelstein eine Runde pro Tag. Hierfür ist eine Probe des Trägers auf *Bewaffneter Kampf* nötig, dann hat der Träger zwei Glieder des Gegners zusammen gefesselt und kann ihn auf Distanz festhalten. Das Seil hat PW 3 und 10 LP, Reparaturen eines durchtrennten Seils kosten ca. 5 Gulden.

Schlangenstab

Seuchenrune (1) und 7 Nachtaugen (1), der Stab hat die Form einer aus Edelholz geschnitzten Schlange, deren Schuppenmuster aus Gold mit Edelsteinen geformt ist. **Preis 150 Gulden.**

Der Stab ist eine gefährliche Fernwaffe, bis zu 7 mal am Tag kann er einen Giftstrahl auf bis zu Grad der Rune x 10 + 20 Schritt Entfernung schleudern. Bei Treffern verliert das Opfer W6 Runden lang pro Grad der Rune 1 LP.

Schlüsselkamm

Eisrune (1) und 3 Himmelsaugen (1), die Reliquie hat die Form eines modischen Haarkammes wie er zum Befestigen komplizierter Frisuren benutzt wird, aus Elfenbein mit goldenen Einlagen, Edelsteinen und einer Rune. **Preis 80 Gulden.**

Diese Reliquie findet in erster Linie an den Höfen des Reiches Verwendung, denn sie erfüllt keine andere Funktion, als die Frisur des Trägers in Form zu halten - so lange sie in den Haaren steckt, werden diese immer sofort in die Ursprungsform zurück schnellen, wenn sie zerdrückt oder zerzaust werden. Pro Edelstein halten die Haare eine Stunde, größere Runen sind nur bei sehr umfangreicher Haarpracht notwendig (Grad 2 für bis zu hüftlanges und Grad 3 für längeres Haar, Grad 1 reicht für Schulterlanges Haar).

Seelenring

Höllrune (3) und 7 Nachtaugen (3), der schwere goldene Ring ist mit etlichen Edelsteinen verziert, die Rune hingegen auf der Innenseite getarnt. **Preis 1200 Gulden.**

Eine sehr seltene aber durch etliche Geschichten bekannte Reliquie enthält einen Geist oder eine verlorene Seele, die nach und nach die Kontrolle über ihren Träger erlangen kann. Es dauert einige Zeit je nach Grad der Rune (Grad 1 = 1 Monat. Grad 2 = 1 Woche. Grad 3 = 1 Tag. Grad 4 = 1 Stunde. Grad 5 = 1 Minute) bis die Kontrolle erreicht ist, und sie kann nie vollständig sein - der Träger des Ringes kann sich gegen jede Handlung des Geistes wehren (Konfliktprobe WK gegen (Grad der Rune x 2) +10), sollte sie gar besonders schä(n)dlich sein erhält er +5 - doch jeder Versuch kostet auch 1 AP. Als Geister werden zumeist Untote oder Dämonen gewählt, selten einmal Engel und fast nie Naturgeister. Sie verhalten sich nach ihrer Natur und können wie andere Geister auch beherrscht, aber so lange der Ring an seinem Platz ist nicht vertrieben werden. Pro Edelstein kann der Geist den Träger zu einer unerwünschten Handlung pro Tag zwingen. Der Träger kann keine eigenen Handlungen durchführen, höchstens die des Geistes behindern.

Seelenspiegel

Höllrune 2 und 3 Nachtaugen (2), der etwas dunkel wirkende Spiegel hat einen aufwändig gearbeiteten Rahmen mit seltsamen Schnitzereien in schwarz und weiß, dazu ist er mit Goldfäden geschmückt. Über der Spiegelfläche ist eine halb weiße lachende, halb schwarze böse Maske mit so vielen Nachtaugen als Augen, wie für die Magie zur Verfügung stehen, angebracht. **Preis 250 Gulden.**

Wer auch immer in diesen Spiegel schaut, findet sich sofort in einer ziemlich merkwürdigen Welt wieder - einer kleinen isolierten Spiegeldimension. Diese ist räumlich sehr begrenzt, umfasst nicht mehr als Grad x 100 m Umkreis um den Standort, und stellt eine Art spiegelverkehrte und falschfarbige Kopie der Realität dar. Unter anderem findet sich hier von jeder hineingezogenen Person eine „böse“ Kopie - oder eben eine gute, wenn die gespiegelte Person böse war. Der Doppelgänger hat die selben Werte wie das Original und versucht oft, das Original zu töten um seinen Körper übernehmen zu können, der während der Spiegelung schlaff und leblos vor dem Spiegel liegen bleibt. Der Spiegel kann Grad² Personen gleichzeitig spiegeln und hält sie pro Edelstein 10 Minuten gefangen - es sei denn, bis dahin sind sie tot und ihre Kopie hat den Körper übernommen. Spiegelt man übrigens einen bösen Doppelgänger, erwacht im Spiegel die echte Seele des Körpers wieder zum Leben und kann versuchen, ihren Körper zurückzuerobern.

Siebenmeilenstiefel

Windrune (1) und 7 Lebensaugen (1), die soliden flachen Schnürstiefel sind mit goldenen Stickereien und Edelsteinen auf den Schnallen versehen. **Preis 150 Gulden.**

Die Stiefel erlauben es dem Träger pro Edelstein 10 Minuten lang, sich mit dem (Grad der Rune)fachem Tempo zu bewegen. Dies bezieht sich nur auf das Lauftempo, nicht auf den restlichen Körper oder die Reflexe - bei hohem Tempo sind des öfteren Proben auf GES sinnvoll, um einen Unfall zu vermeiden... Im Kampf geben die Stiefel einen Bonus von (Grad x 2) auf *Ausweichen*, wenn man sich entsprechend schnell bewegen kann, also nicht in einer Formation oder auf beengtem Raum kämpft.

Speisetischlein

Pflanzenrune (2) und 3 Himmelsaugen (2), der reich verzierte und mit kostbaren Einlagen aus Elfenbein, Ebenholz und Gold versehene Tisch hat unter der Platte noch eine Ablage. **Preis 250 Gulden.**

In reichen Häusern besteht das Problem, das auch bei privaten Essen immer die neugierigen Dienstboten anwesend sind - immerhin kann man ja nicht selber servieren! Also leisten sich vornehme Herrschaften mit Sinn für Diskretion Tische, die sich selbst eindecken können. Man muss einfach nur Geschirr und zubereitete Speisen in das untere Fach legen und ein Befehlswort aussprechen, und schon decken sie sich wie von Geisterhand und servieren auch noch die Speisen, legen Tischdecke und Servietten aus und zünden die Kerzen an. Pro Edelstein kann ein Gang aufgedeckt werden, und zwar für bis zu (Grad der Rune²) Gäste. Einziger Nachteil ist die Unflexibilität, die jeden Gast gleich bedient, und das fehlende Auge für kleine Fehler beim Essen oder Flecken auf dem Silber. Am Ende stapeln sich unter dem Tisch dreckiges Geschirr und Essensreste, und mitunter wird auch das Essen kalt, wenn man zu viele Gänge vorbereitet.

Sphärenschild

Verteidigungsrune (3) und 7 Wasseraugen (3), der kleine runde Faustschild, der bequem am Gürtel getragen werden kann, ist aus poliertem Stahl mit kupfernen, silbernen und goldenen Einlagen und einem Ring aus Edelsteinen um den Buckel. **Preis 1200 Gulden.**

Mit Hilfe dieses Schildes kann der Träger sich recht wirksam vor allen physischen Angriffen schützen, denn es umgibt den Träger nach Aussprechen eines Befehlswortes mit einer magischen Sphäre der Unverwundbarkeit. Diese Kugel aus reinem Mana ist bei mächtigen Schilden fast unzerstörbar, ihr PW entspricht dem Grad der Rune x 3. Die Sphäre

entspricht immer dem Radius vom Träger bis zum ausgestreckten Schild, nimmt er es also näher an den Körper, wird sie kleiner. Allerdings hat dieser gute Schutz auch einige Nachteile: Die Kugel, die pro Edelsteine eine Minute hält, lässt gar nichts nach innen oder außen und reagiert bei Größenveränderungen mit entsprechenden Änderungen des Luftdrucks. Sie umschließt den Träger völlig, will er sich in ihr von A nach B bewegen, muss er mit der Kugel rollen. Er kann auch von außen gerollt werden, denn die Kugel wiegt nicht mehr als der Träger. Und zu guter Letzt schützt sie nur begrenzt vor Stürzen (halber Schaden oder so), wenn böse Gegner sie samt Inhalt in eine Schlucht werfen.

Spiegelamulett

Sonnenrune (1) und 3 Wasseraugen (1), das Amulett hat die Form eines kleinen ovalen Spiegels mit goldenem Rahmen an einer Halskette. **Preis 80 Gulden.**

Das Schutzamulett gegen Magie reflektiert jeden auf den Träger gerichteten Zauber, sofern der Grad des Zaubers nicht den der Rune übersteigt bzw. er nicht mehr als (Grad der Rune x 3) AP hat. Die Magie wird immer genau auf den Ausgangspunkt zurück gewirkt, befindet sich dieser außer Reichweite, wird der Zauber vorher enden. Durch eigene Zauber angegriffene Magier dürfen *ausweichen*. Für jede Reflexion pro Tag ist ein Edelstein erforderlich.

Spinnenstab

Spinnenrune (1) und 3 Himmelsaugen (1), der gut einen Fuß lange Stab aus dunklem Holz ist in Form eines Spinnebeines geschnitzt, das mit Goldfäden und Edelsteinen verziert ist. **Preis 80 Gulden.**

Dieser Stab ist gerade bei erfolgreichen Kopfgeldjägern beliebt, denn er zaubert klebrige Netze herbei, die das Opfer sicher fesseln. Die Reichweite beträgt (Grad der Rune x 10) m, und die Netze lösen sich nach ca. 10 Minuten von selbst auf. Es können maximal (Grad der Rune) Personen in einer Gruppe gefesselt werden, und es ist eine Probe auf STR - (Grad der Rune x 5) nötig, um sich los zu reißen. Die Fäden können zerschnitten oder verbrannt werden und haben dann (Grad der Rune x 10) „LP“. Die Opfer können versuchen, den Netzen durch *Ausweichen* zu entgehen. Jeder Edelstein reicht für ein Netz.

Spinnenbeinstuhl

Windrune (2) und 3 Lebensaugen (2), der Stuhl hat eine hohe Rückenlehne, gute und reich geschnittene Armlehnen und dicke rote Polsterkissen, die Beine sind auffällig lang und gebogen, wie bei einem Insekt. **Preis 250 Gulden.**

Dieses kostbare Möbelstück verfügt über magisch bewegte Beine, die sich nach dem Willen des Sitzenden bewegen und bis zu 20 m pro Runde zurücklegen können. Pro Edelstein können sie sich eine Stunde bewegen, die maximale Größe hängt von der Rune ab (Grad 1 = Schemel, Grad 3 = Sessel, Grad 4 = Sofa und Grad 5 = Himmelbett). Solche Luxusmöbel erfreuen sich unter sehr alten oder gehbehinderten Personen mit entsprechendem Vermögen einer großen Beliebtheit, sind aber auch als Statussymbol bei erfolgreichen Magiern sehr beliebt.

Spinnenstiefel

Spinnenrune (2) und 3 Lebensaugen (2), die sehr engen Stiefel haben eine seltsam weiche und glatte Sohle mit Riffelung, das Leder ist mit einem Spinnennetz aus Goldfäden bestickt in dem Spinnen hocken, deren Körper aus Edelsteinen bestehen. **Preis 250 Gulden.**

Die Stiefel erlauben es ihrem Träger, auf jeder festen und halbwegs glatten Oberfläche ohne Malus zu laufen - auch in der Vertikalen oder gar über Kopf. Pro Edelstein 10 Minuten, der Grad der Rune bestimmt das maximale Tempo (Grad x 10 m pro Runde). Beim Laufen sind leicht schmatzende Geräusche zu hören, und wenn man schneller läuft, als die Stiefel vertragen, löst sich die magische Haftung.

Tanzende Klinge

Erdrune (2) und 1 Lebensauge (2), das Kurzschwert aus gutem Stahl hat goldene Einlagen in der Klinge und im Drachenbeingriff, der auch mit Edelsteinen am Knauf versehen ist. **Preis 150 Gulden.**

Der Träger der Scheide der Klinge kann dieser befehlen, gegen einen von ihm benannten Gegner zu kämpfen und diesen nach Möglichkeit zu töten. Der Besitzer hat die Hände frei und kann mit weiteren Waffen am Kampf teilnehmen, sich aber nie mehr als 10 Schritt von der Tanzenden Klinge entfernen. Die Leistung im Kampf wie auch die Größe der Klinge hängt von der Rune ab (Grad 1 = Dolch, FW 8 und Blocken 3. Grad 2 = Kurzschwert, FW 10 und Blocken 5. Grad 3 = Langschwert, FW 12 und Blocken 6. Grad 4 = Breitschwert, FW 14 und Blocken 7. Grad 5 = Zweihänder, FW 16 und Blocken 8), pro Edelstein kann sie eine Minute lang kämpfen. Der Schaden entspricht dem in der Waffenliste angegebenen, durch Verwendung bester Qualität statt guter kann er noch einmal um +1 steigen. Die Klinge kann nicht „entwaffnet“ werden, wohl aber eingefangen oder am Boden festgenagelt - für den Fall hat sie eine STR von (Grad x 3 +5) und versucht sich jede Runde los zu reißen.

Tarnmantel

Täuschungsrune (3) und 3 Nachtaugen (3), der Umhang aus feinsten schwarzer Seide ist mit einem Muster aus Goldfäden bestickt, an der Schließe sind Edelsteine angebracht. **Preis 600 Gulden.**

Wenn der Umhang um die Schulern des Trägers geschlossen wird, färbt er sich der Umgebung entsprechend und tarnt ihn dadurch. Die genaue Güte hängt vom Grad des Mantels ab, der pro Rune 10 Minuten lang tarnt (Grad 1 = Heimlichkeit +2. Grad 2 = Heimlichkeit +5. Grad 3 = Heimlichkeit +10, steht der Träger still, ist er unsichtbar. Grad 4 = der Träger ist auch bei langsamer Bewegung unsichtbar. Grad 5 = der Träger ist völlig unsichtbar).

Tauschbeutel

2 Dachsleichenrunden (1) und 2 Himmelsaugen (1), die teuren Geldbörsen ähnelnden Beutel werden immer als Paare angeboten, deren Muster aus goldenen Stickereien auf rotem und schwarzem Samt sich gegenseitig ergänzen. **Preis 100 Gulden.**

Wenn ein Objekt in einen der beiden Beutel gelegt und dieser geschlossen wird, taucht er sofort in dem anderen Beutel auf, pro Transfer am Tag wird ein Edelstein benötigt. Der Grad der Rune bestimmt die maximale Reichweite (Grad 1 = 30 m, 2 = 100 m, 3 = 300 m, 4 = 1 km und 5 = 3 km). Es können nur kleine Beutel hergestellt werden, die maximal 1 kg kompakte Materie aufnehmen, sie sind nicht größer als Geldbeutel. Magische oder lebende Objekte können nicht transferiert werden.

Teppichfalle

Koboldrune (3) und 1 Himmelsauge (3), der Teppich aus dickem Wolle-Seide-Gemisch ist in den typischen Mustern des Südländes gehalten, die in der Mitte ein besonders schönes Zentrum bilden, in die Fransen sind Goldfäden eingewebt. **Preis 400 Gulden.**

Wenn eine Person das Muster im Zentrum des normal wirkenden Teppichs betritt, wird sie sofort magisch verkleinert - auf ein Maß, bei dem die Fransen wie ein Wald wirken! Der Zauber endet, wenn man den Teppich verlässt oder nach Ablauf von 10 Minuten pro Rune. Im Teppich leben übrigens oft Spinnen oder andere riesige Horrormonster... Der Grad der Rune bestimmt, wie groß der Teppich ist und wie viele Personen er zugleich schrumpfen kann (Grad 1 = 1 Person und $\frac{1}{2}$ m. Grad 2 = 3 Personen und 2 m. Grad 3 = 6 Personen und 3 m. Grad 4 = 10 Personen und 4 m. Grad 5 = 15 Personen und 5m.). Sehr beliebt zur Sicherung von Arbeitszimmern mächtiger Magier. Sie haben dann auch oft irgendwo eine Fliegenklatsche mit sehr langem Stiel...

Tiergürtel

Tierrune (2) und Himmelsauge (2), der Gürtel aus feinem mit Goldfäden besticktem Leder hat eine prächtige Schnalle in Form eines Wolfskopfes, der einen Edelstein im Maul trägt. **Preis 150 Gulden.**

Wenn man den Gürtel um einen Körper schließt, wird der Träger in das auf der Schnalle abgebildete Tier verwandelt. Er behält seine geistigen Werte und erhält die Körperlichen des Tieres, außer dem Gürtel verwandelt sich aber keinerlei Ausrüstung mit. Der Grad der Rune bestimmt, wie groß oder klein das Tier höchstens sein kann (Grad 1 = gleiche Masse. Grad 2 = 33 bis 200%. Grad 3 = 10 bis 400%. Grad 4 = 1 bis 1000%. Grad 5 = 0,01 bis 10 000%). Die Wirkung endet nach 10 Minuten pro Edelstein. Es können nur normale Tiere imitiert werden, keine Ungeheuer oder Sterblichen.

Traumlaute

Täuschungsrune (2) und 3 Sonnenaugen (2), die Laute elfischer Machart ist mit kostbaren Einlagen aus Gold und Wurzelholz verziert, die verschlungene und schwer zu deutende surreale Bilder formen. **Preis 250 Gulden.**

Dieses magische Instrument kann durch den eigenen Klang Traumbilder übertragen, an die der Musiker konzentriert denkt. Je besser er spielt, desto schöner, intensiver und realistischer sind sie. Die Reichweite hängt vom Grad der Rune ab (Grad 1 = 3 m, 2 = 10 m, 3 = 30 m, 4 = 100 m und 5 = 300m), pro Lied oder 10 Minuten am Tag ist ein Edelstein nötig.

Treue Truhe

Windrune (3) und 7 Lebensaugen (3), die reich verzierte Reisetruhe ist mit Messingbeschlägen und goldenen Einlagen versehen, an den besonders verstärkten Ecken und Verschlüssen funkeln Edelsteine. **Preis 1200 Gulden.**

Ähnlich eines Spinnenbeinstuhles können diese magisch animierten Objekte laufen, allerdings sind sie kleiner und folgen ihrem Besitzer, anstatt ihn zu tragen. Der Besitzer muss sich übrigens mit seinem vollen echten Namen auf einer Tafel auf der Innenseite eintragen (bei Analphabeten reicht interessanterweise ein Kreuz). Sie können sich pro Edelstein eine Stunde am Tag mit bis zu 30 m pro Runde bewegen, ihre Größe hängt von der verwendeten Rune ab (Grad 1 = Kästchen, 10 kg. 2 = Koffer, 30 kg. 3 = Reisetruhe, 100 kg. 4 = Kleidertruhe, 300 kg. 5 = Tresor, 1000 kg.). Gerüchte über bissige Truhen werden vom Hersteller energisch zurückgewiesen! Die Truhen kennen nur 2 Befehle: „Bleib“ und „Folge“, sie können weder ferngesteuert noch dressiert werden.

Türklopfer

Erkenntnisrune (2) und 7 Lebensaugen (2), an der solide verstärkten Tür ist ein groteskes Gesicht aus Messing befestigt, das einen Messingring durch die Nase trägt und in dessen Augen Edelsteine funkeln. **Preis 500 Gulden.**

Die Türklopfer werden in der Regel an sehr soliden Türen befestigt, die wichtige Bereiche sichern. Sie sind „intelligent“ in dem Sinne, dass sie in einer Sprache, die der Erschaffer beherrschte, sprechen und gewisse Sachverhalten verstehen können. Sie können aber weder lernen noch sind sie zu kreativen Gedanken in der Lage. Ihre Aufgabe ist es, durch das Abfragen von Passwörtern, Rätseln oder Namen den Zugang zu kontrollieren, und diese Aufgabe erledigen sie sehr loyal und sicher. Sie können auch hören und sehen und merken sich, wer durch die Tür geht. Der Besitzer des Schlüssels kann ihnen neue Passwörter vorgeben. Ihre „Intelligenz“ hängt vom Grad der Rune ab (Grad 1 = minimal, nur Passwort. 2 = kann Rätselfragen stellen und sich Namen merken. 3 = kann sich genaue Personenbeschreibungen merken, bestimmte Rassen, Geschlechter oder offenkundige Waffenträger aussondern und Ausweise lesen. 4 = kann Fälschungen erkennen (FW 15), Personen optisch genau kontrollieren (WN 12) und hat ein photographisches Gedächtnis für Personen. 5 = kann alle Illusionen durchschauen und auch kleinste verräterische Körpersignale deuten (*Verhören* FW 15)). Pro 10 Kontrollen am Tag ist ein Edelstein nötig, sind sie verbraucht bleibt die Tür auch geschlossen - allerdings kann jeder Magier die Steine wieder aufladen.

Wachsames Amulett

Erkenntnisrune (1) und 7 Sonnenaugen (1), das Amulett besteht aus einer runden vergoldeten Scheibe mit einem verschlossenen Auge, wenn man es öffnet wird das Amulett aktiv. **Preis 150 Gulden.**

Trägt eine Person dieses Amulett während sie schläft, beobachtet es die nähere Umgebung und weckt den Träger bei jeder offenkundigen Gefahr. Offenkundig sind z.B. mit der Waffe ausholende Fremde, Raubtiere oder sich ausbreitende Feuer, im Zweifelsfall macht der SL für das Amulett eine Probe auf „INT“, ob es die Gefahr bemerkt (Grad 1 = INT 5, 10 m Umkreis. 2 = INT 8, 20 m. 3 = INT 10, 30 m. 4 = INT 12, 40 m. 5 = INT 14, 50 m.). Der Magier kann bei der Erschaffung auch bestimmte Rassen oder Gefahren eingravieren (1 pro Grad), die auf jeden Fall eine Warnung auslösen. Zwar sind diese Amulette kein Ersatz für eine gute Nachtwache, aber deutlich besser, als auf das Gute im Menschen zu vertrauen! Indirekte Gefahren, z.B. einen Verräter, der Verfolgern Zeichen gibt, oder

einen Dieb, der sich nur am Gepäck vergreift, können sie nicht erkennen, und des öfteren kommt es zu Fehlalarmen, wenn z.B. ein Lagergenosse sich im Schlaf ruckartig bewegt. Pro Edelstein kann das Amulett eine Stunde pro Tag wachen.

Wahrspiegel

Erkenntnisrune (2) und Nachtauge (2), der Spiegel aus poliertem Silber ist in Form eines flachen, ausdruckslosen Gesichts geformt, das während der Benutzung magisch zum Leben erwacht. Der Rahmen ist schlicht geformt, aber mit Goldfäden und einigen Edelsteinen durchzogen. **Preis 150 Gulden.**

Dieser Zauberspiegel kann Fragen beantworten, die man ihm stellt - allerdings sind seine Möglichkeiten, um Wissen zu erlangen, eingeschränkt. Er weiß nämlich nur das, was er selbst sieht, was der Betrachter weiß und was sich vor allen Spiegeln in (Grad der Rune x 30) m Umkreis abspielt. Die Intelligenz des Spiegels, um diese Daten auszuwerten, hängt ebenfalls von der Rune ab (Grad 1 = INT 8, 2 = 10, 3 = 12, 4 = 14 und 5 = 16.), wobei er allerdings sehr viel analytischer und unvoreingenommener ist als jeder Sterbliche gleicher Intelligenz - für ihn spielen weder Vorurteile noch Moral oder Rollenklischees eine Rolle, er verarbeitet nur Fakten. Diese Spiegel sind dafür bekannt, dass sie ziemlich unhöflich sind und oft unerwartete Antworten geben, die sich der Fragende eigentlich hätte selbst beantworten können. Ein ideales Hilfsmittel, wenn die Spieler mal wieder nicht weiter kommen und der SL ihnen einen Tipp geben will...

Zauberflöte

Hällenrune (2) und Nachtauge (2), die zierliche kleine Querflöte ist aus einem Menschenknochen geschnitzt und mit Goldfäden durchzogen, Rune und Edelsteine sind an der Unterseite eingefasst. **Preis 150 Gulden.**

Das Spielen dieser Flöte zwingt alle Zuhörer in Reichweite (Grad 1 = 3 m, Grad 2 = 10 m, Grad 3 = 30 m, Grad 4 = 100 m und Grad 5 = 300 m.), denen eine Konfliktprobe WK gegen den FW *Musizieren* des Spielers misslingt, nach der Melodie der Flöte zu tanzen und dem Spieler zu folgen. Pro Minute Spiel am Tag ist ein Edelstein nötig. Wirkt auch bei Ungeziefer.

Zauberkarte

Erkenntnisrune (3) und 3 Nachtaugen (3), die Karte aus feinstem Pergament ist an den Enden mit zwei dünnen Elfenbeinstäben aufzurollen, an deren Enden Edelsteine funkeln. Die Karte selbst ist auf der Rückseite mit einer detaillierten Legende versehen

und hat ein Ziermuster aus goldener Tinte. **Preis 1000 Gulden.**

Wenn man diese Karte bei sich führt und öffnet, beginnt sie, automatisch und sehr präzise, eine Karte der näheren Umgebung anzufertigen. Sobald man sie schließt, wird die Karte gespeichert, wobei pro Edelstein eine Karte im Speicher sein kann. Ist der Speicher voll, werden die ältesten Karten überschrieben. Die Legende auf der Rückseite erklärt die verwendeten Symbole, man kann keine Notizen machen und die Karte ignoriert die meisten sich bewegenden Objekte und Lebewesen, es sei denn, sie sind fest mit der Umgebung verbunden. Der Grad der Rune bestimmt die maximale Größe der abgebildeten Region (Grad 1 = 10 x 15 m. 2 = 20 x 30 m. 3 = 40 x 60 m. 4 = 80 x 120 m. 5 = 160 x 240 m). Versuche, auch Karten im Landes- oder Kontinentalmaßstab zu verzaubern, sind kläglich gescheitert. Die Karte beginnt immer im Zentrum mit der Zeichnung, auch wenn die Träger sich am Rande eines Raumes oder Gebäudes befinden. In mehrstöckigen Gebäuden muss für jede Etage eine eigene Karte gezeichnet werden.

Zaubertanzschuhe

Windrune (1) und 3 Sonnenaugen (1), die Schuhe aus glänzendem roten Leder entsprechen neuester bourbonischer Mode, ihre Schnallen funkeln vor Gold und Edelsteinen. **Preis 150 Gulden.**

Der Träger dieser eleganten Fußreliquien kann dank ihrer Führung nach jeder gespielten Melodie tanzen - auch wenn der restliche Körper sich oft nicht ganz so elegant bewegt und die Interpretation der Schuhe oft nicht ganz mit dem allgemein Tanzstil übereinstimmt. Bei Gruppentänzen orientiert er sich automatisch an anderen Tänzern in der näheren Umgebung. Pro Edelstein ist ein Tanz (10 Minuten) möglich, der Grad der Rune bestimmt die Eleganz des Tanzes (Grad 1 = FW *Tanzen*8. 2 = 10, 3 = 12, 4 = 14 und 5 = 16.). Beliebt vor allem bei Männern, die wenig von Tanzerei halten aber verheiratet sind oder es bald sein wollen. Kleiner Nachteil ist die Tatsache, dass sie bei Musik immer zu tanzen anfangen, es sei denn, sie haben keinen Bodenkontakt.

Zaumzeug der Schlacht

Tierrune (1) und 3 Nachtaugen (1), das Zaumzeug besteht aus schwarzem Echsenleder mit vergoldeten Metallteilen und einer ledernen Rossstirn, die mit Edelsteinen besetzt ist. **Preis 150 Gulden.**

Mit diesem Zaumzeug kann ein mittelmäßiger Reiter auf einem unerfahrenen Gaul in der Schlacht seinen Mann stehen. Es gibt einen Bonus auf *Reiten* gemäß seines Grades (Grad 1 = +3, 2 = +5, 3 = +6, 4 = +7 und 5 = +8), schützt den Gaul vor *Panik* (die automatisch

zu *Furcht* abgemildert wird) und verhindert alle unerwünschten Reaktionen des Tiers. Allerdings wird er dadurch auch völlig passiv, kann keine erlernten Tricks mehr anwenden und ist etwas langsamer und ungeschickter als sonst (LW und GES -2). Gäule mit starkem Willen wehren sich oft gegen dieses Zaumzeug (Konfliktprobe WK gegen Grad der Rune x3 +5). Außerdem muss der Reiter das Zaumzeug immer mit wenigstens einer Hand berühren, oder es verliert sofort seine Wirkung. Gilt unter erfahrenen Reitern als recht erbärmlich und wird fast nur von Anfängern benutzt.

Zeitenspiegel

Erkenntnisrune (3) und Nachtauge (1), der Spiegel ist scheinbar sehr alt und an einigen Stellen schon fleckig, der Rahmen zeigt begante Episoden aus der älteren Geschichte und Mythologie. **Preis 400 Gulden.**

Dieser Zauberspiegel kann auf ein Befehlswort hin alles zeigen, was in ihm in den letzten Stunden (eine pro Edelstein) zu sehen war, auch in Zeitlupe, -raffer und Standbild. Der Grad der Rune bestimmt die Größe des Spiegels (1 = Taschenspiegel, 2 = Handspiegel, 3 = Toilettenspiegel, 4 = Wandspiegel und 5 = Spiegelwand.), doch leider kann er nur in einem sehr engen Sichtfeld aufnehmen und zeigt lediglich dass, was genau vor ihm war (Winkel 15° oder so). Pro Edelstein kann man einen Tag in die Vergangenheit schauen.

Zwillingsiegelringe

2 Wahrheitsrunen (1) und 2 Sonnenaugen (1), die Ringe entsprechen den üblichen schweren Siegelringen, wie Adelige sie tragen, das Siegel ist direkt in den Edelstein geschnitten und mit feinen Goldfäden umgeben. **Preis 100 Gulden.**

Die in Paaren gefertigten Siegel können einen Brief magisch schützen, so dass er nur durch ein Gegenstück gelesen werden kann. Öffnet man einen solchen Brief, ohne das Siegel zu beschädigen, sieht man nur ein leeres Blatt Papier - es sei denn, man hat es nach der Siegelung noch einmal beschrieben. Wird das Siegel hingegen beschädigt oder vom Brief entfernt, zerfällt der Brief sofort zu feinem Staub. Legt man einen passenden Siegelring auf das Siegel, verschwindet die Magie und der Brief ist lesbar. Für jede Siegelung oder Öffnung pro Tag ist ein Edelstein nötig. Jeder Brief kann nur mit einem Siegel versehen werden. Der Grad der Rune bestimmt, wie viel Text man versiegeln kann (Grad 1 = 1 Seite, 2 = 10 Seiten, 3 = 100 Seiten, 4 = ein dickes Buch und 5 = ein Buch beliebiger Größe und Dicke).

Erstaunlich preiswerte Reliquien...

Die oben beschriebenen Reliquien wie auch die aus dem Basisregelwerk haben gute und schlechte Seiten. Gut ist, dass sie tadellos funktionieren. Schlecht ist, dass sie teuer sind. Was kann man aber tun, wenn man Reliquien will, ohne das nötige Geld zu haben? Nun, hier bieten sich die Reliquien an, die von fahrenden Artefakthändlern besonders preiswert unter der Hand verkauft werden. Warum so preiswert? Tja, einige sind natürlich „vom Karren gefallen“ und daher günstig zu haben. Der überwiegende Rest aber ist simplerweise das Ergebnis eines Fehlers bei der Herstellung. Eigentlich sollten solche fehlerhaften Artefakte unter Aufsicht der Gilde zerstört werden, aber da damit die schönen teuren Runen und viel Arbeitszeit verschwendet wären, verkaufen viele Artefaktschmiede sie lieber an zwielichtige Händler.

Der übliche Preis für solchen Ausschuss liegt bei 25 bis 50% des eigentlichen Handelspreises, doch viele Händler versuchen, sie für den vollen Preis an den Kunden zu bringen. Und wenn der das merkt, sind sie hoffentlich schon weit weit weg... Wann immer beim Ritual zur Erschaffung von Reliquien die Probe misslingt, ist ein Wurf auf folgende Tabelle fällig, der vom SL nach Bedarf interpretiert wird (W20):

1 bis 3: Anstatt die nötigen AP aus den eigenen Edelsteinen zu ziehen, nimmt die Reliquie sie von ihrem Träger. Das ermüdet nicht nur den Träger und fühlt sich sehr unangenehm an, bei besonders starken Reliquien kann es sogar tödlich enden!

4 bis 5: Die Reliquie hat elementare Nebeneffekte, und zwar (W6): 1 = Das Artefakt leuchtet. 2 = Es macht seltsame Geräusche. 3 = Bei der Anwendung entstehen kleine elektrische Entladungen, die den Träger W6-1 AP* kosten (1 AP* heilt pro 10 Minuten). 4 = Das Artefakt kühlt sich bei der Anwendung stark ab. 5 = Es wird heiß. 6 = Das Artefakt ist viel schwerer, als es eigentlich sein sollte (x 4, wenigstens 1 kg).

6 bis 10: Bei der Erschaffung wurde versehentlich ein Geist in die Reliquie gebunden. Er kann nicht ausgetrieben werden, benutzt die Reliquie als Focus, kann jederzeit (vor allem aber wenn es benutzt wird) in seiner Nähe auftauchen und gehorcht seinem Träger in keiner Weise. Art des Geistes (W6): 1 bis 2 = Naturgeist. 3 = Untoter. 4 = Engel. 5 und 6 = Dämon.

11 bis 13: Die Reliquie reagiert mit Zaubern wie auch Artefakten in ihrer Umgebung, alle Zauber in der Nähe (bis 10 Schritt) werden um -5 erschwert. Befinden sich magische Gegenstände oder aktive Zauber in der Nähe der Reliquie, sinkt ihre Einsatzwahrscheinlichkeit auf 50% (FW 10). Wird die

Reliquie länger in der Nähe anderer Artefakte gelagert, können diese dauerhaft beschädigt werden.

14 bis 15: Bis auf ein leichtes Vibrieren scheint die Reliquie gut zu funktionieren. Doch bei jedem Einsatz wird mit W20 gewürfelt, und wenn eine 20 fällt - zerplatzt es unter lustigen Leuchteffekten (Schaden für den Träger 2W6 oder so)!

16 bis 17: Leider ist die Reliquie chronisch ungenau, ihr Effekt weicht um 2W6-2 Schritt von ihrem angepeilten Ziel ab.

18 bis 20: Mal wirkt das Artefakt und dann wieder nicht. Bei jedem Einsatz wird mit W20 gewürfelt, bei einer 1 bis 15 wirkt es, sonst verpufft die Ladung wirkungslos.

Amateurzauberwerk

Während die Vielzahl abergläubischer Sprüche, Rituale und Zauberzeichen des einfachen Volkes nicht mehr magische Kraft haben als ein gefühlvoller Pfurz, können doch zumindest einige Talismane eine gewisse Wirkung entfalten. Hergestellt werden diese kleinen Gegenstände durch 2 Stunden Arbeit, billiges Material und eine Probe auf *Sagenkunde* oder *Religionkunde* sowie 1 LP Blutopfer des Anwenders, um sie an sich zu binden.

Ein **Feenarmband** gehört gerade in Albion für jeden Landmann zur täglichen Ausstattung. Dieses aus bunten Glasperlen, Zuckerstückchen und kleinen Glöckchen bestehende Armband wird immer verdeckt am linken Handgelenk getragen. Wenn der Träger von Feen belästigt wird, nimmt er es ab und wirft es unter Rezitieren eines kleinen Feenverses weg, woraufhin sich die Feen mindestens 10 Minuten lang lieber um das süße Glitzerding kümmern als um den gerade erleichtert flüchtenden Träger.

Geisterfänger sind leichte Rahmen aus Holz, die mit einem kunstvollen Geflecht aus Schnüren, Federn und bestimmten Steinen versehen werden. In ein Fenster oder eine Tür gehängt verhindern sie das Eindringen von bösen Geistern aller Art - zumindest in Geistform, denn manifestiert können sie die lästigen kleinen Dinger leicht beiseite fegen. Werden sie an der Innenseite von Tür oder Fensterladen befestigt, muss der Geist erst einmal diese zerstören, was längst nicht jeder Geist kann. Das Einbinden von kleinen Abbildungen erlaubt es Geistern einer Arten, vor allem Engeln oder verbündeten Naturgeistern, dennoch in das Haus zu gelangen.

Giebelreiter sind auf den meisten Dächern zu finden, es gibt etliche regionale Formen, beliebt sind vor allem hölzerne Tierköpfe, Hirschgeweihe und mit bunten Bändern an Stangen gebundene Figuren aus

Stroh. Sie schützen das Haus ein Jahr lang vor Blitzen, indem sie sie auf sich ziehen. Natürlich kann ein vom Blitz getroffener brennender Giebelreiter auch das Dach in Brand setzen, insbesondere wenn er falsch montiert ist, aber zumeist verschaffen sie den Bewohnern kostbare Minuten. Denn es ist immer besser, wenn das Dach nahe des Giebelfensters außen brennt, als wenn ein Blitz den ganzen Dachstuhl in Brand setzt!

Glücksbringer haben sicher die größte Vielfalt an Formen und Materialien, zumeist sind es aber seltene in der Natur gefundene Pflanzenteile oder Steine mit besonderer Form. Trägt ein Charakter einen wirksamen Glücksbringer bei sich (mehr als einer wirkt nicht, man kann auch keine Vorräte anlegen), kann er eine bereits gescheiterte Probe für den einfachen statt doppelten FW an MOT wiederholen. Leider sind Glücksbringer nur dann wirksam, wenn sie aus freien Stücken verschenkt wurden.

Ein **Gutes Auge** ist bekanntlich das beste Mittel gegen den bösen Blick. Doch nicht nur gegen den entsprechenden Zauber der Nekromanten bietet es einen gewissen Schutz, sondern auch gegen jeden anderen direkten Zauber, dem mit WK widerstanden werden kann, einen Bonus von +2. Die wichtigste Bedingung aber ist, dass das Auge immer auf den Magier oder Geist blickt, der den Zauber wirkt. Die meisten Landleute befestigen daher das aus den Flügeln bestimmter Schmetterlinge oder Käfer befestigte Auge an der Rückseite ihres Gewandes, um Zauber von hinten abzuwehren und die eigene Flucht zu erleichtern. Mehr als ein Gutes Auge kann man nicht gleichzeitig benutzen.

Knoblauchketten findet man vor allem in Regionen, die von Verdammten geplagt werden. Außer Knoblauch können auch noch etliche weitere stark duftende Pflanzen benutzt werden, Knoblauch hat sich aber bewährt. Der Träger einer Kette hat für Verdammte einen sehr unangenehmen Geruch, sie werden ihn nur bei starkem Hunger oder großer Wut angreifen, vor allem wenn es wohlriechendere Alternativen gibt, und dann mit einem Malus von -2. Auch ganze Häuser kann man so schützen, wenn man nur genug Knoblauch hat (eine Kette für 10 m² oder so). Natürlich sind falsch geflochtene oder nicht mit den richtigen Sprüchen aufgehängte Ketten unwirksam!

Sündenböcklein sind kleine Figuren aus dem Haar und Kleiderstoff einer anderen Person, die man versteckt bei sich trägt. Begeht man dann eine Sünde und steckt sie dem ursprünglichen Besitzer der Haare und Kleider zu, fällt die Hälfte der Sünde auf diesen! Da die Figuren meist winzig sind, werden sie oft erst bei religiösen Handlungen oder gar der Kraft *Licht der Reinheit* entdeckt. Wird die Figur aber entfernt, bevor einer der beiden seine Sünden

gebeichtet oder bereut hat, bleibt die ganze Sünde beim echten Sünder.

Ein **Unholdeisen** wird in die Wiege kleiner Kinder geschlagen, um sie vor nächtlichen Gefahren zu schützen. Dabei sind weniger Albträume oder Inkontinenz gemeint, sondern vor allem Nachtwürger, der echte und mörderische Schrecken aller Kinder, wie auch andere bösartige Ungeheuer. So lange das Kind schläft, ist es mit einer Schutzaura umgeben, in der böswillige Wesen mit magischen Kräften, nicht aber Tiere oder Sterbliche ohne Magieausbildung, in die Traumwelt des Kindes eingebunden werden. Je klarer, rationeller und erfahrener der Schläfer ist, desto weniger verwirrend wirken seine Träume auf den Eindringling. Kinder haben zumeist genug Phantasie um mit den meisten Ungeheuern fertig zu werden, bei Erwachsenen bieten Unholdeisen wenig bis gar keinen Schutz.

Wegtaler schließlich sind kleine Silbermünzen, die sich Wandersleute in ihre Schuhe stecken, um eine bestimmte Strecke ohne Unfälle und ohne sich zu verlaufen zurücklegen zu können. Die Länge der Strecke ist nicht genau festgelegt, allerdings darf man nicht vom Weg abweichen (nicht einmal um einem Gespann auszuweichen oder in ein Gasthaus einzukehren), daher ist mehr als ein halber Tagesmarsch nicht sinnvoll. Es muss weder auf *Orientierung* noch auf Zufallsbegegnungen gewürfelt werden, und beim Bergwandern auch nicht auf *Klettern*. Allerdings muss der Spender des Talers den Weg genau kennen und beschreiben. Nach dem Weg muss man den Taler über seine linke Schulter wegwerfen, bevorzugt in ein Gewässer, eine Schlucht oder einen Brunnen.

Magische Orte

Neben Geistern und magischen Kreaturen, Magiern und Artefakten können auch Orte magische Kräfte erhalten. Einige davon lassen sich durch mächtige Rituale oder besondere Ereignisse erschaffen, andere entstehen durch besondere Konstellationen der Natur, Ebenen und Elemente.

Geweihter Boden findet sich in zivilisierten Regionen am häufigsten, und zwar in Tempel, Kapellen und Schreinen wie auch Friedhöfen. Erschaffen wird er durch ein Ritual des 2. Grades, das pro 10 m² ein Blutopfer von 1 LP erfordert und wenigstens einmal im Jahr durch einen Gottesdienst oder Opfer aufgefrischt werden muss.

Effekt: Gegenmagie 5 gegen alle Zauber, die nicht zur eigenen Religion gehören, während eigene Zauber mit +2 unterstützt werden. Alle Geister außer Engeln erleiden pro Runde 1 LP Schaden pro Runde. Durch

einen Gottesdienst von 2 Stunden Dauer und 2 AP Kosten erhalten Gläubige 6 Tage lang allgemeine Frömmigkeit, die sie zum Ausüben von Gebeten und kleinen Ritualen ihrer Kirche befähigt.

Verfluchter Boden hingegen entsteht vor allem dann, wenn größere Mengen Sterbliche misshandelt oder getötet und anschließend nicht anständig beerdigt werden. Solche Orte erhalten eine unterschwellige Aura der Verdorbenheit, Tiere und Pflanzen gedeihen nicht richtig oder in entstellter Form und Untote wie auch Verdammte treiben sich bevorzugt hier herum. Der Fluch eines Ortes kann nur durch das Weihen des Bodens aufgehoben werden, was aber sehr aufwändig ist und ihn nur in Normalzustand zurückversetzt.

Effekt: Alle Zauber der Natur wie auch des Guten sind um -2 erschwert, Nekromantie und Zauber der Wurmkirche hingegen um +2 erleichtert. Verstorbene mit Sünden auf der Seele werden automatisch zu Untoten, Verdammte erleiden hier nahezu keinen Schaden durch Sonnenlicht (1 LP pro Minute um die Mittagszeit).

Hexenkreise wurden massenhaft von den mächtigen Hexenzirkeln der Zeitenwende erbaut, inzwischen wissen nur noch wenige Hexenmeister, wie sie erschaffen werden. Gebildet aus Monolithen (also aufrecht stehenden Felsen) oder deutlich häufiger aber weniger dauerhaft aus Bäumen ziehen sie ihre Macht aus den freien Manaströmen der Natur. In ihrer Nähe treten Naturgeister vermehrt auf, auch Febelwesen und andere magische Kreaturen der Natur fühlen sich hier wohl.

Effekt: Alle Zauber der Natur oder der Elemente sind hier um +2 erleichtert, andere Zauber um -2 erschwert. Jeder Hexenkreis hat wenigstens einen Naturgeist pro Fels/Baum, der hier heimisch ist und ohne besondere Rituale gerufen werden kann, auch sind Opfer für sie hier üblich. Sie schützen den Kreis, seine Umgebung und ihre Anhänger. Jeder Kreis hat außerdem einen magischen Effekt, der beliebig oft pro Tag angewendet werden kann oder dauerhaft wirkt. Typisch sind verändertes Wetter oder Tageslicht, erhöhte Fruchtbarkeit oder schnellere Heilung, veränderte Gravitation, permanente Flammen oder Winterkälte.

Himmels- und Höllenpforten sind äußerst seltene und mächtige Orte, denn hier hat man einen direkten Zugang zur oberen oder unteren Sphäre der Magie. Die meisten dieser Orte sind nur wenigen Magiern bekannt und zugänglich, denn Erzengel oder Erzdämonen bewachen sie.

Effekt: Geister wie Sterbliche können hier frei zwischen den Sphären wechseln, dazu sind Zauber der entsprechenden Bereiche massiv erleichtert und können mit $\frac{1}{4}$ der normalen AP gewirkt werden. Die Pforten sind stets von großen geweihten oder verfluchten Regionen umgeben.

Feentore hingegen sind recht häufig, sie bieten Übergänge zu der mit der irdischen Sphäre eng verwobenen Feenwelt. Gelegentlich sind sie meist in lebenden alten Bäumen oder Erdhügeln, die von Feen oder Kobolden bewohnt sind. Feentore sind selten stabil, zumeist wechseln sie in einem bestimmten Takt je nach Tageszeit oder Stand des Mondes.

Effekt: Wer durch die meist engen Tunneln passt, der kann in die Feenwelt eintreten, in der aber andere Naturgesetze gelten als in der Erdsphäre. Die Feenwelt ist recht klein (höchstens 3 oder 4 Tagesreisen Durchmesser - wenn man die Wege kennt), ihre Tore führen aber zu sehr weit voneinander entfernten Orten. Wer sich in der Feenwelt auskennt und von ihren Bewohnern geduldet wird, der kann Reisen massiv verkürzen - allerdings gilt das nur für wenige Sterbliche.

Höhere Totemquesten

Die meisten Animisten begnügen sich mit der einfachen Initiation, bei der sie ihren Totem finden und ihren Totembeutel erhalten, mit dem sie ihren Totemvorteil genießen und die Geister um Hilfe bitten können. Geht der Beutel verloren, müssen sie bis zur nächsten Jahreswende warten und dann eine Woche mit einer erneuten Totemsuche verbringen, bis sie ihren neuen Beutel erhalten.

Einigen Animisten, meist Hexer oder besonders treue Initiierte der Naturgeister, entschließen sich aber zu einer tieferen Verbindung mit der Natur und den Elementen, die deutlich mehr Aufwand fordert und auch ein gewisses Risiko mit sich bringt:

Die Totemprüfung ist eine gefährliche Aufgabe, die sie für ihren Totem erledigen. Was genau auf dieser teils magischen, teils weltlichen Prüfung mit den Initiierten geschieht bleibt streng geheim, auf jeden Fall geht es dabei um nächtelangen Pilzrausch, blutige Opfertänze und schließlich die direkte und körperliche Begegnung mit einer Inkarnation des Totem.

Die Totemprüfung erfordert die Hilfe eines Hexers von Grad 2+, dauert einen Monat und kostet 100 MOT. Am Ende muss der Charakter, nackt und mit kleinen blutigen Wunden übersät, mit dem Geist des Totems in sich eine Woche wie das Totemtier leben -

Für jede der 7 Proben, die der Charakter nicht besteht, verliert er W6 LP! Die Proben sind (nach Wunsch des SL und Eigenart des Totems abgewandelt): *Wildnisleben*, *STR*, *GES*, *INT*, *CHR*, *Tierkunde* und *Sagenkunde*. Etliche Initiierte scheitern bei der Prüfung, müssen sie abbrechen, werden bewusstlos von den auf sie aufpassenden Hexern gefunden oder sterben, von animalischen Instinkten erfüllt, irgendwo in der Wildnis.

Wenn sie aber die Prüfung überstehen, werden sie mit neuen Kräften belohnt: Sie können fortan mit den weltlichen Gegenständen ihres Totems reden und werden von diesen respektiert, erhalten die Sinne ihres Totems und können im Schlaf oder Rausch mit ihrem Totem und allen anderen höheren Initiierten des Totems reden. Ihr Körper ist fortan mit einem Muster kleiner Narben bedeckt, das jedem Animisten ihren Rang zeigt (Prestige +1 unter Animisten). Sinnesboni nach Totem: Adler, Luchs und Rabe = Sichtweite x 3. Bär, Fuchs und Wolf = +5 auf Spurenlesen durch Geruchssinn. Eule = Nachtsicht. Hirsch, Nachtigall und Schlange = Gehör +5. Kröte und Lachs = uneingeschränkte Wahrnehmung unter Wasser. Schmetterling = Geschmackssinn +5.

Die Totemverschmelzung ist der höchste Grad der Initiation. Sie ist noch viel geheimnisvoller als die Totemprüfung, dauert ein ganzes Jahr und kostet 500 MOT. Die meisten beenden sie ohne weitere Boni, da sie sich dem Totem nicht ausreichend öffnen konnten, zu sehr an der menschlichen Natur und der Zivilisation hingen oder einfach körperlich nicht den Belastungen gewachsen waren (6 Proben auf WK und 6 Proben auf VT, wenn insgesamt mehr als 3 davon scheitern gibt der Initiat auf (WK) oder bricht zusammen (VT)).

Bei Erfolg ist der Initiat fortan völlig von der Macht des Totems durchdrungen. Er kann nicht nur frei zwischen der Gestalt seines Totemtieres und der eines Sterblichen wechseln, mit allen Tieren sprechen und durch bloße Konzentration alle Tiere seines Totems durch Sinnensverschmelzung kontrollieren. Er kann sich auch in eine Trance versetzen (Dauer 2 Stunden, erfordert 2W6 LP durch Blutverlust) und dann in die Feenwelt wechseln, wo er als Einwohner anerkannt wird und alle Feentore nutzen kann. **Totembrüder** verändern durch die Verschmelzung dauerhaft ihr Aussehen und ihr Verhalten, ähneln fortan dem Totem auch äußerlich, was bei Animisten Prestige +2 bringt - bei anderen Religionen aber oft gefürchtet wird (+2 auf Einschüchterungen, -2 auf andere soziale Proben).

Pilgersegen

Jeder der 5 Götter und 5 Elementarherren der Reichskirchen hat ein Hauptkloster, in dem er seinen wichtigsten Altar unterhält. Ein Besuch dieser Altäre in Verbindung mit einer mühsamen Reise und einer Reihe religiöser Bußübungen bringt den treuen Anhängern der Götter besondere permanente Vorteile. Diese halten aber nur so lange, bis man eine Todsünde begeht oder die zum Erhalt des Segens einzugehenden besonderen Gebote bricht.

Die **Reise** muss immer so weit wie möglich zu Fuß bewältigt werden und wenigstens 100 Tage dauern, während der der Pilger in Keuschheit und Armut lebt, fastet, täglich 3 Stunden betet und keine auch nur geringe Sünde begeht. Am Ziel ist dann eine Woche der Läuterungen und Gebete fällig, bei der von 6 Proben auf *Religionskunde* wenigstens 3 gelingen müssen, das ganze kostet 500 MOT. Natürlich kann man nur einem Gott wirklich ergeben sein und nie mehr als einem gleichzeitig als Jünger dienen. Wohl aber kann man von einem Gott zum anderen wechseln, verliert aber die eingesetzten MOT ersatzlos und muss eine neue Pilgerreise durchführen.

Als Lohn erhält der **Gottesjünger** nicht nur einen Erlass seiner Sünden, ein heiliges Abzeichen der entsprechenden Gottheit und bei allen treuen Anhängern des entsprechenden Ordens Prestige +1, er erhält auch einen permanenten magischen Vorteil entsprechend der Gottheit. Allerdings verschwindet dieser Bonus, sobald der Jünger eine von seiner Gottheit als schwer befundene Sünde begeht oder die Liebe zu seinem Gott schwindet, z.B. weil er sich für einen anderen Gott entscheidet.

Justiniar verleiht seinen Jüngern die permanente Kraft des **Gesetzwortes**. Damit können sie ohne Aufwand an AP ihren Worten Macht verleihen, die auf Sünder wie eine Peitsche wirken: Entweder sie gehorchen den (gesetzmäßigen) Befehlen des Jüngers oder sie erleiden W6 AP Schaden durch brennende Schmerzen. Wirkt weder auf fromme Charaktere noch bei unangemessenen Befehlen, die z.B. zu einer übertriebenen Strafe für ihre Sünden oder gar zu neuen Sünden führen würden. Reichweite ca. 30 m, wirkt auch auf Gruppen.

Matrina beschenkt ihre Jünger mit der permanenten Kraft der **Heilenden Hand**, mit der sie fortan anderen Personen für jeden geopfert eigenen LP 3 verlorene LP zurückgeben können. Diese Kraft wirkt bei Berührung binnen einer Minute. Die verlorenen LP heilen nach den normalen Regeln, es gibt weder schwere Wunden noch Infektionen oder andere Zusatzschäden beim Jünger.

Labrobot gewährt seinen fleißigen Jüngern die permanente Kraft der **Frischen Tatkraft**, durch die alle verlorenen AP mit dem doppelten Tempo regenerieren. Generell schlafen sie selten länger als 4 Stunden am Stück und sprühen vor Bewegungsdrang.

Artisia gönnt ihren Jüngern die permanente Kraft der **Gottgefälligen Schönheit**, die nicht anders als der Vorteil *Schönheit* wirkt. Jünger, die diesen Vorteil bereits besitzen, erhalten statt dessen einen Bonus von +1 auf CHR und damit verbundene Proben. Das Aussehen der Jünger kann durch diese Kraft mitunter erheblich verändert werden.

Chevilion schützt seine Jünger durch die permanente Kraft der **Heiligen Verteidigung**, die ihnen einen Bonus von +2 auf *Blocken* und *Ausweichen* gibt, sofern sie zum Schutz anderer kämpfen. Nutzen sie eine ihrer Verteidigungsaktionen, um gegen dritte gerichtete Angriffe abzufangen, erhalten sie dafür gar einen Bonus von +5!

Geolora verbindet ihre Jünger durch die permanente Kraft der **Erdessenz** so mit ihren Wurzeln, dass sie Kraft aus allen Pflanzen in 30 m Umkreis ziehen. Sie erhalten automatisch einen Bonus von +5 auf LP, AP und VT, sofern sie sich in dicht bewachsenen Gebieten aufhalten (+2 bei eher magerem Bewuchs, +0 in Felsöden).

Flamar macht seine Jünger durch die permanente Kraft der **Feuerresistenz** völlig unempfindlich gegen Feuer jeder Hitze, nur Rauch und Luftmangel können sie noch schädigen. Durch Explosionen, Säure, Blitze und dergleichen erleiden sie nur halben Schaden.

Aquata lädt ihre Jünger durch die permanente Kraft der **Meeresgeburt** in ihr Reich ein, sie können Wasser atmen und unter Wasser mindestens 10 m weit sehen, außerdem erhalten sie +2 auf ihren FW im *Schwimmen*.

Meteoron nimmt seinen Jüngern durch die permanente Kraft der **Windschwingen** ihre beschwerende Erdgebundenheit, sie können durch unsichtbare Manaflügel bei kräftigem Wind fliegen (erfordert Platz und Übung, Probe auf GES für jedes Manöver, bei Böen erhebliche Absturzgefahr) oder von erhöhten Positionen aus wie an einem Fallschirm sicher herabgleiten.

Eschtola schließlich nimmt ihren Jüngern durch die permanente Kraft des **Verlagerten Alters** die Last des Alterns - sie bleiben körperlich so wie bei der Verleihung der Kraft, bis sie schließlich bei Erreichen ihrer normalen Altersgrenze oder einer tödlichen Krankheit oder Verletzung einfach zu Staub zerfallen.

Buch 7:

Erweiterte Kampfregeln

Heitere Kneipenprügeleien

Neben den ständigen blutigen Gemetzeln, nach denen man mit etwas Pech wochenlang ins Heilbad muss, gibt es auch eine weniger gefährliche Form des Kampfes: Der freundschaftliche unbewaffnete Nahkampf in einer öffentlichen Alkoholausschanklokalität. Oder wie der Volksmund sagt: Die lustige Kneipenschlägerei.

Die **Grundlagen einer guten Schlägerei** sind immer gleich: **1.** Jeder Beteiligte muss wenigstens schon einen Drink genommen haben - ohne Alkohol ist es nicht das selbe. **2.** Es dürfen keinerlei echte Waffen verwendet werden, also vor allem keine Klingen und Schusswaffen. Auch Rüstungen sind unerwünscht. Und schließlich ist **3.** der gesamte Schaden nur temporärer Betäubungsschaden. Auch wenn viele der Aktionen erhebliche stumpfe Gewalt beeinhaltet, gibt es nie mehr als blaue Flecken. Seltsam, nicht?

Um die ganze Sache etwas munterer zu gestalten, sollte der SL den **Kampfplatz vorbereiten** und als taktische Elemente diverse Möbel, Fässer, Flaschen und andere Objekte in der Kneipe verteilen. Dazu gibt es folgende **Regeln für besondere Aktionen**:

Improvisierte Waffen richten immer Betäubungsschaden an den AP an. Besonders interessant sind sie für Charaktere mit hohen Werte in *Bewaffneter Kampf* oder *Wurfaffen* und geringeren Werten in *Waffenloser Kampf*. **Krüge, Flaschen, Tonlampen, Tontöpfe** und dergleichen taugen ebenso für Wurf (Reichweite STR m) wie Hieb, allerdings immer nur einmal, dann sind sie zerbrochen (W6 B). **Stühle, leichte Tische** oder andere Kleinmöbel eignen sich sehr gut als zweihändige Variante (W6+2 B). **Asche, Staub** oder **heiße Getränke** hingegen blenden den Gegner für W6 Runden, in denen er -5 auf Kampfwürfe hat (Reichweite 2 m).

Auf Tischen und Theken steht man erhöht und erhält gegenüber Kämpfern auf dem Boden +2 auf Angriff und Verteidigung, zum Erklimmen eines hohen Kampfplatzes ist eine Probe auf *Klettern* fällig. Allerdings können Gegner auch versuchen, einen Tisch umzuwerfen - siehe *Teppich* weiter unten...

Kronleuchter sind nicht nur ein verbreitetes Mittel um große Räume wie Festsäle oder Schankräume zu erleuchten, sie sind auch wichtige taktische Komponenten in jeder Schlägerei. **An einem Kronleuchter schwingen** erfordert eine Probe auf GES und erlaubt einen schnellen Positionswechsel am Gegner vorbei oder einen massiven Sprungangriff gegen bis zu 3 Gegner in einer Gruppe, die je W6 B Schaden erleiden und umgerissen werden, wenn sie nicht ausweichen können. Kronleuchter sind über ein Seil mit der Decke verbunden, das oft über eine Rolle zu einer Winde an der Wand führt. Durchtrennt man das Seil und **lässt man den Kronleuchter fallen**, kann er je nach Größe 1 bis 12 Gegner niederreißen, die dazu noch 2W6 B Schaden erleiden, wenn sie nicht ausweichen können.

Regale und Fässerstapel lechzen danach, über dem Gegner zusammenzubrechen, wenn man ihnen im richtigen Moment einen Schubs gibt. Gegner, die nicht ausweichen, erleiden 2W6 B Schaden und werden unter den Objekten begraben, bis sie sich nach 1 bis 3 Runden befreit haben.

Teppiche verschönern nicht nur den Raum, auf ihnen stehende Gegner fallen auch unsanft auf den Arsch, wenn man kräftig an ihnen zieht - Konfliktprobe STR der ziehenden gegen GES der stehenden, misslingt deren Probe, fallen sie hin und erleiden W6 B Schaden.

Vorhänge fallen wie Netze auf den Gegner und geben ihm -5 auf alle Aktionen, bis er sich unten ihnen befreit hat, was eine Probe auf GES -5 oder die Hilfe eines dritten erfordert.

Nach der Schlägerei helfen die Sieger den Verlierern auf und spendieren ihnen ein Bier, W6 Drinks später sind dann alle Freunde. Männer sind so. Spendieren die Sieger hingegen nichts, haben sie sich Feinde fürs Leben gemacht. Ja, auch so sind Männer. Schlägereien bringen für einen Abend in der Unterschicht oder -welt Prestige +1, +2 wenn man sie sogar gewonnen hat und +3, wenn man spektakulär und heroisch gewonnen hat.

Zusätzliche Kampfoptionen

Die Kampfoptionen im Basisregelwerk reichen für die meisten Kämpfe problemlos aus, doch einige Spieler wollen noch mehr taktische Möglichkeiten nutzen. Damit Spielleiter nicht immer improvisieren müssen gibt es die folgenden Optionen:

Bedrängen: Ein Kämpfer versucht so eng wie möglich an seinen Gegner heranzukommen, um mit ihm wie unter beengten Umständen zu kämpfen - vor allem dann, wenn man selbst eine Kurzwaffe hat und der Gegner eine Langwaffe. Der erste Angriff richtet keinen Schaden an, stattdessen bindet man sich an den Gegner und kämpft beengt, bis der Gegner um sich zu lösen auf einen Angriff verzichtet und stattdessen einen zusätzlichen Angriff auf sich selbst hinnimmt.

Befreiungsschlag: Steckt ein Kämpfer in einer sehr bedrohlichen Lage, kann er all seine Kraft in einen letzten Angriff stecken und wie wild bis zur Erschöpfung um sich hacken: Jeder Gegner, der sich auf Nahkampfweite herantraut, kassiert gleich 2 Angriffe -5 pro Runde. Bei einem Treffer fällt er hin, wenn ihm keine Probe auf GES gelingt. Allerdings ist auch keine Verteidigung möglich und der Kämpfer verliert 2W6 AP* pro Runde (regenerieren in 10 Minuten). Diese Technik kann nur mit längeren Hieb Waffen angewendet werden und endet meist mit dem Zusammenbruch des Verteidigers.

Blöße geben: Hat der Gegner bereits einen Angriff durchgeführt, lässt man seine Verteidigung sinken und provoziert ihn zu einem zusätzlichen Angriff -5, den er durchführen oder ausschlagen kann. Gelingt dieser Angriff, hat man Pech. Misslingt er aber oder kann man ihn abwehren, erhält man sofort die Möglichkeit für einen eigenen Gegenangriff, den der Gegner nicht parieren kann.

Zurückdrängen: Der Charakter akzeptiert einen Malus von -2 bis -10 auf seinen Angriff. Misslingt er, war es das. Gelingt er aber, hat der Gegner ein großes Problem: Entweder er weicht freiwillig um den doppelten Malus an Schritten zurück oder er erhält den Malus auf seine Verteidigungswürfe - wenn er sie gar übersteigt, wird jeder restliche Punkt auf den Schaden angerechnet! Bei mehr als der halben LW muss der Gegner eine Probe auf GES ablegen, um nicht zu stolpern. Eine Wand beendet seinen Rückzug und lässt ihn fortan mit -5 kämpfen, bis er wieder Grund gewinnt. Eine Schlucht oder ähnliches kann für ihn zum Verhängnis werden, er muss eine Probe auf GES pro Runde ablegen, um nicht hinein zu fallen.

Zurückweichen: Weicht man während eines Kampfes freiwillig zurück, erhält man pro 2 Schritt +1 auf seine Verteidigungswürfe. Man kann maximal seine halbe LW problemlos zurückweichen. Will man bis zur vollen LW zurückweichen, ist eine Probe auf GES fällig, um nicht zu stolpern.

Buch 8:

Arkane Alchimie

Seltene Elixiere

Die im Regelwerk angegebenen Elixiere sind allgemein bekannt und in den meisten gut ausgestatteten Apotheken oder Kräutergeschäften erhältlich. Es gibt aber noch sehr viel mehr Elixiere, die weniger bekannt und verbreitet sind. Im folgenden werden einige davon aufgelistet. Erhältlich sind sie nur bei wenigen spezialisierten Alchimisten, und bereits die Kenntnis, dass sie existieren, ist nicht sehr weit verbreitet. Die genauen Zutaten werden strengstens geheim gehalten, mehr als Gerüchte gelangen kaum einmal in Umlauf.

Eiselixier

Dieses sehr seltene Elixier ist vor allem bei den Meistern des äußeren Orakels ein beliebtes Mittel, denn es macht seinen Träger im wahrsten Sinne des Wortes Kaltblütig. Für W6+20 Stunden wird der Träger völlig wechselwarm, das heißt, er erzeugt keine Körperwärme mehr, kann sich aber auch bei extremer Kälte noch gut und ohne Schäden bewegen. Allerdings wird er immer langsamer, je kälter es wird (Sehr kalt = -2 auf GES, Blizzard = -5 auf GES und Randkälte = -10 auf GES). Sollte der Träger großer Wärme ausgesetzt sein, endet dies schnell tödlich!

Bekannte Zutaten: Auf jeden Fall Eisblumen und das Blut der sehr seltenen „Schneegleiter“, großer Raubtiere, die auf dem Randeis leben.

Preis: 20 Gulden.

Eisensalbe

Wird eine Person mit dieser Salbe eingerieben, härtet ihre Haut binnen einer viertel Stunde aus und wird fast unverwundbar (PW 4). Sie kann sich zwar noch ohne Probleme bewegen, die Haut sieht an den behandelten Zonen aber metallisch und steif aus. Wird das Gesicht behandelt, wird es völlig ausdrucklos (CHR -5). Die Wirkung hält gute 4 Stunden an. Sehr beliebt bei einigen Duellanten, die ohne Rüstung kämpfen...

Bekannte Zutaten: Drachenblut ist auf jeden Fall eine unersetzliche Zutat, wie auch ein zu feinen Spänen zerfeilttes Schwert.

Preis: 50 Gulden.

Gummielixier

Wenn ein Lebewesen dieses Elixier trinkt, wird sein ganzer Körper binnen 5 Minuten enorm dehnbar und elastisch. Man kann aus den Armen Brezeln formen, ohne dass es weh tut! Der Träger ist völlig immun gegen Schläge und Stürze, kann durch ein nur talergroßes Loch gestopft werden und ist auch gegen würgen und quetschen sehr resistent. Allerdings leiden alle seine Bewegungen darunter (GES -2) und er kann auch kaum noch etwas schweres heben (STR -5). Bei einigen Damen der feinen Gesellschaft ist es zur Unsitte geworden, kleine Mengen dieses Elixiers zu nippen, um in enge Kleider zu passen.

Bekannte Zutaten: Mehrere Frösche und Lurche sowie ein Baumsaft aus dem Dschungel, dazu das Blut eines Sumpfmoloch.

Preis: 20 Gulden.

Haarelixier

Kurz nach Einnahme des Elixieres beginnen alle Haare des trinkenden viel schneller zu wachsen, binnen einer Stunde schaffen sie das Wachstum, für das sonst ein Monat nötig wäre. Es fallen in dieser Zeit keine Haare aus, wodurch die Haarpracht dichter wird als sonst, allerdings wachsen nur die vorhandenen Haare - wo nichts ist, da kann auch nichts werden...

Bekannte Zutaten: Eine der wichtigsten Zutaten ist Trollschweiß, weshalb ein findiger Alchimist in Trollhausen eine kostenlose und sehr nett eingerichtete Sauna erbaut hat. Daher auch der andere Name diese Elixiers, „Trollwasser“.

Preis: 10 Gulden.

Nachtelixier

Wird dieses Elixier getrunken, verleiht es für ca. 12 Stunden vollendete Nachtsicht. Leider ist es mit dem Nachteil der „Tagblindheit“ verbunden, in hellem Licht erhält man -5 auf WN und -2 auf Kampfwürfe und andere auf Sicht angewiesene Aktionen. Während der Wirkungszeit sind die Pupillen riesig, die Augen wirken fast schwarz!

Bekannte Zutaten: Offenbar sind unter anderem die Tränen von Zwerge oder Finsterelfe, Eulenaugen und etwas Rauschharz nötig.

Preis: 20 Gulden.

Nährelixier

Dieses dickflüssige süßliche Elixier kann bei nur einer Unze Gewicht einen Menschen einen Tag lang gut ernähren und sättigen. Lediglich Wasser fehlt, und als Nebenwirkung sind Verstopfungen zu erwarten.

Bekannte Zutaten: Neben Honig und 21 verschiedenen Früchten gehört ein Schweinemagen auf die Zutatenliste.

Preis: 5 Gulden.

Salamandersalbe

Körperpartien, die mit dieser Salbe eingerieben werden, sind für gut 2 Stunden feuerresistent (PW 10 gegen Feuer). Eine Dosis reicht für den ganzen Körper oder bis zu 10 Behandlungen der Hände.

Bekannte Zutaten: Blut eines Feuermolches sowie viel Sonnenbalsam.

Preis: 30 Gulden.

Sirenelixier

Trinkt man dieses Elixier, reduziert sich für bis zu 4 Stunden der Sauerstoffbedarf auf ein Viertel. Man kann vor allem länger tauchen, aber auch in anderen Situationen mit weniger Luft auskommen (Heimlichkeit +1, halbe Erschöpfung durch Sprints).

Bekannte Zutaten: Das Blut eines Delphins und der Atemhauch einer Sirene.

Preis: 20 Gulden.

Todeselixier

Diese sehr seltene und fast unbekannte Elixier hat von seiner Herstellung her etliche Ähnlichkeiten mit Leichengift, ist aber, bei richtiger Herstellung und Dosierung, völlig ungefährlich. Wer es trinkt, der verfällt für 2W6+20 Stunden in einen todesähnlichen Zustand. Er hat weder erkennbaren Puls noch muss er atmen, und auch seine Körpertemperatur sinkt ab. Lediglich eine gründliche Untersuchung und eine Probe auf *Diagnose -5* enthüllt, dass der Patient noch nicht tot ist. Allerdings erleidet er im Koma alle 4 Stunden 1 LP Schaden. Auch kann es sein, dass er durch schlechte Lagerung oder Behandlung als „Leiche“ weiteren Schaden nimmt. Man kann die Dauer durch mehrere Dosen erhöhen, aber es gibt fast keinen Weg, einen Scheintoten aufzuwecken.

Bekannte Zutaten: Leichengift und eine lebende Kröte, dazu Rauschharz und ein Dutzend weitere Drogen und Kräuter.

Preis: 100 Gulden.

Wandelixier

Von diesem Elixier sind über 100 Unterarten bekannt, denn es erlaubt die Transformation in ein anderes Lebewesen. Diese dauert je nach Elixier zwischen 30 Minuten (geringer Unterschied) bis zu einem Tag (Mensch zu Maus). Die Wirkung des Elixieres hält W6+4 Tage an, dann erfolgt ebenso langsam die Rückverwandlung. Es können auch große Unterschiede bei der Masse stattfinden, die wird dann magisch „verdrängt“ oder „beschworen“, ist aber immer nur temporär. Tierelixiere sind häufig, legal und noch recht leicht zu finden, je größer der Unterschied, desto teurer. Ein Elixier, mit dem man sich in einen anderen Sterblichen verwandeln kann, erfordert eine Blut- und Haarprobe von ihm und ist als Spezialanfertigung immer teuer. In Tiergestalt erhält man die körperlichen Fähigkeiten des Tieres, behält aber seine geistigen. Die Ausrüstung wird natürlich nicht mitverwandelt!

Bekannte Zutaten: Ein lebendes Tier oder ein (toter) Fötus sowie Blut und Haare der Zielperson.

Preis: 20 bis 100 Gulden für ein Elixier der Tiergestalt, 100 bis 1000 für ein illegales der Sterblichengestalt.

Alchimistische Geheimlehren

Die Zunft der Alchimisten ist in 2 Lager gespalten. Auf der einen Seite steht die Mehrheit der einfachen Apotheker, Kräuterkundigen, Ärzte, Feuerwerker und Alchimisten, die überwiegend mit der Produktion bekannter Substanzen beschäftigt sind oder bestenfalls nach harmlosen Alchemikalien und Elixieren forschen. Auf der anderen Seite gibt es die besessenen Forscher, die hinter der Alchimie das Geheimnis des Lebens vermuten und für sich entschlüsseln wollen. Erstere findet man in den meisten Städten als angesehene Handwerker oder Akademiker. Letztere gar nicht oder gelegentlich auf einem Scheiterhaufen, denn sie stehen immer mit einem Fuß im Kerker und halten sich daher von der Öffentlichkeit fern.

Die Alchimistischen Geheimlehren werden alleine oder in kleinen Zirkeln praktiziert, immer aber in geheimen Laboren fern der misstrauischen Obrigkeit, die hinter allem gleich Giftmischerei und Ketzerei vermutet. Oft zurecht, denn was da so an Zutaten und Versuchspersonen benötigt wird, und was so manches Experiment an Grauen hervorbringt, kann selbst eine liberale Obrigkeit kaum dulden. Im folgenden werden einige Forschungsfelder der geheimen Schwarzkünste vorgestellt.

Das Geheimlabor

Verglichen mit den einfachen Mischanlagen der gewöhnlichen Alchimisten benötigen arkane Forscher viel mehr und teureres Gerät. Auch bei den Zutaten scheuen sie kaum ein Gräul, denn das Geheimnis des Lebens kann man nicht in irgendwelchen Kräutern und Steinen finden!

Reagenzbottiche sind große Gefäße aus Metall, Stein und Glas, die mit einer Vielzahl von Röhren, Pumpen, Messgeräten und Ventilen verbunden sind. In ihnen können alchemische Reaktionen unter völlig kontrollierten und sehr extremen Bedingungen stattfinden. Auch wenn sie Einzelstücke sind, die sich stets voneinander unterscheiden, werden sie der Einfachheit halber in 3 Größen unterteilt. **Kleine** Bottiche eignen sich für maximal 4 kg Substanzen oder ein kleines Tier und werden vor allem für die Forschung benötigt, 50 Gulden. **Große** Bottiche können einen Sterblichen oder ein entsprechendes Tier aufnehmen, 500 Gulden. **Gigantische** Bottiche sind extrem selten und eignen sich auf für die Herstellung von riesigen Chimären, 20 000 Gulden. Da alle Reagenzbottiche unter Druck stehen und mit reaktionsintensiven Alchemikalien arbeiten, besteht bei ihnen stets die Gefahr, dass sie explodieren!

Organbottiche ähneln Reagenzbottichen vom Aufbau her, bestehen aber weitgehend aus Glas und haben die Aufgabe, extrahierte Organe am Leben zu halten. Sie stehen nicht unter Druck und können nicht explodieren, sind aber durch eine angeschlossene Elixierpumpe und einen Blitzapparat sehr teuer und anfällig, dazu (weil aus Glas) zerbrechlich. Von ihrer Größe unabhängig kosten sie ca. 200 Gulden.

Elixierpumpen sind feinmechanische Meisterwerke, die genau dosierte Elixiere durch bis zu 12 Schläuche an genau die richtigen Stellen eines Organes oder Patienten befördern können. Sie kosten pro Stück 50 Gulden und sind recht anfällig.

Die wichtigste Substanz, die mit diesen Pumpen zirkuliert wird, ist **Alchimistenblut**, eine gelbliche Substanz, die das Blut von Lebewesen ersetzen und Organe am Leben erhalten kann. Es besteht im wesentlichen aus einer Mischung aus Blut der damit zu erhaltenden Spezies sowie diversen Alchemikalien und wird mittels eines Blitzapparates „aktiviert“, woraufhin es ein zuckendes und blubberndes Eigenleben entwickelt. Diese Flüssigkeit zu verbessern ist das Hauptziel der Alchimisten, denn sie lockt mit überlegenen Fähigkeiten und sogar Unsterblichkeit für ihren Besitzer. Bislang aber ist sie noch sehr fehlerhaft, hoch brennbar und teuer. Vor allem aber

ist es schwer, genügend Menschenblut für die Herstellung aufzutreiben, da die „Blutspender“ oft Verdammte oder schwarze Magie fürchten. 1 Maß kostet um die 3 Gulden an Zutaten.

Blitzapparate bestehen aus etlichen großen Kristallstäben, die mit Kupfer-, Gold- und Keramikteilen zum Speichern und kontrollierten Abgeben von Blitzen benutzt werden. Die Erzeugung von Blitzen ist nur mittels Magie möglich, daher fangen viele Alchimisten ihre Blitze lieber bei Gewittern mittels kupferner Netze und speichern sie für später. Ein normaler Blitzapparat kostet 20 Gulden und kann einen kleinen Blitz speichern, für einen großen Blitz ist ein **großer Blitzapparat** für 200 Gulden nötig. Dessen Blitze hätten ungebremst aber auch eine Wirkung von 4W6+6 Schaden!

Fixiertische ähneln einer gewöhnlichen Folterbank, sind aber viel beweglicher und daher besser für Experimente geeignet, bei denen die Versuchsperson fixiert werden muss. Kosten 20 Gulden.

Homunkuli

Von allen arkanen Schwarzkünsten gehört die Herstellung eines Homunkulus zu den bekanntesten und noch am ehesten tolerierten. Ein Homunkulus ist ein künstliches geschlechtsloses Lebewese, das aus dem Fleisch und Blut des Alchimisten oder einer anderen Person geschaffen wird und seinem „Spender“ völlig treu und loyal dient. Für die Herstellung ist ein kleiner Reagenzbottich nötig, in den der Alchimist neben diversen anderen Zutaten binnen eines Monats 4 Liter seines Blutes sowie Haut-, Fleisch-, Knochen-, Zahn- und wenn möglich auch Organproben gibt. Die Entnahme dieser Proben ohne einen kompetenten Chirurgen und Heilmagie ist nicht zu empfehlen!

Nach Ablauf der 4 Wochen gibt der Alchimist eine Reihe von Kontrollingredienzien dazu, nebst Edelsteinstaub und dem gut gesäuberten und eventuell nachbearbeiteten Skelett eines Kleintieres. Dann muss er weitere 12 Wochen warten und den Bottich genau kontrollieren. Für das ganze Prozedere sind zusammen 5 Proben auf Alchimie (modifiziert nach Güte des Labors und der Zutaten) und Zutaten im Wert von mindestens 50 Gulden nötig. Wenn auch nur eine Probe misslingt, stirbt oder misslingt auch der Homunkulus! Gelingen hingegen alle Proben, dann kann man nach Ablauf der 12 Wochen vorsichtig den Bottich öffnen...

Heraus kommt ein kleines Wesen, das die Haut- und Haarfarbe seines „Spenders“ hat, die Körperform

des Skelettes und einen nicht unbeträchtlichen Teil der Fertigkeiten seines Spenders! Unter anderem spricht es alle Sprachen, die sein Spender spricht, beherrscht all seine Fertigkeiten mit ES -3, hat seine INT -3 und ansonsten Attribute von GES +2, CHR -5, STR 3, WN +2 und WK -2. Vor allem aber steht es mit seinem Spender in permanentem telepathischen Kontakt, ist völlig loyal und von ihm abhängig, denn die einzige Nahrung, die es verträgt, sind einige Tropfen Blut pro Tag (oder 1 LP pro Woche). Homunkuli beherrschen auch alle magischen Kräfte ihres Spenders mit -3, haben aber nur 8 eigene AP. Sie können allerdings beliebig viele AP ihres Spenders für eigene Zauber nutzen. Rituale können sie nicht durchführen, wie auch diverse Fertigkeiten durch ihre geringe Größe leiden.

Geschickte Alchimisten können das Wesen durch Formung und Zugaben verbessern, so erhalten viele Homunkuli Fledermausflügel (-2), Giftzähne (-1, Biss richtet 3W6 Runden lang 1 LP pro Runde an), Nachtsicht (-1), extrem ausgeprägten Geruchssinn (-1), eine andere Farbe (+0), schützende Stacheln (-1, wer sie ergreift erleidet W6+1 Schaden und lässt sie los, wenn ihm keine Probe auf WK -5 gelingt), aktive Tarnfarbe wie ein Chamäleon (-2, Heimlichkeit 18 statt der normalen 13), Saugnapfe und Krallen zum perfekten Klettern (-1, Klettern 22), eine lange Froschzunge (-1, erlaubt Taschendiebstahl +5) sowie diverse andere obskure Extras.

Homunkuli sind, so lange ihr Spender lebt, scheinbar unsterblich. Allerdings können sie durch Verletzungen getötet werden, sie haben 8 LP und eine Wundschwelle von 3. Gift und Krankheiten hingegen scheinen kaum Effekt zu erzielen, wie auch Transformationsmagie, Kontrollmagie und Flüche von ihnen abgleiten (-10). Wird ein Homunkulus getötet, erleidet sein Spender dadurch 3W6 AP Schock. Wird er verletzt, spürt dies der Spender, er erleidet aber keine Abzüge. Auch wenn die meisten nur einen Homunkulus haben, ist ihre Zahl nur durch das Blut des Spenders begrenzt, einige Alchimisten haben 2 oder gar 3 Homunkuli als Diener. In gewissen Kreisen sind Homunkuli auch außerhalb der arkanen Alchimie sehr beliebt, vor allem Magier, einige reiche Adelige sowie Meisterdiebe, Spione und Assassinen lassen sich solche Diener anfertigen.

Fleischkolosse

Wesentlich weniger possierlich sind künstlich zum Leben erweckte Körper - aufgrund ihrer Zusammensetzung aus den Teilen verschiedener Leichen sind sie grotesk anzusehen, wirken deformiert und sind meist ziemlich groß und schwer. Fleischkolosse eben. Im Gegensatz zu Untoten oder Verdammten sind die mit Hilfe von Alchimistenblut, Blitzapparaten und einer meist in den Bauchraum eingebauten Elixierpumpe aktivierten Leichen weder untot noch verdammt, sie zeigen Zeichen von Wachstum und Regeneration, können Nahrung verdauen und sind nicht von Weihwasser oder Läuterungen betroffen. Das größte Problem für die arkanen Alchimisten ist aber, diesen Fleischkolossen Verstand einzutrichtern. Da ihre Gehirne beim Tod Schaden genommen haben und es keinen steuernden Geist wie bei Untoten gibt, sind die meisten Fleischkolosse dumm und ungeschickt oder gleich völlig unbrauchbar.

Körperlich allerdings kann so ein Fleischkoloss sich sehen lassen (wenn auch nicht in der Öffentlichkeit)! Die Alchimisten haben schnell erkannt, dass sie auch Teile verschiedener Leichen und sogar Spezies zu einem Körper verbinden und sogar die Organe nach Belieben kombinieren können. Das Alchimistenblut hält alles künstlich am Leben. Je besser die Organe zusammengesetzt sind, desto seltener muss das alchemistische Kunstblut ausgetauscht werden. Eine wirre Zusammenstellung diverser Tiere erfordert einen Austausch pro Woche, gut eingestellte Wesen aus frischen Leichenteilen können über ein Jahr ohne neues Alchimistenblut auskommen. Einige Alchimisten haben auch angefangen, vergoldete Metallteile in ihre Wesen einzubauen, denn nur Gold verhütet üble Reaktionen mit dem Alchimistenblut.

Das Erschaffen eines Fleischkolosses erfordert eine Fixierbank, wenigstens eine möglichst frische Leiche (bis 1 Stunde +0, bis 3 Stunden -1, bis 9 Stunden -2, bis 24 Stunden -3, bis 48 Stunden -5, bis 72 Stunden -10), einen Organbehälter für das ganz frische Gehirn (-1 pro 10 Minuten Todeszeit!), wenigstens 5 Liter Alchimistenblut (bei größeren entsprechend mehr) und einen Blitzapparat, dazu Alchemikalien im Wert von mindestens 100 Gulden. Es sind 3 Proben zur Herstellung nötig, eine auf Diagnostik (für die Konzeption), eine auf Chirurgie (für die Bastelarbeiten) und eine auf Alchimie (um das Ding zum Leben zu erwecken). Für das Ergebnis zählt immer die schlechteste Probe!

Eine frische aktivierte Leiche hat je nach Güte des Alchimisten einen Malus von -2 (Kritischer Erfolg), -5 (Erfolg) oder -10 (Fehlschlag) auf alle geistigen Fähigkeiten, halb so viel auf körperliche. Sie sind gegen Krankheiten und Gifte weitgehend resistent, extrem zäh (LP x 2, Wundschwelle 8), erschreckend

ausdauernd (AP x 4) und behalten ihre normale STR. Durch das Hinzufügen weiterer Organe oder Glieder kann man ihre Fähigkeiten enorm steigern, allerdings vergrößert das den Bedarf an Alchimistenblut und erhöht die Gefahr eines Fehlschlages. Übliche Modifikationen sind Erhöhung der STR (Proben -1 pro 3 Punkte zusätzlich), interne Panzerung (-1 pro Wundschwelle +2), zusätzliche Gliedmaßen (je -1) und Einbau von Waffen oder Apparaten (je -1).

Eines der größten Probleme bei Fleischkolossen ist nach wie vor die Steuerung. Als entseelte Wesen sind die animierten Körper stets verwirrt und nicht sehr leistungsfähig, einige werden sogar wahnsinnig. Immerhin ist die Kontrolle der Alchimistenblutzufuhr ein wirksames Schutzmittel, um Rebellionen zu verhindern. Welches Fleischkoloss kann sich dieses Lebenselixier schon selber herstellen oder auch nur die Elixierpumpe bedienen und warten? Hinzu kommt die Tatsache, dass Kirchen und Obrigkeit die weder untoten noch verdammten noch wirklich lebenden Wesen sehr misstrauisch sehen, zumal sie ja aus Leichen hergestellt werden. Im ganzen Nordreich sind gerade einmal ein Dutzend Fleischkolosse in der Öffentlichkeit bekannt, die Hälfte davon liegt tot in Kuriositätenkammern. Dennoch sind diese enorm starken Wesen als Wächter und Arbeiter in speziellen Kreisen beliebt, und einige reiche Personen versuchen so, verstorbene zum Leben zu erwecken, obwohl ihre Seele schon im Totenreich ist.

Chimären

Einer der bekanntesten und umstrittensten Zweige der arkanen Alchimie ist die Erschaffung von Zwitterwesen aus unterschiedlichen Lebensformen, den so genannten Chimären. Was mit Zauberei und selbst göttlichem Wirken nie gelingt, ein guter Alchimist schafft es: Zwei oder gar drei zum Teil völlig unterschiedliche Wesen zu einem zu verschmelzen und ihre Fähigkeiten zu kombinieren. Die Erzeugung von Chimären mit Sterblichen als Komponente ist hochgradig illegal, und auch ansonsten sehen es Kirchen und Obrigkeit alles andere als gerne, wenn Alchimisten derartig an der Schöpfung herumbasteln. Immerhin gehören zahlreiche der unangenehmsten und gefährlichsten Kreaturen der Welt zu den Chimären, die die Gottkönig im zweiten Zeitalter schufen. Andererseits sind Chimären aber auch interessant und mitunter nützlich, Landbesitzer lassen sich Hochleistungsvieh oder -pflanzen herstellen, Kriegsherren reihen furchtbare Chimärenmonster in ihre Armeen ein und keine Menagerie kommt ohne sie aus.

Bei der Erschaffung von Chimären gibt es mehrere unterschiedliche Herangehensweisen. Die einfachste und schnellste ist, einfach zwei Wesen mit den nötigen Ingredienzien in einen passenden Reagenzbottich zu geben, durch Blutelixier und Elixierpumpen künstlich am Leben erhalten, etwa 3 Monate lang gären zu lassen und dann zu hoffen, dass alles gut geklappt hat. Nötig sind für solch einen Vorgang 3 Proben: Eine auf Tierkunde, eine auf Diagnose und eine auf Alchimie. Je mehr sich die Wesen unterscheiden, desto größer die Mali: Ähnliche Arten (zwei Affenarten, Mensch mit Troll...) = +0. Arten einer Kategorie (Säugetier, Amphibie, Echse, Vogel...) = -3. Arten unterschiedlicher Kategorien (Echse mit Säugetier, Käfer mit Qualle) = -10. Die Kosten der Prozedur liegen je nach Größe der Chimäre bei ca. 10 (kleiner Bottich), 50 (großer Bottich) oder 200 Gulden (gigantischer Bottich), nicht gerechnet die Arbeitszeit. Allerdings kann ein Alchimist bis zu 10 Bottiche überwachen.

Am Ende der Prozedur werden alle 3 Proben abgelegt, wenn alle gelingen, entsteht eine lebensfähige und nur leicht wahnsinnige Chimäre. Misslingt auch nur eine, wird die Chimäre leider sehr wirr oder geht binnen 3W6 Monaten ein. Misslingen mehr als eine Probe oder gibt es gar einen Patzer, entsteht noch im Bottich eine grauenhafte, abartige und nicht lebensfähige Kreatur, die man am besten noch im Bottich tötet. Alle diese so erschaffenen Chimären sind geistig sehr im Eimer und völlig unfruchtbar, dafür aber recht schnell gefertigt. Auch mit ihrer Kontrolle hapert es, die meisten Alchimisten nutzen diverse Drogen oder einfachen Zwang, andere auch Magie.

Wesentlich besser und effektiver ist es, wenn man statt ausgewachsenen Wesen 2 lebende Föten in den Bottich gibt und in diesem dann 6 bis 18 Monate lang ausbrütet. Die Prozedur ist entsprechend teurer und die entstehenden Babychimären müssen erst noch aufwändig großgezogen werden. Dafür lassen sie sich leicht mittels einige Elixiere auf einen Herren prägen und sind diesem Verbunden wie ein Kind seiner Mutter. Sie sind auch geistig nur wenig verwirrt und mit etwas Glück (und einem Partner für die Paarung) sogar fortpflanzungsfähig. Im Gegensatz zu den erwachsen erschaffenen Chimären sind sie aber fast überall illegal (Anmaßung göttlicher Macht). Die genauen Werte einer Chimäre legt der SL fest, sie sollten aber einer MISCHUNG ihrer Komponenten entsprechen, nicht einer ADDITION! Nur wenige sehr gute Chimären (1 besonderer Erfolg+) können mehr leisten. Chimären sind ideale „Überraschungsmonster“, da meist gefährlich und aggressiv.

Transplantate

Ein besonderer Bereich, in dem die Magie ebenfalls bislang keine positiven Resultate erzielen konnte, ist die Herstellung von künstlichen Körperteilen. Seien es einfache Ersatzgliedmaßen oder Verbesserungen, nur arkane Alchimie kann etwas erschaffen, das längere Zeit im Körper funktioniert, ohne zu einer Abstoßung zu führen.

Zunächst sei dabei die Verpflanzung von „Spenderorganen“ erwähnt. Eigentlich jedes Organ, vom Auge bis zum Bein, kann von einem guten Alchimisten mit chirurgischer Unterstützung in den Körper eines Sterblichen verpflanzt werden. Hierbei gelten die selben „Frischkriterien“ wie bei Fleischkolossen, dazu ist aber eine besonderer Vorbereitung nötig. Um das Organ anzupassen muss es mit einem ganz besonderen, aus dem Blut des späteren Trägers gewonnenen Alchimistenblut 2 bis 6 Monate in einem Reagenzbottich am Leben erhalten werden. Danach ist nur noch eine chirurgische Verpflanzung und eine längere Behandlung durch einen guten Wasserheiler in einer heiligen Quelle nötig. Es sind 3 Proben nötig, erst welche auf Diagnose und Alchimie, dann, wenn beide geglückt sind, eine auf Chirurgie -5, um das Organ zu verpflanzen.

Diese Form der Transplantate ist in den meisten Staaten sehr umstritten und gilt als höchst verdächtig, wird aber nur in wenigen als Ketzerei mit dem Tode bestraft. Allerdings werden bislang fast nur nicht lebenswichtige Organe verpflanzt, da ein schwerkranker Patient z.B. eine Herzverpflanzung selbst beim besten Chirurgen kaum überleben würde. Daher gelten Transplantate als Luxus, nicht als nötige medizinische Behandlung. Und immer hängt am Empfänger der Ruf eines Ghules, der sich an Leichen vergreift!

Wesentlich weniger locker sieht man es, wenn gesunde Organe durch bessere ersetzt werden, oder eine Person gar zusätzliche Organe erhält. Hier sind den kranken Phantasien mancher Alchimisten kaum Grenzen gesetzt, von Giftzähnen über ein drittes Auge im Hinterkopf, Finsterelfenaugen für perfekte Nachtsicht oder gar einem hübschen Echschwanz bis hin zu kaum noch begreiflichen Körperveränderungen reicht die Bandbreite. Das Einbauen von Geräten und Waffen ist sehr selten, da es schlicht kaum etwas gibt, das den Einbau lohnen würde, sieht man von einigen versteckten Klingen bei Assassinen oder unter der Haut sitzenden vergoldeten Kettenpanzern mal ab. Solche implantierten Extras sind eigentlich überall verboten oder werden zumindest mit Unverständnis und Entsetzen zur Kenntniss genommen!

Lebensverlängerung

Schließlich kommen wir zum eigentlichen Ziel der meisten arkanen Alchimisten: Der Verlängerung des eigenen Lebens. Die bislang einzige wirksame und gebräuchliche Methode ist der Austausch des eigenen Blutes durch Alchimistenblut, das nahezu endlosen Lebensspannen verspricht. Um den Preis, auf ewig von großen Mengen dieser teuren und schwer herzustellenden Substanz abhängig zu sein. Auch verändert sich ein so konservierter Körper im Laufe der Zeit, wird zunehmend gelblich, riecht sehr alchemisch und erinnert mehr und mehr an eine lebende Moorleiche. Nach 100 Jahren sieht ein so am Leben erhaltener Sterblicher mehr wie ein Untoter oder Ghul aus! Dennoch, in versteckten Laboren forschen oft eben so deformierte Alchimisten verbissen ab besseren Methoden, und bis sie diese erreicht haben, verbrauchen sie Mengen an Menschenblut, um ihr Leben zu verlängern. Ist die Herstellung und der Gebrauch von Alchimistenblut noch in vielen Staaten legal, werden „Alchimistenghule“ wie die Pest gemieden oder einfach auf Verdacht hin dem Scheiterhaufen übergeben. Wo sie dann sehr spektakulär und übelriechend verbrennen.

Buch 9: Bauregeln

Architektur im Nordreich

Das Nordreich ist groß, und jedes Land, jede Region hat einen eigenen Baustil und eigene Bedürfnisse, die die Baumeister beachten müssen. Allerdings gibt es dabei eine deutliche Teilung in gewöhnliche Bauten und Großbauten. Die gewöhnlichen Häuser werden nicht von Baumeistern oder Architekten entworfen, sondern von den Handwerkern nach althergebrachten Mustern und Erfahrungen gebaut und je nach Bedarf, Geldbeutel und Wünschen des Bauherren modifiziert. Hierbei fließen durchaus auch Modeströmungen ein, vor allem bei den Häusern der Wohlhabenden, aber den meisten Leuten würde es gar nicht einfallen, allzu weit vom Bekannten abzuweichen. Und so kann man an einem Haus fast immer sofort erkennen, ob es in Albion oder Soldale, in Thursgard oder Sylvania steht. Jeder Baustil ist genau an das Wetter und die vorhandenen Materialien angepasst, Häuser und Landschaft bilden eine natürliche Einheit. Jede Veränderung, und sei sie noch so sinnvoll, benötigt viel Zeit um wirksam zu werden.

Anders sieht es bei den Großbauten aus. Sie werden von erfahrenen Baumeistern nach eigenen oder von akademisch geschulten Architekten erstellten Plänen gebaut, von hochspezialisierten Handwerkern, die durch das ganze Nordreich von einer Baustelle zur anderen wandern. Auch diese Bauten sind an die Region angepasst, folgen aber viel mehr einem reichsweiten Muster und einem Kunstgeschmack, der mehr den Strömungen der Zeit als den bideren Ansichten der Bürger entspricht. Könige und Fürsten, Kirchen und Orden versuchen sich durch immer schönere, modernere und größere Bauten zu übertrumpfen, und bestenfalls die reichen Kaufleute und Adligen können es ihnen halbwegs nachmachen. Bei einem Tempel oder Palast kann man nicht so sehr sehen, wo er steht, sondern vielmehr, wann er erbaut wurde, denn keine Dekade baut so wie die vorangegangene. Ein Baumeister kann in seinem Leben ein Dutzend Großbauten im ganzen Nordreich hinterlassen, manche mit Hilfe ihrer Schüler und Gehilfen sogar noch mehr. Andere widmen ihr ganzes Leben nur einem einzigen Bauwerk und werden es doch zu Lebzeiten nicht beenden.

Regionale Baustile

Beginnen wir mit der Beschreibung der wichtigsten Baustile des Nordreiches, und zwar ganz weit im Norden.

Das nordthursische Grubenhaus zählt wohl zu den jämmerlichsten Behausungen, die man sich nur denken kann. Ein mit Feuer und Hacke in den stets hart gefrorenen Boden der Tundra gegrabenes Loch, verkleidet mit dicken Polstern aus Torf oder Moos und darüber, mit kaum zwei Fuß grober Mauer aus Feldsteinen, ein rundlich wirkendes Dach aus Steinplatten, Grassoden und dicken Bündeln Heidekraut. Es gibt kein einziges Fenster, nur eine mit einem Windfang und mehreren Fellvorhängen versehene Tür sowie ein Rauchloch im Dach, das mittels einer Stange und einem Fell geschlossen werden kann. Oft sind alle Häuser eines Dorfes dicht an dicht gebaut, verbunden mit überdachten Gängen. Im finsternen Inneren der Häuser, die stets nach Torf, Rauch, Erde und ihren Bewohnern stinken, rottet sich die ganze Familie in einem Raum um die mit Steinen verkleidete Feuergrube zusammen, das Vieh erhält meist eigene Ställe daneben. Es gibt auch eigene kleine Häuser für Vorräte, ein Dampfbad und einen Schrein der örtlichen Geister.

Auch wenn Grubenhäuser eher an Bärenhöhlen erinnern als an Häuser, zumal sie sich meist wie kleine Hügel in die Landschaft schmiegen, dienen sie doch ihrem Zweck. Ihre geduckte Form und die dicken Dächer widerstehen dem eisigen Wind, der sonst in jede Ritze fährt. Ist alles unter mehr als 3 Schritt Schnee begraben, kann man dennoch die Nachbarn besuchen und das Vieh versorgen. Auch mangelt es im hohen Norden stets an Holz und anderem Baumaterial. Das Moos oder Torf in Boden und Wänden brütet zwar (wie auch das Heidekraut des Daches) Unmengen von Ungeziefer aus, wärmt aber auch besser als Holz oder Stein. Das Fehlen eines Schornsteins sorgt dafür, dass der Rauch das Dach trocknet und Ungeziefer reduziert. Die Teilung in viele kleine Häuser sorgt dafür, dass bei einem Einbruch des Daches durch Schneelast die Schäden gering bleiben. Ähnliche Häuser finden sich auch im Hochland von Albion, auf den Nebelinseln und in einigen Gebirgen.

Das thursische Hallenhaus hingegen mag altmodisch und finster wirken, ist aber zweifellos ein imposantes und wohnliches Haus. Der Bau beginnt wie der eines Grubenhauses mit einer Grube, die aber mit einer Anzahl von Felsbrocken mit gehörigem Abstand ausgelegt und darauf mit dicken Planken bedeckt wird. So hat man einen ebenen, festen, sauberen und im Winter warmen wie trockenen Boden. Die Wände bestehen aus nichts als roh behauenen und an den Ecken verzahnten Baumstämmen, von denen man nicht einmal die Rinde entfernt hat. Die Lücken werden mit einer Mischung aus Moos, Mist, Stroh und Tierhaaren verstopft. In sehr kalten Regionen werden 2 Reihen Baumstämme verwendet und der Zwischenraum mit Moos gefüllt.

Die Wände sind nicht hoch, im Gegensatz zu dem mit Holzschindeln gedeckten Dach, das mit seiner offenen Balkenkonstruktion oft 8 Schritt hoch aufragt. An beiden Seiten des Hauses sind kleine Alkoven aus Brettern abgetrennt, an dem einen Ende Boxen für das Vieh, an dem anderen Schlafstellen für je 2 bis 6 Personen. Auf den Alkoven geht ein Gang mit Geländer unter dem Dach entlang, hier werden Stroh, Brennholz, Getreide und andere Vorräte gelagert. Eine einzige Wand trennt den Stall vom Wohnbereich. Der Raum zwischen den Boxen dient als Stellfläche für Wagen und Ackergerät, als Werkstatt und Dreschplatz. Der zwischen den Schlafkammern als Küche und Wohnzimmer in einem. In seiner Mitte gibt es eine große Feuergrube, um die herum grobe Bänke gebaut sind, sowie ein Podest mit einem Stuhl, auf dem der Hausherr des Abends sitzt.

Kaum ein Hallenhaus hat mehrere Stockwerke, es gibt ja genug Platz im Norden. Auch Innenwände sind bis auf die Trennung vom Stall unüblich, nur in den kleinen Alkoven, die mit Fellen und Tüchern verhängt werden, findet man etwas Privatsphäre. Oft leben in nur einem Haus mehr als 30 Trolle oder Menschen, alle Angehörige einer Sippe. Zu jedem Hallenhaus gehören eine Eisgrube und ein Dampfbad nach Art eines Grubenhauses aus Holz. Wenn es nicht mit anderen Häusern in einer einfachen Umwallung steht, ist es mit einem Holz- oder Flechtzaun umgeben. Bleiben die Balken selbst meist roh, werden höchstens mit Fellen und wollenen Teppichen verhängt, verziert man die Balkenköpfe oft mit den absonderlichsten Schnitzereien. Gerade aus den Giebeln ragen immer furchtbare Drachenköpfe, die böse Geister fernhalten sollen. Es gibt nur wenige kleine Fenster, oft aber Schießlöcher, die man von oberem Gang aus erreichen kann. Der Stall hat ein großes Tor zur Schmalseite, der Wohnbereich zwei Türen zu den Breitseiten des Hauses.

Das albische Bruchsteinhaus wirkt schon um einiges zivilisierter, auch wenn es deutliche Verwandtschaft zum Grubenhaus hat (und die ärmsten Hochländer immer noch in solchen hausen). Die Mauern werden aus nicht behauenen Steinen gebaut, wie auch die trennenden Mauern zwischen den Feldern und Wiesen meist ohne Mörtel, daher müssen sie recht dick sein. Der Grundriss ist fast quadratisch, die Häuser recht klein, da ihr Bau viel Arbeit erfordert. Immerhin, die Bauern können die Trockenmauern selbst aus dem bauen, was sie jeden Frühling an Steinen von ihren Äckern klaben. Es gibt stets einen Keller und einen Dachboden für die Vorräte unter dem sehr abgescrängten und mit Stroh, Schilf oder Heidekraut gedeckten Dach. Oft ist der Eingang etwas erhöht, da der Keller nur halb in den Boden gegraben ist. Zusammen mit den kleinen Fenstern werden so auch einfache Bauernhäuser etwas wehrhaft.

Das Innere der Häuser wird wenn möglich sauber mit Holz vertäfelt, hinter der Vertäfelung gibt es immer kleine (zum Teil versteckte) Nischen für Hausrat, Vorräte und Wertsachen. Bei einigen Häusern wird das Dach nicht für Stroh und Korn, sondern für zusätzliche Schlafplätze genutzt. Der feuchtkalte Keller, der oft nur einen unebenen Stein- und Erdboden hat, taugt hingegen nur als Rübenlager und ist daher selten so hoch, dass man in ihm stehen kann. Er soll vor allem das Haus trocken und warm halten. Dazu dient auch der stets in eine Giebelwand gemauerte Kamin in der Wohnküche. Für das Vieh gibt es eigene Stallhäuser, mitunter an das Haupthaus gebaut um eine Mauer zu sparen, ebenso wie für weitere Vorratslager oder das Gesinde. Ein wohlhabender Hof besteht mindestens aus 3 Häusern. In einem Dorf drängen sich die Häuser um einen kleinen Platz oder einen Tempel, die Häuser am Rand sind durch übermannshohe Trockenmauern miteinander verbunden.

Solide sind die Bruchsteinhäuser, und auch in vielen holzarmen Regionen des Gomdlandes und Bourbons sowie bei armen Zwergenklaus in ähnlicher Form zu finden. Allerdings sind sie nie ganz trocken und meist recht beengt, da das Sammeln, Herankarren, Auswählen und Aufschichten der Steine wenig können, aber viel Zeit erfordert. So ist es gar nicht ungewöhnlich, dass ein Bauer 10 oder 15 Jahre lang an den ruhigeren Tagen an seinem neuen Stall baut. Auf die Idee, Handwerker mit dem Bau zu beauftragen, kommen die meisten Bauern gar nicht, denn das kostet ja Geld. So gibt es neben fertigen Häusern auch viele Rohbauten und Ruinen, die sich kaum voneinander unterscheiden lassen. Denn die dicken Mauern zerbröseln nur langsam.

Das **gomdische Fachwerkhaus** ist das am weitesten verbreitetste Haus, denn es verbindet eine billige und flexible Bauweise mit relativer Wohnlichkeit und gefälligem Äußeren. Über einem Erdkeller oder einer auf Steinen gelagerten Fundamentplatte wird ein Gerüst aus sorgfältig verzapften Balken errichtet. Zwischen den Balken werden einfache Flechtwände eingezogen und mit einer Mischung aus Lehm und Stroh verschmiert, also ausgefacht. Auf diese Weise wird nur wenig teures Holz verbraucht, Flechtwände und Lehm hingegen sind sehr billig. Die Fächer werden dann nach Wunsch angemalt oder mit Kalk bestrichen, Zwischenböden aus Holz eingezogen und das Dach mit Stroh, Schilf oder Holzschindeln gedeckt. Zu den wenigen Bauteilen aus Stein oder Ziegel gehört die gemauerte Feuerstelle, die mit einem hölzernen oder weniger brandgefährdeten steinernen Schornstein versehen ist.

Die Vorteile der Fachwerkbauweise sind enorm: Der Bau ist billig und sehr schnell, selbst große Häuser lassen sich in einigen Monaten bauen. Reparaturen sind recht einfach, die Form sehr flexibel an die regionalen Bedürfnisse anzupassen. Die Lehmwände sind zwar dünn, aber warm. Mit entsprechender Bemalung und Schnitzereien in den Balken kann ein Fachwerkhaus sehr schön geschmückt werden und steht einem Steinhaus kaum nach. Fachwerkhäuser lassen sich leicht 3 bis 5 Etagen hoch bauen, bis zu 8 sind möglich, weniger als 2 sehr selten. Sie können auch vorkragen oder Erker und Türmchen erhalten, da diese recht leicht und in sich stabil sind. Wird ein Fachwerkhaus gut gepflegt, alle 2 bis 3 Jahre neu mit Lehm verstrichen oder gekalkt und kleine Schäden sofort ausgebessert, wozu man nur ein Beil und etwas Geschick braucht, halten sie viele Jahre lang. Kein Wunder, dass Fachwerkhäuser der bei weitem häufigste Haustyp und außer im Gomdland auch in allen anderen Ländern des Reiches zu finden sind.

Fachwerk hat aber auch Nachteile. Die dünnen Wände sind nicht wehrhaft zu machen, mit einer Axt kommt man schnell hindurch. Sie brennen auch wie Zunder, gerade die dicht bebauten Stadtviertel sind dann nur noch durch Niederreißen der Häuser zu retten. Starker Regen kann die Lehmwände aufweichen oder, schlimmer noch, die Tragebalken verfaulen lassen. Und schließlich sind für den Bau von Fachwerkhäusern Spezialisten nötig, zumindest ein guter Zimmermann, der das Tragwerk plant und den Bau beaufsichtigt, ist kaum zu ersetzen.

Das **niedermarscher Backsteinhaus** gehört zu den neueren Baustilen, denn die Verwendung von gebrannten Ziegeln ist noch nicht allzu alt. Da es in den niederen Marschen und vergleichbaren Gebieten an den Küsten Gomdlandes und Albions wenig Holz oder Stein, aber genug Torf und Ton gibt, ging man hier zum Bau von Ziegelhäusern über. Diese sind dank der genormten Bausteine verglichen mit Steinhäusern recht effizient und preiswert zu bauen, sind solide und feuerresistent, widerstehen Feuchtigkeit recht gut und lassen sich auch bis zu 5 Stockwerke hoch bauen, was in den engen Städten sehr wichtig ist. Die typischen niedermarscher Häuser haben hinter dem Eingang eine Diele, einen 2 bis 3 Etagen hohen Raum, zu dem die anderen Räume Zugang über Fenster, Ballustraden und das Treppenaus haben. Oft dient die geräumige Diele auch als Laden, Schankstube oder Werkstatt.

Im Erdgeschoss dahinter ist nur noch die große Küche, oft mit Waschküche und Vorratskammer, in der die Mahlzeiten zubereitet werden und auch ein guter Teil des täglichen Lebens stattfindet. Über der Küche liegt die Stube, ein Raum mit Kachelofen, der über den selben Schornstein wie der Küchenherd abzieht. In großen Häusern gibt es über der „guten Stube“ oder Wohnstube, die nur im Winter und bei Empfängen genutzt wird, oft noch eine Schlafstube für die Herren des Hauses. Die anderen Räume sind Kammern ohne Heizung. Unter dem mit Ziegeln gedeckten und daher recht zugigen Dach gibt es nur einen Trockenboden, wohnen sollte hier niemand. Unter Diele und Küche gibt es einen Gewölbekeller, in dem nicht selten das Grundwasser kniehoch steht und in dem alle Fässer und Kisten auf Borden oder Bänken stehen.

Die Häuser der wohlhabenden Handwerker und Kaufleute erhalten prächtig verzierte Giebel und Ziegelmuster in der Frontfassade, dafür werden sie nicht gekalkt oder bemalt, denn sie sind zumeist häufigen Regengüssen ausgesetzt. Die Fenster sind in solchen Häusern vergleichsweise groß und gerne mit einem Bogen abgestützt, auch Doppelbögen mit Säule sind nicht selten. Einziger größerer Nachteil der Ziegelhäuser sind die etwas klammen Wände und die verglichen mit Fachwerk hohen Baukosten, dafür halten die Häuser auch Regen und Bränden recht gut stand. Auf dem Lande sind sie deutlich seltener, nur als Gutshäuser häufiger anzutreffen, denn die Bauern wohnen meist nur in Häusern, die sie selber bauen und reparieren können.

Das **soldalische Terrassenhaus** mit seinen Wänden aus verputztem Bruchstein und den flachen Dächern kann nur in sehr trockenen Gegenden bestehen, außer in Soldale selbst findet man es noch in einigen Teilen Bourbons sowie in den Bergfürstentümern und auf den Inseln. Die grundlegende Bauweise gleicht der von albonischen Bruchsteinhäusern, allerdings gibt es keine steil aufragenden Giebel, sondern ein flaches Dach mit einer Dachterasse oder einem wenig geneigten Ziegel- oder Steindach. Auch sie sind recht eng und haben einen fast quadratischen Grundriss, in den Städten und engen Dörfern aber haben sie meist 2 oder 3 Etagen. Nicht selten wird hier so langsam hoch- wie in Albion angebaut, für den Winter reicht ein provisorisches Bretterdach allemal aus.

Anders als in Albion gibt es etwas mehr und größere Fenster, um das Haus zu lüften, fast nie einen Kamin und auch den Keller spart man sich oft. Dafür wird die Fassade glatt mit weißem Kalk verputzt, wodurch sie nicht nur schöner aussieht und sich für bunte Malereien anbietet, sondern auch die gleißende Sommersonne besser reflektiert. Gerade in den eng bebauten Städten und Bergdörfern verbinden sich die Häuser gerne zu einer Einheit, zwischen denen es nur enge dunkle Gassen gibt, in denen sich jeder Fremde verirren muss. Dafür kann man auch die Dächer nutzen, gerade im Sommer werden hier Gemüse, Früchte und Fische wie auch die Wäsche getrocknet, man isst hier zu Abend, zieht Gemüse und Blumen in Töpfen und schläft sogar an den heißesten Tagen auf dem Dach. Auch als Verkehrsweg sind sie nützlich, vor allem Kinder springen lieber von Haus zu Haus als den Umweg durch die engen verwinkelten Gassen zu nehmen.

In einigen Regionen schmiegen sich die Häuser vor allem so eng aneinander, um sich gegenseitigen Schutz vor Banditen, Korsaren oder anderen Feinden zu bieten. Hier erscheint jedes Dorf wie eine kleine Festung, mit dem Tempelturm als Wachturm und letzte Zuflucht. In anderen Städten hingegen, in denen sich die Adelsfamilien bis aufs Blut befehden, sind alle Häuser kleine Festungen und hohe Türme dienen als Statussymbol und Fluchtturm. In solchen Städten werden die fruchtlosen offenen Kämpfe dann bald durch Attentate mit Dolch und Gift ersetzt, da man ohne schwere Waffen kaum eines der Häuser stürmen kann.

Das **bourbonische Sandsteinhaus** wird aus den hellen Steinen der Cismontes gebaut, die sich leicht zu sauberen Quadern hauen lassen. Kein anderes Material bietet so viele Möglichkeiten, ein Haus prachtvoll, solide und luftig zu bauen. Bogenfenster und gewölbte Decken, kleine Türmchen und tragende Säulen sind zentrale Bestandteile dieser Häuser, und kaum eine Fläche bleibt glatt, überall werden Statuen und Fresken, Schriftbänder und Einlagen aus bunten Steinen eingebaut, so dass selbst die einfachen Bürgerhäusern den Palästen in anderen Regionen ähneln. Die Verwendung von Gewölben auch in den oberen Stockwerken macht die Häuser nahezu unbrennbar, nur das mit bleigrau schimmerndem Schiefer gedeckte Dach hat nennenswerte Mengen Holz verbaut.

Charakteristisch ist neben der gegliederten und stark verzierten Bauweise auch die Farbe. Neue Häuser sind, je nach Steinbruch, fast weiß, hell gelb, rötlich oder hellgrau, immer aber hell und sonnig frisch. Im Laufe der Jahrhunderte aber wird der Stein gerade an den Außenwänden immer dunkler, bis die alten Häuser schließlich nahezu schwarz sind und ihre reichen Verzierungen nur noch verflossenen drohenden Fratzen. Die Steinböden im Inneren hingegen werden von den Füßen der Bewohner ausgetreten, bis sich glatt schimmernde Senken und Kühlen wie Bachläufe bilden. Gerade alte Treppen sind sehr glatt und gefährlich. Daher neigen die Besitzer älterer Häuser dazu, zumindest innen die bedrückenden dunklen Steine mit Teppichen, Gemälden und Wandmalereien abzudecken. Da die Steinbauweise Reparaturen und Umbauten nicht eben erleichtert, haben gerade in den letzten 20 Jahren viele Neureiche ihre alten Häuser abgerissen oder einfach verlassen und sich schicke große Häuser nach der neuesten Mode bauen lassen.

Die **zwerghische Binge** ist eine besondere Form der Siedlung, die einen ganzen Zwergenklan unter einem „Dach“ unterbringen kann. Dabei gliedern sich die meisten Bingen traditionell in 3 Teile:

Zunächst einmal gibt es eine Reihe einfache, aus Brettern und Schindeln gezimmerte Werkstätten, Scheunen, Ställe und Lager außerhalb der eigentlichen Binge. Sie halten immer einen gewissen Abstand und werden mit wenig Kunst gebaut, da sie nur als temporäres Provisorium angesehen werden. Dazu gehören auch weiter verstreute kleine Hirtenhütten, die aber aus Feldsteinen grob gemauert werden und an sehr kleine und niedrige Grubenhäuser erinnern, da die eine Seite stets in den Hang gegraben ist, oft um einen kleinen Vorratskeller für Milch und Käse erweitert. Aber auch Wasserräder, Sägemühlen und kunstvolle Wasserbauten (Wehre, Dämme, Leitungen)

aus Stein und Holz gehören zu den meisten Bingen, sie alle sind aber von der eigentlichen Binge wenigstens einen Pfeilschuss entfernt.

Von der eigentlichen Binge ist nur das Haupthaus zu sehen, auch Torhaus, Abstiegshaus oder Oberhaus genannt. Es wird aus harten Steinquadern sehr gut und sorgfältig gemauert, das Erdgeschoss hat bis auf ein mächtiges verstärktes Tor keine Öffnung, darüber folgt ein Stockwerk mit kleinen schmalen Fenstern, die eher an Schießscharten erinnern und auch so genutzt werden. Darüber wiederum kragen weit ein oder mehrere Obergeschosse aus Holz vor, die mit einem schrägen Schindeldach gedeckt sind und Balkone nach allen Seiten haben. Allerdings ist dieser Aufbau nicht fest mit dem Steinbau verbunden, sondern lose aufgelegt, unter ihm ist eine massive steinerne Gewölbedecke, die den Steinbau nach oben abschließt. Wie die Außengebäude wird auch das Obergeschoss als entbehrlich betrachtet.

In dem recht dunklen Erdgeschoss des steinernen Haupthauses steht vor allem der Kriegswagen des Klans, dazu sind hier auch einige Lager und ein Altar für die Elementarherren und Sonnengötter untergebracht. Darüber gibt es ein oder zwei Etagen mit niedrigen gewölbten Decken, in denen diverse Quartiere für Männer und oft auch ein kleines Gästequartier mit höheren Decken für menschliche Gäste liegen. Von der Haupthalle aus geht eine Rampe schräg nach unten in den Hang hinein.

Sie endet in einer „Abwehrkammer“ mit steiler im Uhrzeigersinn führenden schmalen Treppe, vielen Schießscharten und einer soliden Tür, die in den Gang zur großen Halle führt. Etwaige Feinde können hier noch ein letztes Mal aufgehalten werden. Die eigentliche Halle ist hoch und sehr lang gezogen, je größer der Klan desto länger. Sie hat in der Regel 2 oder 3 Etagen an Fenstern, Ballustraden und Säulengängen auf beiden Seiten. Mitunter bilden auch mehrere Hallen ein Y oder Kreuz, um mehr Platz zu bieten. Von der Halle gehen die eigentlichen Wohnräume der Frauen ab, bei denen auch ihre Männer und Kinder wohnen. Junggesellen hingegen müssen oben im Haupthaus wohnen, oder draußen in den Hirten- und Arbeitshütten. Die Hallen selbst dienen also ebenso als Straße wie auch als Dorfplatz, wo Feste gefeiert und diverse Arbeiten ausgeführt werden.

Jede Binge hat dazu noch Minimum einen geheimen Fluchttunnel, die meisten mehrere und dazu noch etliche geheime oder zumindest wenig bekannte Gänge und Kammern in den Berg hinein gehauen. Bingen wachsen ständig, täglich kann man Hacken und Meißel hören (Sprengungen hingegen werden nur bei neuen Bingen oder großen Anbauten erlaubt!). An die Halle schließt sich auch eine Kapelle an, in der beiden

großen Kirchen Altäre geweiht sind und von der ein Gang in eine weitere Kapelle abgeht. In dieser wird der uralte zwerghische Ahnen- und Geisterkult gepflegt, den sich die Zwerge nicht nehmen lassen, auch wenn sie längst Initiierte einer Reichskirche sind. Von der zweiten Kapelle aus geht ein tiefer Schacht nach unten, der sich in Grabstollen für die mumifizierten oder verbrannten sterblichen Reste der Klansmitglieder verzweigt. Für jedes Grab wird eine Nische gehauen, einfache Zwerge erhalten nur eine kleine für ihre Urne und wenige Beigaben, die wichtigsten Klanmitglieder hingegen werden mit vielen Beigaben in kleinen Gräften beerdigt.

Den allgemeinen Gerüchten entgegen haben längst nicht alle Bingen auch ein eigenes Bergwerk, denn viele Klans ernähren sich durch Ackerbau und Viehzucht, Holzeinschlag, Wasserwirtschaft, Handel und diverse Handwerke, nicht durch Bergbau. Die unterirdische Bauweise der Bingen weckt diese falsche Assoziation. Zwerge fühlen sich einfach unter der Erde geschützt und ihren Ahnen nahe, anders als in aufragenden und von allen Seiten den Geistern, Elementen und Feinden ausgesetzten Häusern. Auch müssen alle Bingen als wenigstens leicht befestigt betrachtet werden. Selbst wenn es weit und breit weder Feinde noch Krieg gibt, sind Zwerge immer gerne gerüstet.

Das silvanische Baumhaus der Reichselfen ist die einzige Hausform, die weitgehend nicht gebaut sondern durch Magie geformt wird. Dabei dauert der Bau eines solchen Hauses gerne einmal 50 Jahre und mehr, denn die einfachsten Zauber formen das Holz zwar, aber eben nur so langsam wie es wächst. Nur wenn dringenden Bedarf besteht, wird ein bereits ausgewachsener Baum mittels eines aufwändigen Rituals binnen eines Tages umgeformt. In der Regel haben die meisten Elfendörfer aber mehr als genug Platz für Zugezogene und Gäste, denn Elfen sind sehr unstet, wechseln gerne mal das Dorf und haben immer gerne neue Leute um sich. Daher sind fast immer einige neue Baumhäuser im Wachstum, selbst wenn bereits etliche leer stehen.

Das eigentliche Baumhaus ist immer rund und klein, zumeist nur 2 bis 3 Schritt im Durchmesser, selten mehr als 8 Schritt in sehr großen Bäumen. Auch das Dach aus gewachsenem Holz und lebenden grünen Blättern ist rund, das ganze Haus erinnert stark an ein Vogel- oder Wespennest. Es hat in der Regel eine kleine runde Tür, durch die man nur kriechend kommt, und mehrere kleine Fenster zu allen Seiten. Der Innenraum wird nur noch ein wenig mit Fellen, Moospolstern und Haltenetzen an den Wänden und unter der Decke eingerichtet, in die man diverse Geräte, Körbe und Töpfe hängt. Verziert wird der

Innenraum mit zahllosen Schnitzereien, Bändern aus Holzperlen, Federn, getrockneten Blüten, Früchten, Pilzen und Insekten, dazu bemalen viele Elfen die Wände mit einfachen Naturfarben und sehr komplexen abstrakten Mustern.

Generell hat jeder Elf, von kleinen Kindern einmal abgesehen, ein eigenes Baumhaus, dazu gibt es einige, die der Gemeinschaft gehören. Natürlich ist ein ständiger Wechsel normal, auch übernachten oft 2 oder 3 Elfen in einem Haus. Die einzelnen Häuser sind zwar sehr einfach, dienen aber auch fast nur als Schlafplatz und Lager, den Tag verbringen die Elfen lieber draußen. Wie viele Häuser in einen Baum passen, hängt vor allem von der Art des Waldes ab. In den meisten normalen Wäldern ist ein Haus pro Baum üblich, in den alten Elfenwäldern hingegen können durchaus 2 bis 5 sich einen Baum teilen.

Verbunden sind die einzelnen Häuser durch ein System aus Kletterseilen mit Knoten, Schwingseilen, Strickleitern und sehr schmalen und wackeligen Seilbrücken. Einige der dicksten Bäume werden auch magisch ausgehöhlt, um geheime Lagerräume oder Fluchttunnel zu haben. Gerade im Sommer aber sind Elfendörfer nur aus kurzer Entfernung zu entdecken, da die Pfade und Wege sie nicht direkt ansteuern, sondern immer über die Bäume. Übrigens muss man kein Meisterkletterer sein, um sie zu erreichen, zumal es oft auch Fangnetze für die Kinder gibt. Wer in einem Baumdorf aufgewachsen ist, muss aber gar keine Kletterproben mehr ablegen.

Konstruktion und Baukosten

Für den Fall, dass die Spieler ihren Charakteren ein schmuckes Eigenheim bauen wollen, oder der SL einfach durchkalkulieren will, was denn sein letzter Dungeon so gekostet hätte, gibt es die folgenden Regeln für die Ermittlung von Baukosten und den Ablauf von Bauprojekten.

Grundsätzlich benötigt jeder Bau einen **Baumeister**, der über die Berufsfertigkeit *Baumeister* und eine Reihe von anderen Fertigkeiten (Verwaltung, Führung, Handelskunde, diverse Handwerke...) verfügen sollte. Übrigens trägt längst nicht jeder Baumeister auch diesen hochtrabenden Titel, bei den meisten kleineren Bauten übernimmt einer der beteiligten Handwerksmeister (meist Zimmermann oder Maurer) diese Aufgabe, und wenn Bauern sich eine Hütte zusammenschustern eben der, der die meiste Erfahrung hat. Bei Großprojekten sind fast immer mehrere Baumeister beteiligt, da auch an mehreren Bauteilen zugleich gearbeitet wird. Einer von ihnen übernimmt

dann die Rolle des obersten Baumeisters, wenn diese nicht von einem Architekten ausgefüllt wird.

Architekten sind primär Künstler, die lediglich den Entwurf abliefern und meist wenig bis gar nichts mit der Umsetzung zu tun haben. Mit der Fertigkeit *Baumeister* sollten sie sich dennoch auskennen, sonst müssen die Baumeister vor Ort zu viele ihrer Pläne umändern, soll nicht am Ende alles zusammenbrechen. Nicht selten versuchen sich die Bauherren selbst, oft Fürsten oder Hohepriester, die ein Nein nicht akzeptieren, als Architekten. Einige bringen auch sehr gute Entwürfe hervor, die meisten aber haben von Statik und dergleichen wenig Ahnung. In dem Fall müssen die Baumeister die Pläne dann massiv überarbeiten, ohne dass es dem Bauherren später auffällt...

Der Baumeister muss für jeden **Bauabschnitt** zwei Proben ablegen. Als Bauabschnitt wird ein normales Haus oder ein Teil einer größeren Anlage gerechnet, z.B ein Burgturm oder Schlossflügel. Die erste Probe betrifft die **Bauplanung**, die zweite die **Ausführung**.

Die **Planung** wird durch Gelände und Baustil modifiziert: Normales Gelände +0, schweres Gelände -5 (weicher oder felsiger Boden, Hanglage, beengter Bauplatz...) und sehr schweres Gelände -10 (nasser weicher Untergrund, Berggipfel...). Ein traditioneller Baustil bringt +5, modifiziert traditionell (Fachwerk mit Steinerdgeschoss, Langhaus mit 2 Etagen...) +0, künstlerisch -2 und gewagt -5. Künstlerischer und gewagter Baustil erfordern zusätzlich noch eine Probe auf den FW *Architektur* oder *Baumeister* -5, um die künstlerische Qualität zu bestimmen, bei gewagt zusätzlich mit -5 modifiziert. Natürlich erfolgt die Planung vor dem Bau und kann auch von anderen Baumeistern (vor allem natürlich dem obersten Baumeister einer Großbaustelle) geprüft und verbessert werden (eigene Probe).

Die Ausführung des Baues wird gegen Ende des Baues ausgewürfelt, modifiziert vor allem nach der Güte des Bautrupps (s.u.). Sollten mehrere Baumeister an einem Abschnitt arbeiten, gibt es für jeden einen Malus von -2. Auch schlechtes Wetter, schlechtes Material und Sabotage können Mali von -1 bis -10 geben, besonders gutes Material einen Bonus von +2 bei 20% höheren Materialkosten.

Die Ergebnisse beider Proben werden erst gegen Ende ausgewertet: Jeder Punkt, den sie unter den modifizierten FW würfeln, kann die Bauzeit um 5% reduzieren (maximal 50%), jeder Punkt darüber hingegen erhöht die Bauzeit um 10%! Gibt es einen Patzer in einer der beiden Proben (kann bei der ersten durch Fremdkontrolle vermieden werden) hat der fertige Bau erhebliche Mängel: Die Mauern bekommen Risse, das Dachgebälk verzieht sich, der

Keller säuft im Grundwasser ab oder irgend ein anderer gravierender Defekt tritt auf. Wird er rechtzeitig bemerkt, kostet seine Behebung 25% der Baukosten, später 50%! Sollte es gar 2 Patzer geben, sieht das Bauwerk gut aus, bricht aber binnen W20 Monaten überraschend zusammen! Ein besonderer Erfolg hingegen gibt dem Gebäude (zusätzlich zur reduzierten Bauzeit) ein besonders gefälliges Aussehen oder 50% mehr Strukturpunkte, zwei besonderer Erfolge beides.

Jeder Baumeister kann einen **Bautrupp** von bis zu seinem FW *Führung* an **Handwerkern** und das doppelte an **Helfern** befehlen, bei mehr muss er Mali in Kauf nehmen (-1 auf seinen FW *Baumeister* pro weiterem Handwerker +2 Helfern). Besonders gute oder eingespielte Handwerker bringen ihm Boni (+1 bis +5), ein Übermaß an ungeschulten Helfern hingegen Mali (-2 pro weiterem Helfer pro Handwerker). Nicht gerechnet sind hier Transporteure für das Material, Arbeiter in Steinbrüchen und andere „ausgelagerte Tätigkeiten“. Die Handwerker und Arbeiter bereiten lediglich das Rohmaterial vor und verbauen es vor Ort. Für die Beschaffung müssen Händler oder weitere Arbeiter bemüht werden, die mitunter die Zahl der Bauleute bei weitem übertreffen können, wenn mit exotischen Materialien gebaut wird! Die Arbeitsleistung eines Bautrupps wird immer in **Manntagen** bemessen, d.h. ein Trupp aus 12 Handwerkern und 30 Arbeitern leistet 42 Manntage pro Tag oder 210 pro Woche (à 5 Arbeitstage). Ein Handwerker kostet 3 G pro Woche, eine Arbeiter nur 1 G.

Der Bedarf an Bauzeit und Material richtet sich nach dem verwendeten Baustil und der Nutzfläche des Gebäudes (bei einigen Sondergebäuden wie Straßen oder Wehrmauern nach der Länge). Als Nutzfläche werden bewohnbare Etagen gerechnet, nicht Keller und Dachboden. Für das Material gibt es dazu noch 3 Einstufungen: **Lokal** bezeichnet Material, das in der direkten Umgebung abgebaut wird (Kosten x 1). **Importiert** ist es, wenn es mehr als eine Tagesreise weit herangeschafft werden muss (Kosten x 2). **Exotisch** ist es, wenn es mehr als 20 Tagesreisen weit entfernt produziert wird (kosten x 4). Dabei spielt auch die Verkehrsanbindung eine große Rolle, direkt an einem schiffbaren Fluss oder Hafen sind importierte Waren nur 1.5 und exotisch nur 2.5 mal so teuer wie lokale. Es werden nur die hauptsächlichen Baustoffe gerechnet, Kleinkram wie Eisenteile, Farben, Türstürze, Fensterglas und dergleichen erhöhen auch als Export die Kosten nur geringfügig.

P.S.: Wem das zu nervig ist, für den sind noch einmal Standartkosten nach Baustil angeben.

Die angegebenen Preise gelten immer nur für normale oder wenig modifizierte Zivilbauten. Prunkbauten und Wehranlagen sind natürlich etwas aufwändiger und teurer im Bau: **Geschmückte Bauweise** (Kaufleute oder niederer Adel) x 1.5. **Prachtvolle Bauweise** (Hochadel, Hochtempel oder vergleichbar) x 3. **Wehrhafte Bauweise** (kleine Fenster oder Schießscharten, solide eisenbeschlagene Türen, einige einfache Fallen oder Geheimtüren, feuerresistent, doppelte Strukturpunkte) x 2. Gerechnet wird mit einer normalen Deckenhöhe von $2\frac{1}{2}$ Schritt, höhere Räume kosten entsprechend mehr, Dach, Dachboden und Fundament meist inklusive. Auf der anderen Seite der Skala ist die **schlampige Billigbauweise** für die jämmerlichsten Mietskasernen zu finden. Sie kosten nur die Hälfte, haben die schweren Baumängel aber schon fest eingeplant. Die Preise für **Grund und Boden** schwanken erheblich, in Nordthursgard nimmt man sich einfach was man will, im Dorf kostet ein Bauplatz vielleicht 1 Taler pro m², in der Stadt je nach Lage und Bebauungsdichte gerne auch 1 G+.

Die Baustile in Kurzform:

Grubenhäuser

Manntage pro m²: 10

Materialkosten pro m²: 1 G

(Standartkosten pro m²: 3 G)

Strukturpunkte pro m²: 1 SP.

Nur eine Etage, dunkel und ungemütlich, gut vor Kälte und Wind geschützt, bunkerartig solide.

Hallenhaus/Blockhütte

Manntage pro m²: 5

Materialkosten pro m²: 2

(Standartkosten pro m²: 3 G)

Strukturpunkte pro m²: $\frac{1}{2}$ SP.

Eine Etage + Dachboden, erfordert viel Holz, sehr solide, dunkel, warm, brennbar.

Bruchsteinhaus

Manntage pro m²: 15

Materialkosten pro m²: 1 G

(Standartkosten pro m²: 4 G)

Strukturpunkte pro m²: $\frac{1}{2}$ SP.

Dicke mörtellose Mauern, etwas klamm und dunkel, Keller und Dachboden inklusive, nur 1 Etage, Kosten bei Wehrhaftmachung nur x 1.25.

Fachwerkhhaus

Manntage pro m²: 5

Materialkosten pro m²: $\frac{1}{2}$ G

(Standartkosten pro m²: 2 G)

Strukturpunkte pro m²: $\frac{1}{4}$ SP.

Leichtbauweise, recht behaglich, 1 bis 2 Etagen + Dachboden Standard, 3 bis 5 Etagen bei 1.5-fachen und 7 bis 8 Etagen bei doppelten Baukosten, gut brennbar, flexibel, ansprechendes Aussehen, nicht wehrhaft zu machen.

Backsteinhaus

Manntage pro m²: 10

Materialkosten pro m²: 2 G

(Standartkosten pro m²: 4 G)

Strukturpunkte pro m²: $\frac{1}{2}$ SP.

Solide Bauweise, 1 bis 3 Etagen Standard, 4 bis 5 für 1.5-fache Kosten, Dachboden und niedriger nasser Keller inclusive, modern, beheizbar, feuerresistent.

Terassenhaus

Manntage pro m²: 15

Materialkosten pro m²: 2 G

(Standartkosten pro m²: 5 G)

Strukturpunkte pro m²: $\frac{1}{2}$ SP.

Kühl, kaum beheizbar, Dach begehbar, Kosten für Wehrhaftmachung nur x 1.25.

Sandsteinhaus

Manntage pro m²: 15

Materialkosten pro m²: 3 G

(Standartkosten pro m²: 6 G)

Strukturpunkte pro m²: $\frac{1}{2}$ SP.

Sehr aufwändiger Baustil, luftig und hell, schwer zu reparieren, kühl.

Bretterbude

Manntage pro m²: 3

Materialkosten pro m²: $\frac{1}{4}$ G

(Standartkosten pro m²: 1 G)

Strukturpunkte pro m²: 0.1 SP.

Zugig, nicht isoliert, nicht wehrhaft zu machen, taugt nur als Schuppen, Stall oder Notunterkunft.

Zwergischer Quaderbau

Manntage pro m²: 20

Materialkosten pro m²: 4 G

(Standartkosten pro m²: 8 G)

Strukturpunkte pro m²: 2 SP.

Extrem dauerhaft und solide, immer wehrhaft, dunkel und niedrig, benötigt soliden Untergrund.

Unterirdische Gewölbe, in Erde oder Geröll

Manntage pro m²: 25

Materialkosten pro m²: 1 G

(Standartkosten pro m²: 6 G)

Strukturpunkte pro m²: 1* SP.

Gilt für alle soliden ausgemauerten Kelleranlagen und unterirdischen Gänge, Kanäle oder Kerker in weichem Untergrund. Fast nur durch interne Angriffe zu beschädigen.

Unterirdische Gewölbe, in Fels

Manntage pro m²: 25 oder 60

Materialkosten pro m²: $\frac{1}{2}$ G

(Standartkosten pro m²: 6 bis 12 G)

Strukturpunkte pro m²: 2* SP.

Gilt für alle Schächte, Stollen, Minen und Kammern in massiven Fels, der erste Bauaufwand gilt, wenn Sprengungen möglich sind, der zweite für enge oder empfindliche Regionen. Wird zusätzlich nach Fels modifiziert: Weicher tragfester Sandstein, Tuff oder Kalkstein x 0.5, harter Basalt oder Granit x 2, loses oder wasserführendes Gestein x 2 bei großem Einsturzrisiko.

Gewachsenes Baumhaus

Manntage pro m²: 1*

Materialkosten pro m²: 0 G

(Standartkosten pro m²: 1 G)

Strukturpunkte pro m²: $\frac{1}{2}$ SP.

Bauzeit bis 50 Jahre, meist unverkäuflich aber frei nutzbar, kann in einem Gruppenritual binnen eines Tages entstehen.

Zubehör und Einrichtung

Das Eigentliche Haus ist, so nackt und leer, noch nicht besonders wohnlich. Es muss noch mit Möbeln gefüllt werden, und auch eine Reihe anderer Extras kann auf Wunsch installiert werden. Viele davon sind bereits vorhanden, wenn man die Modifikation geschmückt (g), prachtvoll (p) oder wehrhaft (w) gewählt hat oder sie fest zu einem bestimmten Baustil gehören.

Türen: Normale Holztüren mit Riegel sind Standard (PW 2, 10 „LP“ oder STR-Probe -5 zum aufbrechen). **Verstärkte Türen** aus dickem Holz mit Eisenbändern und mehreren soliden Riegeln (PW 6, 30 „LP“) kosten je 5 Gulden (w). **Panzertüren** mit massiv verstärktem Rahmen, Metallbelag, mechanischem Riegelsystem und wenigstens 30 cm Holz (PW 10, 100 „LP“) kosten 25 Gulden.

Schlösser: Längst nicht jede Tür hat schon ein eigenes Schloss, oft begnügt man sich mit Riegeln auf der Innenseite oder hängt ein Vorhängeschloss samt Kette vor. **Billige Schlösser** kosten nur 5 Taler, halten aber selbst Amateure kaum auf (Schlösser öffnen +5). **Normale Schlösser** (g und w) kosten 2 Gulden, **komplizierte Schlösser** (Probe -5) schon 10 Gulden und **meisterhafte Schlösser** (Probe -10, viel Zeit und Werkzeug) satte 50 Gulden. Oft benutzt man lieber mehrere einfache Schlösser, anstatt ein teures zu verwenden. Eine einfache **Nadelfalle**, die mit einem komplizierten oder meisterhaften Schloss kombiniert werden kann, kostet 10 Gulden extra (ohne das meist illegale Gift).

Fenster: Normale Fenster können mit hölzernen Läden verschlossen und innen verriegelt werden (PW 2, 5 „LP“, Schlösser öffnen +2). **Verstärkte Fensterläden** aus dickem Holz (PW 3, 20 „LP“, öffnen -5) kosten je 2 Gulden (w). **Fenstergitter** aus Schmiedeeisen (PW 6, 30 „LP“) kosten 5 Gulden bei fester und 10 bei verschließbarer Konstruktion. **Fensterhäute** aus Pergament, dünnen Hornplatten oder durchscheinenden Steinsorten kosten je $\frac{1}{2}$ Gulden, lassen nur trübes Licht durch und können im Sommer entfernt werden. **Butzenscheiben** aus kleinen trüben, aber gut lichtdurchlässigen Glasstücken in Bleirahmen kosten je 2 Gulden (g). **Klarglasscheiben** aus durchsichtigem Glas kosten je 5 Gulden (p), ebenso **einfache Buntglasscheiben**. Hingegen sind **Glasgemälde** Kunstwerke für Palast- oder Tempelfenster, die 20 bis 50 Gulden pro m² kosten.

Weitere Einbauten: Neben den üblichen Häusern kann man noch einige weitere Sachen (ein-)bauen lassen: **Brunnen** kosten je nach Untergrund und Grundwasserpegel zwischen 5 und 500+ Gulden, meist aber 10 bis 30. **Wasserleitungen** aus Holz, Ton oder Blei kosten pro 100 m 5 (wenig dauerhaft), 10 (verlieren Wasser) oder 30 (etwas giftig) Gulden. **Gepflasterte Höfe** und einfache **Pflasterwege** kosten pro m² $\frac{1}{2}$ Gulden, solide **Pflasterstraßen** gar 2 Gulden. **Zäune** aus einfachem Holz kosten pro 10 m $\frac{1}{4}$ Gulden (leicht zu überwinden, halten 10 Jahre), **Pallisaden** von 3 m Höhe 1 Gulden (Klettern -5, halten 10 Jahre), **Mauern** von 3 m Höhe 4 Gulden (Klettern -5), **Eisenzäune** von 3 m Höhe 20 Gulden (dank eiserner Spitzen Klettern -10). **Einfache Statuen** und Steinmetzarbeiten wie Wasserspeier, Kapitelle oder Schriftbänder kosten je 10 Gulden, **künstlerische Bildhauerarbeiten** wenigstens 100 Gulden. Ähnliche Preise gelten für Wandmalereien. Ein hübscher **Garten** kostet pro 100 m² 5 Gulden und 1 Stunde Arbeit pro Woche. **Erker und Türmchen** sind sowohl dekorative Bauteile als auch Hilfsmittel bei der Verteidigung, ein Erker bietet einem Schützen Platz und Deckung, Kosten 15 Gulden bei Holz oder 50 Gulden bei Stein. Türmchen ragen wenigstens 2 Etagen über das Dach hinaus, außer einer engen Wendeltreppe oder Leiter bieten sie gerade noch eine kleine Aussichtsplattform für bis zu 4 Schützen, die von hier aber gute Rundumsicht haben, kosten bei Holz 50 Gulden und bei Stein 150 Gulden.

Geheime Einbauten: Sowohl sesshafte Abenteurer wie auch die meisten der seltsamen Leute, mit denen sie so zu tun haben, bauen erstaunlich gerne Sachen in ihre Häuser ein, von denen niemand etwas wissen soll. **Geheimfächer**, in denen man Wertsachen, Dokumente und Waffen unterbringen kann, kosten je nach Professionalität $\frac{1}{4}$ Gulden (lose Fliese oder loses Brett mit Hohlraum dahinter, WN -0), 2 Gulden (gezimmerte Vertäfelung oder anhebbare Bodenplatte, WN -5) oder 20 Gulden (komplizierter Mechanismus, der Teile der Wand oder des Bodens dreht, WN -10). Manche bringen dahinter gerne noch eine **kleine Panzertür** mit kompliziertem Schloss an (PW 6, 20 „LP“, öffnen -5), die weitere 10 Gulden kostet. **Geheimtüren** kosten 5 (getarnt, WN -5) bzw. 25 (mechanische Öffnung, WN -10) Gulden mehr als normale Türen. **Fallen** sind im Basisregelwerk Seite 107 und 108 beschrieben. **Geheime Fluchttunnel** unter der Erde werden als Gewölbe gebaut, kosten siehe oben.

Bei allen geheimen Einbauten gilt: Sie sind nur dann geheim, wenn der Erbauer auch die Klappe hält. Die Gilde der Schlosser wie auch die der Kunstschreiner haben einen Ehrenkodex, nie ihre Werke zu verraten, doch halten sie nicht immer Bestechungen oder Drohungen stand. Einige Zwergenklaus haben sich auf das Bauen von Fallen und Geheimtüren spezialisiert, sie sind wenigstens 50% teurer, bieten dafür aber eine Garantie, die bislang nie gebrochen wurde.

Möbel: Anstatt für jeden Schemel einzeln die Kosten aufzuführen, werden im folgenden typische Möblierungen nach Lebensstil aufgeführt, gerechnet pro Raum oder 10 m². **Arme Leute** haben so gut wie keine Möbel, nur grobe Bänke und Schemel, einen Tisch und ein grob gezimmertes Bettgestell für ihre Strohsäcke. Eine einzige Kiste nimmt alle Kleider und den meisten Hausrat auf, der Rest hängt an Haken an den Wänden. 1 G pro Raum. **Kleinbürgerlich** oder bäuerlich eingerichtet ist man mit wenig einfachen Möbeln, vor allem ein guter Küchentisch, Bänke, ein Stuhl für den Hausherrn, Kisten und Borde für den Hausrat und vielleicht noch ein richtiges Bett. 3 Gulden pro Raum. **Bürgerlich** wie auch beim niederen Adel lebt man mit gedrechselten und professionell gezimmerten Möbeln, hat große Kleidertruhen, einen Schrank in der guten Stube, einen gepolsterten Sessel für den Hausherrn und genug andere Möbel, um seinen ganzen Hausrat zu verstauen. 10 Gulden pro 10 m². **Fürstlich** eingerichtet ist man, wenn man kunstvolle Einlegearbeiten aus Edelholz und Perlmutter, elfische Schnitzereien, zwergische Truhen, getriebene Messingtischchen aus dem Südreich und einige riesige Anrichten, Kleiderschränke und Truhen sein Eigen nennen kann, in denen ganze Familien von Tagelöhnern bequem wohnen könnten. 50 Gulden pro 10 m².

Hausrat: Auch der Hausrat, also der Kram, den man bei einer Plünderung verlieren könnte, wird pauschal nach Lebensstil und Räumen gerechnet: **Arme Leute** benötigen etwa 2 Gulden, **Kleinbürgerlich** sind es 5 Gulden, **Bürgerlich** 20 Gulden und **Fürstlich** 100 Gulden an Küchengerät, Kerzenleuchtern, Tischdecken, Geschirr und Besteck, Teppichen, Wassereimern und was nicht alles so in einem Haushalt keinesfalls fehlen darf.

Wehranlagen

Der spieltechnische Gebrauch von Festungen wird im Kapitel „Massenkampf“ näher beschrieben. Dabei wird von 4 Stufen der Wehrhaftigkeit ausgegangen, ohne näher auf die Details einzugehen. Im Folgenden werden die einzelnen Bestandteile wie auch typische Festungsanlagen etwas näher beschrieben und Regeln für den Bau angegeben.

Feste Häuser sind die unterste Stufe der Festung, im Grunde nicht mehr als solide Eigenheime, die mit wenigen Maßnahmen gegen Überfälle gesichert wurden. Wenn möglich werden natürlich Mauern und Dächer aus Stein oder Ziegeln gebaut, um gegen Feuer resistent zu sein, aber in nordischen Regionen sind auch viele Blockhäuser wehrhaft gebaut - da es hier oft regnet, ist die Feuergefahr nicht ganz so groß. Die Fenster sind klein und mit schweren Läden zu verschließen, damit sie als Schießscharten dienen, aber keine Feinde einlassen. Oft gibt es auch einen kleinen Wachturm oder Erker an den Ecken des Hauses, um einen Flankenbeschuss auf Angreifer zu ermöglichen. Ein solider Zaun und ein Graben halten Gegner auf und im Schussfeld der Verteidiger. Die Tür ist stets verstärkt und meist nur über eine Treppe zu erreichen, damit Rammböcke nicht genutzt werden können.

Wenn eine Einheit sich in einem festen Haus verschanzt, hat sie gegen Angreifer Verteidigung +3, Angriff +1 und Rüstungsfaktor +2. Für das normale Kampfsystem bieten die Fenster weitgehende Deckung (+7), die Türen sind verstärkt (s.o.) und auch sonst gibt es etliche taktische Vorteile bei der Verteidigung. Allerdings halten sie weder schweren Waffen oder Sprengungen noch entschlossenen Sturmangriffen stand. Gegner, die direkt an der Mauer stehen, sind nur von den Erkern aus zu erreichen. Starke Brände können die Verteidiger ausräuchern. Die Baukosten entsprechen dem 1.5-fachen der normalen Baukosten, bei einigen soliden Baustilen auch nur dem 1.25-fachen. Anders als für echte Festungen braucht man für feste Häuser auch keine besondere Baugenehmigung des Landesherrn.

Burgen oder auch **feste Schlösser** sind Residenzen von Adeligen, die gleichzeitig als militärische Wehranlagen dienen. Um eine Burg zu besitzen, muss ein Adelige wenigstens den Rang eines Barons haben, einfache Freiherren leben meist nur in festen Häusern oder gar einfach in großen Bauernhöfen. Die allermeisten Barone haben nur eine kleine Burg. Mittlere Burgen dienen Grafen als Wohnsitz oder sichern besonders wichtige strategische Orte, ihr Bau und Unterhalt überschreitet die Möglichkeiten des niederen Adels. Große Burgen sind die Residen-

zen von Herzögen und Königen oder herausragend wichtige strategische Anlagen, in denen ganze Regimenter stationiert sind. Bei ihnen verschwimmt oft die Grenze zwischen Adelsitz und stark befestigter Kleinstadt.

Kleine Burgen bestehen im wesentlichen aus einem festen Haus, einer Ringmauer mit Graben, einem Torhaus, einigen einfachen Nebengebäuden und, wenn es hoch kommt, noch 1 oder 2 Wachtürmen. Alle Gebäude schmiegen sich an die Ringmauer und lassen im Zentrum einen Burghof frei. Vor dem Tor liegen meist weitere Gebäude in einer Palisade oder Umzäunung. Bewohnt wird sie von der Familie des Burgherren, ihren Dienern und vielleicht einem Dutzend Wachen, Knappen und Junkern. Im Falle eines Angriffes kommen dazu noch die Bauern der Umgebung und die benachbarten Ritter, die so lange dem Baron unterstehen. In einigen Regionen, wie Albion und Teilen Bourbons und Soldales, wird das feste Haus als Teil der Ringmauer durch einen zentralen Wohnturm ersetzt, der dann aber meist nur von einer Palisade umgeben ist. Andere Regionen kennen die schwächer befestigte aber von mehreren sehr breiten Gräben umgebene Wasserburg.

Mittelgroße Burgen erinnern mit ihren zahlreichen Türmen und Mauern schon eher an die klassischen Märchenburgen. Sie haben in der Regel einen erhöht gelegenen und stark befestigten inneren Burghof, um den sich der Palas (das Wohnhaus der Herrschaft), Dienstmannenhaus (für die Truppen), Rüstkammer, Schatzkammer, Kornhaus, das Torhaus, eine Kapelle und 2 bis 6 Wehrtürme an den Ecken aufreihen. Diese innere Burg ist deutlich von der Vorburg getrennt, die oft etwas geräumiger ist und eine schwächere Mauer hat. Je nach Lage und Bedarf gibt es oft 2 oder 3 hintereinander gestaffelte Vorburgen, von denen jede einzelne erobert werden muss, will man in die Hauptburg eindringen. Natürlich liegen diese ideal im Schussfeld der Hauptburg, und die hier unterbegrachten Ställe und Scheunen, Gesindehäuser und Werkstätten, Gasthäuser und Taubenschläge sind nie wehrhaft, sondern immer nur aus Fachwerk oder Holz gebaut. Außer der Burgherrenfamilie leben hier oft über ein Dutzend Junker, Knappen und Soldritter, 20 bis 100 Soldaten, etliche Diener und genug Handwerker, Stallburschen und andere Leute samt Familien, um ein stattliches Dorf damit auszustatten. Drohen Feinde, kann sich ihre Zahl kurzfristig verzehnfachen.

Große Burgen ähneln vom Aufbau her mittleren Burgen, sind aber eben um einiges größer und stärker befestigt. Oft gibt es 2, 3 oder gar 4 Innenhöfe mit entsprechenden Wohnbauten, dazu umfangreiche Vorburgen, in denen eine ganze Kleinstadt an freien oder bediensteten Burgsassen Platz findet. Kaum ein

Herzog besitzt mehr als eine große Burg, selbst die Könige haben neben ihrem Stammsitz selten mehr als 2 oder 3 große Burgen zur Sicherung ihrer wichtigsten Besitztümer. Neben Herzogs- oder Königsfamilie leben hier sicher über 100 Höflinge, 200 Soldaten und bis zu 1000 Diener und Zivilisten.

Feste Schlösser sind etwas modernere Varianten der Burg, die nach und nach die alten finsternen und unbequemen Gemäuer ersetzen. Sie bestehen aus einem meist drei- oder vierflügelig um einen lichten Hof gebauten Schloss, um das sich ein gepflegter Garten erstreckt. Dieser Garten ist von einer nicht sehr hohen, aber dafür dicken Mauer mit massigen Kanonentürmen an den Ecken umgeben. Vor den Mauern liegt ein sehr breiter Wassergraben, vor dem noch einmal kleine Vorwerke den Feind auf Distanz halten können. Deutlich davon getrennt ist die leicht befestigte Vorburg mit den Ställen und Gesindehäusern, oft verdeckt sogar eine Baumreihe den Blick auf diese profanen Bauten. Weitere Teile der unschönen aber notwendigen Räume liegen in Gewölben unter dem künstlich erhöhten Garten, den Kasematten. Den Anforderungen des modernen Artilleriekampfes sind diese modernen Burgen besser gewachsen als die alten Steinkästen, und dennoch kann man hier besser und repräsentativer leben. Die meisten festen Schlösser entsprechen mittelgroßen Burgen, da sich niedere Adelige selten Neubauten leisten können, große Schlösser aber neuerdings unbefestigt sind oder in Städten liegen.

Forts und Kastelle sind im Gegensatz zu Burgen, die immer auch erhebliche Anteile an Wohn- und Wirtschaftsfunktionen erfüllen müssen, reine Militärbauten. Auch sie bestehen aus einer Ringmauer mit Ecktürmen, Torhaus und Graben, doch statt eines großen Haupthauses gibt es bestenfalls ein kleines Kommandantenhaus und viele einfache schmucklose Nutzbauten, in denen die Soldaten, ihre Pferde, Vorräte, Waffen und einige Handwerker untergebracht sind. Während Forts meist klein und eher provisorisch sind, nicht selten nur aus Holz und losen Felsen bestehen, sind Kastelle solide und dauerhaft gebaut. Auch bei ihnen gibt es 3 Größen: **Kleine** Forts oder Kastelle mit bis zu 20 Mann Garnison dienen vor allem als Grenzposten, Zollstation, befestigte Poststation oder Vorwerk einer größeren Festung. **Mittlere** sind typische Anlagen zur Sicherung eines strategischen Ortes, sie haben bis zu 200 Mann Garnison. **Große** Forts sind selten und oft mehr feste Heerlager, große Kastelle dienen als Garnisonsort eines ganzen Regimentes. Zumeist sind Kastelle und Forts eher leicht befestigt.

Wehrdörfer sind eine Siedlungsform, die die meisten Landesherrn gar nicht gerne sehen. Aber wenn die Bauern es nötig haben, sich selbst gegen Plünderer zu verteidigen, hat ihr Landesherr auch nicht mehr viel zu sagen... Eigentlich jedes Dorf in der Nähe der Wildnis ist zumindest mit einem zusammenhängenden hohen Zaun oder einer einfachen Palisade umgeben, um Raubtiere und Wildschweine fern zu halten, die sonst nachts in das Dorf eindringen könnten. Auch gegen Diebe und drittklassige Räuber bieten sie etwas Schutz, aber ernsten Angriffen halten sie nicht stand - vor allem fehlen ihnen Wehrgänge, von denen aus man Angreifer abwehren kann.

Bei einem echten Wehrdorf wurde die Palisade mit Wall und Graben verstärkt, ein einfaches Tor und einige hölzerne Wachtürme gebaut. Damit lassen sich weniger entschlossene Plünderer gut abhalten, wenn die Bauern sie ordentlich bewachen. Solider und vor allem feuerfester sind Wehrdörfer aus Stein, bei denen einfach die Außenwände der äußeren Häuser mit Mauern verbunden und die äußeren Fenster klein gehalten wurden. Auch wenn sie nicht halb so solide sind wie echte Burgmauern, sind sie ohne schwere Waffen doch kaum zu erstürmen.

Deutlich häufiger als die aufwändig zu bauenden Wehrdörfer sind **Wehrtempel** in den Dörfern. Dabei wird der ohnehin meist steinerne Tempel wehrhaft gemacht und auf dem Turm ein Wächter postiert. Sichtet der Feinde, können die Bauern mit ihrer wichtigsten Habe in den Tempel flüchten und hier auf den Schutz der Götter, die Immunität der Kirche und dicke Mauern vertrauen. Einige Wehrtempel haben auch dauerhafte Vorratslager, in denen die Bauern ihre besten Vorräte lagern, oder gar einen großen Stall. Einige wenige Wehrtempel, vor allem in den wildesten Grenzregionen, wurden mit zusätzlichen Türmen und Erkern, billigen Geschützen und einer Ringmauer versehen. In solchen Tempeln gibt es fast immer einen sehr großen Altar für Chevilion, in dem auch die Waffen gelagert werden.

Festungsklöster sind ebenfalls nicht selten, vor allem beim Orden des Chevilion sind alle Klöster gut befestigt. Aber auch normale Klöster sind stets mit einer hohen Mauer umgeben und haben einen Wächter am Tor, der jeden Besucher einzeln prüft. Daher ist der Umbau recht leicht zu vollziehen.

Zwergische Bergfesten bestehen im wesentlichen aus einem Gewirr von Schächten und Stollen, Treppen und Kammern im Berg. Die strategischen Punkte sind mit „Wehrkammern“ gesichert, bei denen Angreifer erst nach unten geleitet werden und dann in einer Kammer eine steile Treppe erklimmen

müssen, während sie von allen Seiten aus kleinen versteckten Kammern beschossen werden. Das Tor ist massiv gesichert, oft doppelt oder dreifach mit Fallgattern versehen, und dahinter gibt es eine längliche Kammer mit seitlichen Fluchtwegen, in der die Angreifer zum Nahkampf gestellt werden können. Das Erstürmen einer Wehrkammer ist noch schlimmer als das eines Torhauses, und zumeist mit hohen Verlusten verbunden.

Weitere Wehranlagen sind zahlreiche Geheimtüren, massive Tore, versteckte Fallen in den Gängen, tiefe Fallgruben die als Gräben dienen, Kanonen am Ende langer Gänge, Rollsteine in abschüssigen Gängen und Wasserspeicher, mit denen man ganze Abschnitte fluten kann. Eine nach allen Regeln der Kunst gebaute Zwergenfestung ist praktisch uneinnehmbar! Doch haben nur die wenigsten Bingen mehr als eine Wehrkammer und noch 3 oder 4 kleinere Sperren, selbst Zwergenstädte können sich die enorm aufwändigen Anlagen selten leisten. Hinzu kommt, dass viele Angreifer bei übertriebener Gegenwehr einfach große Mengen Feuerpulver in einen eroberten Gang stapeln und damit den halben Berg in die Luft jagen können. Daher begnügen sich die meisten Siedlungen der Zwerge mit einer einfachen Verteidigung.

Elfische Waldfesten sind bei den meisten menschlichen Generälen ebenso verachtet wie gefürchtet. Verachtet, weil sie keine einzige echte Verteidigungslinie enthalten und keinen Feind stoppen können. Gefürchtet, weil Truppen beim Eindringen in solch eine Elfenfestung stets massiv dezimiert und vor allem demoralisiert werden.

Im wesentlichen bestehen Waldfestungen aus einem Netzwerk aus dichten Dornenhecken, einfachen aber tückischen Fallen, Gräben und Sumpflöchern an den richtigen Stellen, versteckten kleinen Schützenposten mit gutem Fluchtweg und etlichen „Baumkriegern“ aus Holz, mit denen Angreifer in die Irre geführt werden sollen. In den so präparierten Wäldern, oft mehrere Meilen tief, ziehen sich die Elfen Stück für Stück zurück, während sie den Eindringlingen kleine Nadelstiche beibringen. Mehr als 200 m Vormarsch pro Stunde schafft kaum ein Angreifer, und dafür müssen die Pioniere schon hart arbeiten und Hindernisse räumen. Allerdings ist es wie gesagt nicht möglich, eine disziplinierte und gut organisierte Armee mit solchen Mitteln zu stoppen. Die Elfen müssen daher oft ihre Dörfer räumen und flüchten, wenn sie ernsthaft angegriffen werden.

Diebesnester schließlich sind die letzte Form von Wehranlagen, die hier beschrieben werden soll. Im Gegensatz zu allen anderen Festungen sollen sie den Feind nicht abschrecken, sondern gar nicht als wehrhaft zu erkennen sein. Entsprechend liegen sie meist in irgendwelchen einfachen Häusern, vor allem billigen Gasthäusern. Diese werden heimlich innen wehrhaft gemacht, wobei Fallen, versteckte Mordlöcher und Schießscharten, Geheimtüren, -kammern und -gänge, verstärkte Türen und Gucklöcher sowie Lauschröhren die üblichsten Mittel sind.

Ständig halten einige Leute außen oder im nicht sehr auffälligen Vorraum wache. Nähern sich Feinde, geben sie unauffällige Zeichen, woraufhin die in den geheimen Räumen versteckten Gauner still sind, alle Türen schließen und aufmerksam die Eindringlinge beobachten. Zumeist finden diese nichts und ziehen wieder ab. Stoßen sie aber auf die Geheimtüren oder greifen sie die unauffälligen Wachen (meist alte oder ganz junge Diebe) an, beginnt der Kampf: Sie machen die Fallen scharf, schießen aus versteckten Löchern, brennen Rauchbomben ab, setzen den Boden unter Seifenlauge, Öl oder Jauche, führen Blitzangriffe aus Geheimtüren durch und ziehen sich sofort zurück und geben bei massiven Angriffen Stück für Stück ihres Verstecktes preis, bis sie sich durch die geheimen Fluchttunnels absetzen oder in winzigen Schutzkammern verstecken, bis die Luft wieder rein ist.

Aufbau einer Wehranlage

Eine Festung besteht in der Regel aus einem oder mehreren **gesicherten Bereichen**, die jeweils von einer Ringmauer und zusätzlichen Schutzanlagen umgeben sind. Es gibt einfach 3 Stärkegrade dieser **Festungsmauern**, Spieler und SL müssen nicht bis ins Detail klären, wie dick oder hoch die Mauer ist. Jedes Segment ist 50 m breit und 2, 5 oder 10 m tief. Ein Festungswerk ist immer nur in eine Richtung geschützt. Will man ein Feld nach mehreren Seiten hin sichern, muss man es mit einer entsprechend größeren Länge an Festungswerken versehen. Besonders starke Teile einer Festung (**Türme, Bastionen, Rondelle...**) werden symbolisiert, indem man einfach stärkere Segmente einfügt. Man kann einzelne Segmente auch nach außen verschieben, um Flankenbeschuss zu ermöglichen, oder als Vorwerk vor die Festung legen. Dann müssen sie aber nach 3 Seiten hin verteidigt sein, hinten sind sie offen, damit Angreifer sich nicht in ihnen verschanzen können, sondern immer den Beschuss von der Festung ausgesetzt sind. **Kleine Festungen** können auch weniger als 50 m Frontlänge in eine Richtung oder gar insgesamt haben.

Wenn ein Segment über ein **Torhaus** verfügt, kostet es 50% mehr als ein normales Segment und erlaubt den Durchmarsch einer Kompanie pro Runde. Wenn ein Tor erst einmal (durch Feuer oder eine Sprengung) aufgebrochen ist, können Feinde es nach Belieben passieren. Daher werden in Torhäuser meist 3 Tore hintereinander eingebaut (Zugbrücke, Flügeltor und Fallgatter), die einzeln zerstört werden müssen. Manchmal werden auch zwei Tore hintereinander gestaffelt und dazwischen eine „Torschleuse“ eingerichtet, in der Besucher kontrolliert und Feinde von allen Seiten bekämpft werden können. Einfache Tore in der Mauer kosten nichts extra, sind aber sehr einfach zu stürmen.

Verfügt ein Segment hingegen über eine **geheime Öffnung**, eine Mannpforte oder gar einen Geheimgang (G), kann diese maximal von einem Trupp pro Runde passiert werden (weder Reiterei noch Artillerie) und bietet geöffnet immer noch VK +5, AK +5 und SF +1 für die Verteidiger. Dafür ist solch ein Durchgang kaum zu entdecken, wenn sich nicht ein Spion oder Kundschafter das Segment genauer anschaut (Dauer pro Segment 5 Minuten, Probe auf WN -5). Nur wenn eine solche Geheimtür bekannt ist, kann sie von Pionieren geöffnet werden. Da solch ein kleiner Durchschlupf Angreifern wenig nützt, wird er nach seiner Eroberung meist mit Pulver gefüllt und das ganze Segment gesprengt.

Das Ausnutzen natürlicher **Geländevorteile** (steile Hänge, Gewässer...) kann die Baukosten einer Festung massiv reduzieren. Größere Geländeabschnitte, die vor Erreichen der Festung zu überwinden sind, halten den Feind zum Teil sehr lange auf, können den Bau der Festung dann aber auch deutlich schwieriger und teurer machen. So manche Bergnester sind zwar uneinnehmbar, aber auch unbewohnbar, da jeder Sack Korn, jeder Scheit Feuerholz lang und teuer herangeschleppt werden muss. Auch bieten Berggipfel selten Trinkwasser. Wasserburgen wiederum sind mitunter nur per Schiff, Floß oder Damm angreifbar, aber teuer zu bauen und vor allem durch das Wasser selbst gefährdet, das die unteren Stockwerke mit ständiger Nässe und gelegentlicher Überschwemmung plagt. **Gräben** sind sehr nützlich, um dem Feind die Annäherung zu erschweren. Je nach Gelände können ihre Baukosten erheblich variieren (im Moor oder nahe eines Sees oder Flusses Kosten halbiert, in steinigem Boden x 2, in Felsboden x 5). Einige erreichen die Größe kleiner Seen oder Flussarme! Nebenbei dienen sie oft auch der Fischzucht, für Lustfahrten oder als Wasserweg zum Binnenhafen der Festung.

Im Inneren der Festung müssen dann noch Häuser für die Soldaten und Zivilisten, Vorratslager und andere Notwendigkeiten Platz finden (Platzbedarf siehe im Kapitel „Festungsbauten“ im Buch „Massenkampf“). Auch ein freier Hof ist sinnvoll, auf dem sich Truppen sammeln und exerzieren, Pferde Auslauf erhalten und Flüchtlinge ihr Lager aufschlagen können. Weiterhin dient er als Platzreserve für weitere Ausbauten und kann zum Teil als Garten genutzt werden. Oft wird aus Platzmangel in die Höhe gebaut, aber bei mehr als 3 oder 4 Etagen geraten die Häuser in das Schussfeld feindlicher Kanonen. Daher sind Keller und Gewölbe unter der Festung oft die sichersten Orte.

Um eine Festung zu planen reicht es, die einzelnen Segmente und Gebäude grob auf einem Stück kariertem Papier einzuzichnen. Dabei ist ein **Maßstab von 1 cm = 10 m** sinnvoll (ein Segment ist also 10 Kästchen breit und 1 oder 2 Kästchen tief). Dabei müssen die Segmente nicht gerade oder auch nur einheitlich sein, man kann sie beliebig krumm der Landschaft oder Laune folgen lassen. Auch Gräben sind mindestens 1 Kästchen breit, und Tore der Einfachheit halber ebenso. Häuser haben bei 4 Etagen pro Feld 100 m² Nutzfläche.

Festungen können von höchstens einer Kompanie pro **50 m Frontlänge** angegriffen werden, haben sie weniger als 50 m Frontlänge (z.B. kleine Vorposten oder Wohntürme) reduziert sich die Zahl entsprechend. Das ist ein wirksames Mittel, um die zahlenmäßige Unterlegenheit der Verteidiger zu kompensieren. Aber auch die Zahl der Verteidiger wird so begrenzt! Oft müssen die Angreifer ihre Sturmtruppen immer wieder austauschen, wenn sie sich an den Wehranlagen die Zähne ausgebissen haben. Haben die Verteidiger allerdings keinen Ort mehr, an den sie sich zurückziehen können, und erzwingt ein erfolgreicher Angriff einen Rückzug, kommt es zum blutigen Handgemenge in der Festung oder gleich zur Kapitulation!

Baukosten von Festungselementen

Dauerhafter Graben pro 5 x 50 m

Manntage: 600

Materialkosten: 40 Gulden.

(Standartkosten: 200 Gulden)

Strukturpunkte: 100 SP*.

Gilt für einen 2 bis 3 m tiefen, ausgemauerten und wasserführenden oder trockenen Graben. Schäden durch Beschuss oder Sprengung können ihn zusammenfallen lassen, dann nur noch 1 Runde für die Durchquerung - sofern er trocken ist. Nasse Gräben verwandeln sich dann in Schlammflöcher...

Einfache Festungsmauer pro 50 m

Manntage: 2000

Materialkosten: 400 Gulden.

(Standartkosten: 1000 Gulden)

Strukturpunkte: 200 SP.

In der Regel eine einfache Ringmauer von 3 bis 6 m Höhe und 1 bis 3 m Dicke mit Graben und Torhaus. Wenn überhaupt dann nur wenige Türme zur Sicherung, der Wehrgang hat eine solide Brustwehr mit Zinnen. Pro Segment kann höchstens 1 Geschütz in gesicherter Stellung postiert werden.

Starke Festungsmauer pro 50 m

Manntage: 6000

Materialkosten: 1200 Gulden.

(Standartkosten: 3000 Gulden)

Strukturpunkte: 500 SP.

Eine starke Ringmauer von 6 bis 12 m Höhe und 2 bis 4 m Dicke mit einigen Türmen. Torhäuser verfügen bei dieser Festungsklasse über Zugbrücke, Flügeltor, Fallgatter, Wolfsgruben, Mordlöcher und andere Schutzmaßnahmen. In den Türmen können pro Segment bis zu 2 Kanonen gesichert postiert werden.

Gewaltige Festungsmauer pro 50 m

Manntage: 20 000

Materialkosten: 3000 Gulden.

(Standartkosten: 10 000 Gulden)

Strukturpunkte: 2000 SP.

Eine 9 bis 15 m hohe Doppelmauer aus Stein- oder Ziegelquadern, gefüllt mit Erde, Geröll, Balken und Zwischenmauern von zusammen gut 10 m Dicke. Außer dem Wehrgang gibt es noch einen engen Gang darunter, der über einige Schießscharten verfügt und als sicherer Schutzraum dient. Die Mauern sind oft nicht senkrecht, sondern wenigstens teilweise schräg und oft mit keilförmigen Vorsprüngen verstärkt, um maximalen Widerstand bei moderaten Kosten zu bieten. Auf der Mauer kann eine Straße entlanggeführt werden.

Typischer Wohnturm

Standartkosten: ca. 750 Gulden

Strukturpunkte: 150 SP.

Ein 3 oder 4 Etagen hohes Steinhaus, das mit einer besonders dicken Außenmauer und einer soliden Tür (zählt als nicht getarnte Mannpforte) im ersten Stock gegen Angriffe geschützt ist. Das obere Stockwerk kragt vor und erlaubt durch Mordlöcher im Boden die Beschießung von Angreifern, schmale Fenster dienen als Schießscharten, an den Ecken gibt es dazu 2 Erker. Es kann keine Kanone postiert werden, das Gebäude bietet bis zu 20 Personen Platz, Vorräte und Versorgung, dazu gibt es einen kleinen Stall für bis zu 2 Pferde im ersten Stock. Effektive Frontlänge 25 m (angreifbar von maximal 100 Mann zugleich), gilt als *Einfache Festung*.

Typische kleine Burg

Standartkosten: ca. 2500 Gulden

Eine typische kleine Burg, bestehend aus einem Hof, 80 m Ringmauer, einem Haupthaus aus Stein (300 m² Nutzfläche), 2 kleinen Nebengebäuden (à 100 m² Nutzfläche), einem engen Hof, einem Torhaus, einem versteckten Mannloch, Graben und 4 Erkern an den Ecken der Mauern sowie 2 Türmchen am Haupthaus. Dazu kommt ein Stall mit Scheune und ein Gasthaus samt kleiner Schmiede vor der Burg, alles aus Holz und nur mit einem Zaun gesichert.

Typische gut befestigte kleine Burg

Standartkosten: ca. 5000 Gulden

Entspricht einer normalen kleinen Burg (s.o.), nur ist die Vorburg mit einer Palisade samt Tor gesichert und von einem eigenen Graben eingeschlossen, dazu sind die Mauern viel dicker, etwas höher und mit 2 Ecktürmen verstärkt, in denen Platz für je eine Kanone ist.

Typische mittlere Burg mit Vorburg

Standartkosten: ca. 30 000 Gulden

Der innere Burghof ist mit einer starken Festungsmauer von 120 m Länge gesichert, hat ein Tor gen Vorburg und einen Geheimgang nach draußen. Dazu gibt es hier einen Palas mit 1000 m² in geschmückter Bauweise aus Stein, 2 mittlere Steinhäuser à 400 m² und vier Ecktürme mit jeweils 100 m². In der Vorburg, die mit einer normalen Festungsmauer von 150 m Länge nach 3 Seiten gesichert und von der Hauptburg durch einen Graben getrennt ist, gibt es ein weiteres Tor, 2 geheime Mannpforten, einen Stall von 500 m² aus Fachwerk, ebenso gebaut ein Gasthaus mit 300 m², 2 Gesindehäuser à 200 m² und 4 Werkstätten à 100 m². Um die ganze Festung herum läuft noch einmal ein 10 m breiter Graben.

Buch 10: Fürstenspiel

Einleitung: Politik im Rollenspiel

Für die meisten Gruppen ist Politik uninteressant oder eine reine Nebensache, die als Hintergrund für Abenteuer dient. Daran ist auch nichts auszusetzen, wem Entdeckungen und Krimis, Monsterjagden und epische Gemetzel ausreichen, der soll gerne damit glücklich werden. Doch wenn SC eine gewisse Macht erreicht haben, so ab Grad 2 oder 3, werden sie oft ganz von alleine in die Ränke der Politik mit hinein gezogen. Denn herausragende Gestalten, und nach einigen Abenteuern gehören die SC ganz sicher dazu, erwecken immer das Interesse der wirklich mächtigen, die nicht mit Schwert oder Zauber, sondern mit feiner Diplomatie und gewaltigen Armeen ihre Ziele erreichen.

Haben die SC erst einmal einige Abenteuer bestanden, ihre Ausrüstung optimiert und ihre Fertigkeiten deutlich über das Normalmaß gesteigert, sollte der SL dezent anfragen, ob sie nicht Interesse an etwas höheren Sphären der Macht haben. Stimmen die Spieler zu, kann er neben den normalen Abenteuern das politische Quartalsystem einführen: Zwischen den Abenteuern können die SC dann nicht nur wie gewohnt trainieren oder etwas Geld verdienen, sondern sich auch in verschiedenen öffentlichen Ämtern verdient machen. Diese politischen Aktionen werden quartalsweise abgehandelt, und wenn es nicht gerade ein sehr aufregendes Jahr ist, können sie immer zwischen zwei Abenteuern einige Quartale lang die Geschicke eines Fürstentums, einer Kirche oder eines Handelshauses mitbestimmen. Es ist also kein radikaler Wechsel vom RPG zur KoSim, sondern eine Erweiterung in eine neue Dimension.

Dabei sollten Spielleiter und Spieler im Vorfeld entscheiden, welche Schwerpunkte sie im Fürstenspiel setzen: Kampf um die Macht innerhalb eines Staates, Diplomatie und Fehden mit anderen Staaten oder friedliche Wirtschafts- und Aufbausimulation. Das Fürstenspiel bietet zusammen mit dem Massenkampf komplexe Regeln für jeden der drei Bereiche, und wenn man sie alle im Detail ausspielt, bleibt vielleicht nicht mehr viel Platz für normales Rollenspiel.

Politische Struktur und Machtgruppen

Alle Fürstentümer und Organisationen des Reiches sind in ein Geflecht von Hierarchien, Machtsphären, Bündnissen und Feindschaften eingebunden. Niemand kann einfach tun und lassen was er will, jede Aktion wird irgend welche Reaktionen hervorrufen, jede größere Verschiebung des Machtgefüges sofort die Aufmerksamkeit der anderen Mächte wecken. Im folgenden sollen diese Strukturen und ihre spieltechnischen Auswirkungen beschrieben werden.

Die lokalen Mächte:

Fürstentümer, Freistädte und Republiken

Für den einfachen Untertan sind in den allermeisten Fällen die lokalen Fürsten die wichtigsten Machthaber, also vor allem die **Grafen**, denen die Verwaltung der einzelnen Provinzen obliegt. Ihnen untersteht ein Großteil der Truppen, sie treiben Steuern ein und unterhalten öffentliche Bauten, fechten Fehden aus oder versuchen sich gegenseitig durch Diplomatie zu beeindrucken. Allerdings sind sie nur in wenigen sehr abgelegenen Gegenden wirklich autark, die meisten sind Vasallen eines Herzogs oder Königs und auf seinen Schutz angewiesen, um nicht von stärkeren Mächten überrannt zu werden. Fürstentitel sind erblich, und die mächtigen Adelsfamilien hüten ihre Privilegien eifersüchtig. Nur Aussterben oder Hochverrat des Fürstenhauses können ein Fürstentum zur Disposition stellen, ansonsten ist es auf Dauer unantastbar. Daher hat die Familienpolitik beim Hochadel eine herausragende Bedeutung.

Ebenfalls auf dieser Ebene finden sich die Provinzen, die keinem Fürsten gehören, sondern in denen das Volk seine Regierung selbst bestimmt. Nur selten handelt es sich dabei um echte Demokratien, in denen über jedes Gesetz abgestimmt wird und kein Notable sich über die anderen erhebt. Zumeist ist es eher so, das eine kleine Oberschicht aus reichen Adligen, Kaufleuten oder anderen Notablen sich die Macht teilt und vom Volk bestätigen lässt. Solche **Republiken** sind einerseits oft in sich zerstritten, andererseits aber leiden sie seltener unter Tyrannei oder Inkompetenz ihrer Herrscher. Denn wer in einer Republik versagt, den schützen auch Titel und Blutlinie nicht vor der Absetzung. Anerkannt sind Republiken nur in Form freier **Reichsstädte**, die dem

Kaiser unterstehen, und neuerdings der Niedermarscher **Bauernrepubliken**, die sich ihre Existenz in blutigen langen Kriegen erkämpfen mussten. Die zu Sylvania gehörenden Fürstentümern sind mehr oder weniger republikanisch organisiert, während man die Bingen und Zwergenstädte Kaverniks als Fürstentümer betrachten kann.

Neben den etablierten Fürstentümern und freien Städten gibt es noch eine dritte Kategorie von Territorien: Die **wilden oder rebellischen Provinzen**. Wilde Provinzen haben gar keine etablierte Regierung, meist sind sie sehr dünn besiedelt und schwer zugänglich, wie Moore, Sümpfe, tiefste Wälder oder Gebirge. Auch wenn sie offiziell meist seit langem einem Fürstenhaus gehören, sind sie doch de facto herrenlos. In ihnen gibt es meist Räuberbanden, Stämme wilder Tiernmenschen, Drachen und andere große Ungeheuer, freie Wehrdörfer und kleine Adelsgeschlechter, die genau so viel regieren, wie sie mit ihrem Schwert verteidigen können. Zu den Wildnisgebieten kommen dann noch die, in denen die Bevölkerung rebelliert oder ein Usurpator sich festgesetzt hat. Egal ob in diesen Provinzen nun die reine Anarchie herrscht oder ob sich dort eine von der Bevölkerung anerkannte Regierung etabliert hat, so lange sie nicht vom Reichsrat anerkannt sind, gelten sie als unregiert und vogelfrei.

Die Großmächte:

Könige, Herzöge und Städtebünde

Die **7 Könige** des Nordreiches sind die mächtigsten Fürsten, jeder von ihnen hat eine ganze Reihe von Vasallen, die ihm Gehorsam und Truppen schulden. An protokollarischem und sakralem Rang unterlegen, an Macht aber oft vergleichbar sind die **Herzöge und Großherzöge**. Erstere unterstehen einem König und gehören oft zu seiner engsten Verwandtschaft (und Konkurrenz), letztere haben sich eigenständig neben den Königen etabliert. Denn nur enger Zusammenhalt mehrerer Fürsten erlaubt es, neben den anderen Großmächten zu bestehen, die sonst problemlos die kleineren Fürstentümer schlucken könnten. Ein Königreich ist daher auch nie als homogener Staat zu verstehen, sondern immer als Flickwerk kleinerer Territorien und Mächte, die einem Königsgeschlecht unterstehen.

Das republikanische Äquivalent zu den Königreichen oder Herzogtümern sind die **Städtebünde**. Der bekannteste und mächtigste unter ihnen ist, auch wenn kaum als solcher bekannt, der „Bund der Städte und Bauern der Niederen Marschen“. Alle anderen Städtebünde sind weniger mächtig und vor allem weniger eng verbunden, seien es die Handelsstädte des Wendischen Bundes im Gomdland, die Bünde der

Stadtstaaten in Soldale oder die zahlreichen Bünde, zu denen sich die Städte und kleinen Territorien am Gomd, im Cismontes, in Bastilien oder an der albischen Küste zusammengeschlossen haben. Auch der „**Grafenbund**“ der Grafenlande und mehrere andere Bünde von Fürsten ohne oder gar gegen ihre Herren sind als solch ein Bund anzusehen.

Generell bleibt ein Bund eine lose und kurzlebige Konstruktion, wenn er nicht mit Institutionen gefestigt wird, wie es die Niederen Marschen und weniger stark der Wendische Bund geschafft haben. Allen Bündnen gemeinsam ist, dass sie primär defensiv sind, denn für eine aggressive und entschlossene Politik fehlt ihnen die zentrale Führung. Ausnahmen sind nur die Bünde, die von einer mächtigen Metropole geführt werden, die auch ein großes eigenes Territorium besitzt. Daher sind Könige und Herzöge nach wie vor die wichtigsten Akteure unter den Großmächten, während die Bünde eher Schutzfunktionen erfüllen.

Mit gewissen Einschränkungen können auch die **Orden** zu den Großmächten gezählt werden. Sonnenstaat und Schwertlande gehören mit Sicherheit dazu, die anderen 8 sind hingegen weniger weltlich etabliert und beherrschen je nur eine einzige Provinz direkt als Territorium. Da sie aber mit ihren weit verstreuten Klöstern über sehr viel mehr Einkünfte, Personal und damit Macht verfügen als jeder Graf, können sie auf der politischen Bühne auch sehr viel mehr Einfluss nehmen. Hier überschneidet sich aber die Grenze zu den Metamächten.

Die Metamächte:

Reichsrat, Kirchen und Logen

Anders als die anderen Mächte verfügen die „Metamächte“ weder über ein Territorium noch über nennenswerte Truppen oder andere klassische und direkte Machtmittel. Sie dienen auch nicht einer einzelnen Person oder Familie, sondern einer übergeordneten Idee, einem Ideal - oder schlicht einem Pantheon von Göttern.

Der **Reichsrat** ist die gemeinsame Interessenvertretung aller freien Mächte des Reiches, also der Territorien, die nur dem Kaiser unterstehen. Der Kaiser selbst ist bekanntlich nur ein König mit einigen besonderen Vorrechten, der für die Ausübung seiner kaiserlichen Gewalt auf die Hilfe und vor allem die Gelder des Reichsrates angewiesen ist. Als Institution soll der Reichsrat die Interessen des Reiches nach innen wie außen bewahren. Das bezieht sich vor allem auf die Einhaltung der Kriegs- und Verfassungsgesetze nach innen. Jeder, der grob gegen geltendes Reichsrecht verstößt, muss damit

rechnen, vom Reichsrat sanktioniert zu werden. Dabei gilt wie so oft, dass mit Diplomatie, Drohung oder Bestechung einiges zu regeln ist. Aber immer, wenn eine Macht die anderen zu bedrohen beginnt, wird mit großer Sicherheit der Reichsrat gegen sie aktiv werden! Näheres dazu im Buch „Das Nordreich“ Kapitel „Kaiser und Reichsverfassung“.

In den meisten Fällen beginnt solch eine Sanktion mit einer einfachen Rüge und Aufforderung zur Besserung. Bei schwereren oder klaren Fällen ist auch ein Urteil des **Reichsgerichtes** möglich, dass dann eine wertvolle Legitimation für eine Fehde ist. In besonders schweren Fällen wird über einen Missetäter erst die **Reichsacht** und dann der **Bann** verhängt. Letzterer führt dann zumeist direkt zu einer **Reichsexekution** - einem Krieg aller Mächte des Nordreiches gegen den Missetäter! Doch alle diese Mittel sind langsam - pro Jahr gibt es nur ein Treffen, meist verschlimmert sich die Sanktion nur um eine Stufe pro Treffen, und das auch nur, wenn die Gesandten des Missetäters es nicht schaffen, den Rat zu beschwichtigen. Die jährlichen diplomatischen Gesandtschaften zum Reichsrat gehören zu den wichtigsten politischen Ereignissen.

Regeln: Wenn man die Treffen des Reichsrates nicht im Detail nach den diplomatischen Regeln oder per Rollenspiel ausspielen will, bleibt noch diese vereinfachte Systematik:

Wenn eine Macht eine Beschwerde vorbringen will, muss sie einen Gesandten schicken oder, wenn sie nicht ratsfähig ist, dafür sorgen, dass ein anderer Gesandter sie vor Ort vertritt. Er macht eine Probe auf **Diplomatie**, modifiziert nach **Rechtmäßigkeit** (+5 wenn klar, +2 wenn naheliegend, -5 wenn fraglich und -10 wenn konstruiert), **Beweislage** (+5 wenn klar und -5 wenn fraglich), **Dringlichkeit** (-5 wenn uninteressant, +5 wenn spektakulär) und nicht zuletzt **Ruf** (Unbefleckt +5, gut +2, angeschlagen -5 und ruiniert -10). Wenn der Gegner dagegen hält, was nahezu immer der Fall ist, muss er eine Konfliktprobe gegen ihn ablegen.

Bei Erfolg erwirkt man eine **Sanktion** der ersten Stufe bzw. vorhandene Sanktionen werden um eine Stufe verstärkt (Rüge -> Urteil -> Acht -> Bann -> Exekution). Ein kritischer Erfolg kann gar 2 Stufen verschieben. Ebenso kann man mit der nötigen Zahl an **Unterstützern** gleich 2 (viele Unterstützer), oder gar 3 Stufen (Mehrheit) überspringen. Es lohnt sich also immer, Freunde im Rat zu haben! Notfalls sind gerade kleine und arme Reichsfürsten käuflich und unterstützen Anträge für Summen von oft unter 1000 Gulden. Will man eine große und kontroverse

Abstimmung gewinnen, kostet eine Reichsgrafensstimme leicht das zehnfache!

Bei allen Abstimmungen spielt Geld eine ebenso große Rolle wie Gefälligkeiten. Nicht vergessen darf man aber, dass jeder Gesandte sich um seinen Ruf sorgt und daher nicht gerne für offenes Unrecht stimmt.

Die **Reichskirchen** gehören zu den bedeutendsten Mächten des Reiches, sie verfügen über ein Netz von Tempeln in allen Provinzen, hohe Einkünfte und sehr nützliches Personal mit magischen Kräften und moralischer Autorität. Die Orden sind ihnen etwa wie Vasallen verbunden und stellen den „weltlichen Arm“ der Kirchen dar. Ihre Hohepriester sind zumeist auch Notablen, die sich von ihren Hochtempeln aus rege in die lokale Politik einmischen. Anders als bei den Fürsten und Republiken haben bei den Kirchen aber die göttlichen Regeln und Ideale eine größere Bedeutung als private Interessen. Von besonders korrupten Hohepriestern und Äbten abgesehen wird sich jeder Kirchenfürst stets bemühen, den Göttern oder Elementarherren zu dienen! Die Mondkirche wird durch ein republikanisches Konzil geleitet, die Sonnenkirche vom mächtigen Patriarchen.

Die **Anzahl der Kapellen, Tempel und Hochtempel** in einer Region und damit auch der Initiierten im Volk ist einer der beiden wichtigsten Faktoren ihrer Macht. Der andere Faktor liegt bei der **Frömmigkeit** des Volkes, je strenger es sich an die Gebote und Regeln der Kirche hält, desto mehr Einfluss hat die Kirche auch. Dabei hat die Sonnenkirche stets einen klaren Vorteil in Sachen Frömmigkeit, ihre Anhänger sind moralisch und folgsam, dienen den Göttern und gehorchen der Kirche. Die Mondkirche hingegen findet leichter Anhänger, da ihre weniger strengen Regeln attraktiver sind.

Da die Kirchen sich nicht offen bekämpfen dürfen (immerhin habe sie sich und die jeweiligen Götter als verehrungswürdig anerkannt) bleiben ihnen nur die indirekten Methoden wie Missionierung, Intrigen oder Propaganda. Bündnisse mit den lokalen Regierungen sichern die gegenseitige Unterstützung: Wohlverhalten der Regierung gegen Einfluss beim Volk. Außerdem werden Gefolgsleute und Notablen weltlicher Machtgruppen in den Kirchen mit Posten versorgt. Und nicht zuletzt achten die Kirchen darauf, dass auch die Notablen sich an Sitte, Anstand und Moral halten, bewahren den Frieden und bieten in Ungnade gefallenen Notablen Asyl und Alterssitze.

Lokale Kulte, also vor allem animistische Geister- und Ahnenkulte, können ebenfalls einen erheblichen Einfluss auf die Bevölkerung haben. Allerdings sind

sie nicht oder nur kaum vernetzt, ihnen fehlt also die überregionale Macht der Kirchen. Ihre **Kultplätze** entsprechen in etwa den Tempeln (Einfluss 3 dank Magie), die **Geisterschreine** an den Feldern und in der Wildnis Kapellen.

Teufelskulte hingegen fallen unter den Bereich der *Kriminellen Einrichtungen* (s.u.).

Regeln: Die Kirchen haben in jeder Region einen bestimmten Prozentsatz der Bevölkerung als Anhänger, im Durchschnitt 30% bei der Sonnen- und 50% bei der Mondkirche. Die restlichen 20% gehören Geisterkulten, Sekten oder exotischen Kulten an - oder der Wurmkirche. Je nach Zahl der Anhänger können Sakralbauten unterhalten werden:

Kapellen ohne festes Personal erfordern nur 100 Anhänger, sie werden meist in abgelegenen Dörfern errichtet und wöchentlich von den verantwortlichen Priestern besucht. Jeweils 5 Kapellen benötigen einen Tempel und sammeln für diesen zusammen 1 Punkt zusätzlichen Einfluss. **Tempel** haben einen eigenen Priester und etwas Hilfspersonal, sie benötigen wenigstens 1000 Anhänger zur Versorgung und können bis zu 5000 Anhänger versorgen. **Hochtempel** mit 4 Domherren und einem Hohepriester benötigen wenigstens 10 000 Anhänger in der Provinz und können bis zu 50 000 betreuen, sie kontrollieren 50 bis 100 Tempel im Umland (auch in anderen Provinzen). **Klöster** enthalten immer auch einen Tempel, der bei der Bevölkerung besonders beliebt und daher recht einflussreich ist.

Die Hohepriester als wichtigste Akteure verfügen mit ihren Hochtempeln bereits über erheblichen Einfluss. Wenn sie dazu den ihrer untergeordneten Tempel aktivieren können, sind sie die maßgebenden Kräfte einer Provinz. Allerdings sind sie immer an die kirchlichen Ideale und Regeln gebunden, auch gehorchen längst nicht immer alle Priester dem Hohepriester - viele sind Gefolgsleute anderer Notablen, eigensinnig, bestechlich oder leicht einzuschüchtern.

Missionare sind besonders wortgewaltige Priester, die anderen Kulten die Anhänger abschwatzen können, vor allem wenn diese unzufrieden mit den örtlichen Priestern sind. Dabei kann eine Probe auf **Diplomatie** pro Quartal bis zu 100 Anhänger rauben, Probe -5 für die Sonnenkirche, -10 bei zufriedenen Anhängern und +2 bis +10, wenn die örtlichen Priester inkompetent oder in Skandale verwickelt sind. Zufriedene Anhänger lassen sich fast nie abwerben! Es gilt als unhöflich, in fremden Revieren zu missionieren, ist aber nicht formell verboten.

Logen sind reichsweite Interessenvertretungen von Gleichgesinnten. Alle Notablen können in Logen ihrer Wahl eintreten, wenn sie angesehen sind und das nötige Geld haben. Besonders nützlich sind sie für Diplomaten, denn auch in fernen Provinzen finden sich oft Logenhäuser. Jedes Logenhaus in einer Provinz hat einen Einfluss, den es dann verwenden kann, wenn es dem gemeinsamen Wunsch der Logenbrüder und -schwestern entspricht. Außerdem bringt die Mitgliedschaft den Mitgliedern weitere Vorteile. Es werden aber nur die Mitglieder akzeptiert, die sich auch für die Ziele der Loge einsetzen! Näheres zu den 6 großen Logen und ihren Zielen siehe im Buch „Das Nordreich“ Kapitel „Geheimgesellschaften & Spione“.

Regeln: Die 6 großen Logen im Überblick.

Die Imperiale Loge fördert Einigkeit im Inneren, ein Ende des Partikularismus, eine harte Außenpolitik und Dominanz der Menschen über andere Rassen. Einfluss +5 für den Logenherrn, Mitglieder erhalten Militär +1 und Diplomatie -5 bei allen Ausländern und Nichtmenschen.

Die Loge des freien Geistes fördert Bildung, Kultur, Freiheit und Demokratie. Einfluss +5 für den Logenherrn, Mitglieder erhalten Einfluss +1 und Diplomatie -5 im Umgang mit Hochadeligen.

Die Loge der ewigen Siegel fördert Zensur, Sammlung von Geheimwissen, Spionage im Inneren und Forschung. Einfluss +5 für den Logenherrn, Mitglieder erhalten Organisation +1 und -5 auf Diplomatie beim Umgang mit dem Volk.

Die Loge des neuen Morgen fördert Forschung, Expeditionen, Kunst und Philosophie. Einfluss +5 für den Logenherrn, Mitglieder erhalten Diplomatie +1 und Organisation -1.

Die Loge des schwarzen Netzwerkes ist eine übel beleumdete und teils kriminelle Loge, die Reichtum und Macht ansammelt. Die Mitgliedschaft gilt, wenn sie entdeckt wird, als Schandtat, allerdings bringt sie auch Einfluss +2 und +2 auf Intrigen. Einfluss +5 für den Logenherrn.

Die Loge der goldenen Hüter ist eine durch und durch edle und vom Volk geliebte Loge, die sich um Frieden und Humanität verdient macht. Einfluss +5 für den Logenherrn, Mitglieder müssen sich an strenge moralische Normen halten, erhalten dafür aber auch Einfluss +1 und +2 auf Diplomatie beim Umgang mit dem Volk.

Notablen und Gefolge

Nach außen hin mögen Fürstentümer von Fürsten und Republiken vom Volk regiert werden, Logen nur ihren hehren Zielen nachstreben und Handelshäuser dem größtmöglichen Profit. Tatsächlich aber steht hinter fast allen politischen Aktionen, hinter allen mächtigen Organisationen und Interessengruppen eine kleine aber ehrgeizige Gruppe von Charakteren – die **Notablen**. Notablen sind NSC oder SC von Grad 2+, die sich für eine aktive Teilnahme an der Politik irgendeiner Organisation entschieden haben. Sie sind die Spieler im großen Spiel, nicht die Figuren, wenn auch oft eher hinter den Thron. Schwache Fürsten, technokratische Beamte oder demütige Hohepriester sind oft nur Spielball ihrer eigenen Berater. Zu den Notablen zählt nur, wer Biss, Erfahrung und Ehrgeiz hat!

Jeder Notable, der etwas auf sich hält, hat eine kleine Gruppe von herausragend treuen und fähigen Helfern an seiner Seite – die **Gefolgsleute**. Anders als einfache Mietlinge und Anhänger sind sie ihm durch Eid und gegenseitige persönliche Abhängigkeit verbunden – für einen Gefolgsmann ist es ebenso schändlich, seinen Patron zu verraten, wie für einen Notablen, seine Gefolgsleute im Stich zu lassen! Hat ein SC schon bei der Erschaffung den Vorteil *Patron*, ist er mit diesem vermutlich familiär verbunden. Gefolgsleute dienen ihren Patronen als Vertraute, Berater, Stellvertreter und rechte Hand, denen er die Verwaltung seiner Besitzungen und Ämter sowie wichtige Aufgaben anvertraut.

SC können in die Politik einsteigen, indem sie sich einem Notablen als Gefolge andienen – vor allem einem, der gerade erst zum Notablen geworden ist oder der durch einen Schicksalsschlag sein Gefolge verloren hat. Haben sie ihm dann lange genug treu gedient, können sie mit seiner Hilfe selbst zu Notablen werden, indem er ihnen die nötigen Ämter überlässt und entsprechende Titel verschafft. Die andere Möglichkeit ist, durch Abenteuer so viel Verdienste und Ansehen zu erwerben, dass ihnen direkt als Belohnung ein Amt verliehen wird – oder sie erobern es sich durch List und Tücke, Fleiß und Talent oder siegreichen Kampf.

Regeln für Notablen

Ein Notabler hat wenigstens Grad 2 und muss über einen gesunden Ehrgeiz verfügen, dazu sind blaues Blut, Vermögen, Ämter und gewisse Talente und Fertigkeiten nicht unnützlich. Er benötigt eine eigene Residenz, in der er und sein Gefolge Platz finden, sowie einen Titel, der ihm die nötige Legitimation verleiht. Von zentraler Bedeutung sind ein guter Ruf, denn nur Ansehen in der Bevölkerung und bei den anderen Notablen erlauben es ihm, Macht ohne direkte Gewalt auszuüben. Geld und damit bezahlte Truppen können zwar einiges bewegen, doch nur sein Ruf kann ihn vor Untreue und Verrat schützen. Spieltechnisch gelten die folgenden Werte als relevant, alles andere muss der SL bei Bedarf daraus ableiten:

Spielwerte für Notablen

Militär: Eine Kombination aus Kampftalenten und -fertigkeiten, Offiziersfähigkeiten, STR, GES, LP, Wundschwelle, Ruf und Schlachterfahrung sowie geeigneter Ausrüstung. Je nach dem muss der SL einen Wert von 0 bis 20+ abschätzen (0= völliger Pazifist und wehrlos. 5= Zivilist. 10= Kompetenter Kämpfer. 15= Erfahrener und recht bekannter Feldherr und Einzelkämpfer. 20= Held und Militärgenie).

Organisation: Die „handwerklichen Fähigkeiten“ des Notablen für die Führung von Organisationen. Je nach INT, intellektuellen und handwerklichen Fertigkeiten, Handelskunde, Verwaltung, passenden Talenten, Geduld und Staubresistenz sowie intellektuellen Hilfsmitteln ergebe sie einen Wert von 0 bis 20+ (0 = Völlig inkompetent. 5 = Unerfahren oder desinteressiert. 10 = Kompetenter und erfahrener Organisator. 15 = Meisterhafter Verwaltungschef und Manager. 20 = Finanzgenie, das immer genau weiß, was zu machen ist).

Diplomatie: Die Fähigkeit zur Manipulation von Einzelnen wie Massen. Je nach CHR, sozialen Fertigkeiten und Talenten, Schönheit, Ruf und äußerem Putz muss der SL einen Wert von 0 bis 20+ zuweisen (0 = Indiskutabel wiederlich. 5 = Trocken, öde und ungeschickt. 10 = Geübter Redner mit guten Manieren. 15 = Unterhaltsamer brillanter Redner und Zierde jeder Feier, 20 = Feuriger Demagoge, der die Massen zu scheinbar allem überreden kann).

Einfluss: Pro Quartal erarbeiten sich Notablen je nach ihren **Titeln**, **Gefolgsleuten** und **Heldentaten** Einflusspunkte, die sie für politische Aktionen in die Waagschale der Macht werfen können. Je beliebter ein Notable bei Volk, Standesgenossen und Lehnsherrn ist, desto mehr kann er sich erlauben und desto mehr sieht man ihm nach. Durch **Versagen** und **Intrigen** kann ein Notabler Einfluss verlieren, bei enttarnten **Schandtaten** sogar permanent, bis sie ausgeglichen wurden! Einige besondere Aktionen kosten auch zeitweiligen Einfluss.

Einkünfte: Geld ist enorm wichtig für Notablen, nicht nur um selber einen angemessenen Lebensstil pflegen zu können, sondern auch, um Gefolgsleute, Diener und Truppen bezahlen zu können, Statussymbole zu erringen oder sich das Wohlwollen anderer Notablen zu erkaufen. Als Untergrenze muss ein Notable wenigstens 250 Gulden im Jahr für sich und seine Familie ausgeben, dazu noch einmal halb so viel für jeden seiner Gefolgsleute. Die Einkünfte setzen sich aus den Abgaben der hörigen Bauern in den eigenen Dörfern, Gewerbe, Handelstätigkeit sowie den Pfründen (und Bestechungsgeldern) der eigenen Ämter zusammen.

Nicht unwichtig ist auch das **Vermögen** des Notablen. Neben einer Reserve an Bargeld, Silbergeschirr und Schmuck fallen vor allem Immobilien unter diesen Bereich. Sie werden, wenn vorhanden, einzeln notiert. Zum Vermögen gesellen sich aber oft auch Schulden...

Gefolge: Generell kann ein Notable bis zu seinem Wert an *Organisation* / 2 an Gefolgsleuten haben - je charismatischer ein Notable ist, desto mehr Leute kann er für sich begeistern und bei Laune halten. Jeder Gefolgsmann hat einen **Berufswert** von 0 bis 20+ und wenigstens einen **Spezialbonus**.

Vor- und Nachteile: Hier werden alle Besonderheiten des Notablen untergebracht, die ihn von anderen unterscheiden. Hierunter fallen etliche der Vor- und Nachteile aus dem Basisregelwerk wie auch diverse weitere Vorschläge und alles, was dem SL so einfällt.

Titel und Privilegien: Neben den materiellen Gütern sind Titel und die fest damit verbundenen Privilegien die wichtigsten Ziele der Notablen. Titel bedeuten Einfluss, Privilegien bedeuten Macht, und beiden sind den Notablen nur schwer wegzunehmen. Neben den lebenslangen oder erblichen Titeln gibt es aber auch solche, die für eine begrenzte Zeit verliehen werden. Damit Titel aber nicht inflationär werden, ist fast jeder Titel an eine Einrichtung oder ein Lehen gebunden!

Prinzipiell kann ein Notabler **mehrere Ämter** zur gleichen Zeit inne haben, dabei ist nur eines zu beachten: Der Notable kann sich maximal um zwei Ämter persönlich kümmern, für jedes weitere braucht er einen Gefolgsmann als **Vertreter**. Außerdem muss er (oder sein Gefolgsmann) pro Quartal einen **Wurf auf Amtsführung** ablegen (je nach Amt Militär, Organisation oder Diplomatie). Jedes **Scheitern im Amt** kostet für das Quartal 1 Punkt Einfluss, ein Patzer gar 3 Punkte!

Bündnisse und Feindschaften

Das System der Politik im Nordreich beruht in erster Linie auf einem komplexen Geflecht aus Bündnissen und Allianzen, Fehden und Feindschaften sowie der Hierarchie aus Lehnsherr und Vasallen.

Ein **Bündnis** ist eine offizielle vertragliche Verbindung zweier Notablen, die sich allgemeine gegenseitige Unterstützung und Waffenstillstand zusichern, nicht aber zwangsläufig Hilfe um jeden Preis. Verwandte oder verschwägte Notablen haben, ob sie wollen oder nicht, automatisch ein Bündnis. Ebenso gelten Lehnsherr und Vasall immer als Verbündete. Auch sonst sind Bündnisse häufig, werden meist aber nach einiger Zeit wieder einseitig und öffentlich aufgekündigt. Der Bruch eines noch bestehenden Bündnisses gilt aber als Schandtats und Fehdegrund!

Eine echte **Allianz** bezeichnet ein sehr enges und festes Bündnis, das meist auch schon länger besteht und stets auch Waffenhilfe um jeden Preis beinhaltet. Es kann nur unter bestimmten Umständen gelöst werden, was schon als Schandtats gilt. Ein feiger Bruch einer Allianz aber gilt als herausragend üble Schandtats! Auch Lehnsherr und Vasall können Allianzen miteinander eingehen.

Fehden werden oft, gerne und meist schon aus kleinem Anlass begründet und durch Konkurrenz, Intrigen oder gar echten militärischen Fehden ausgefochten. Auch innerhalb einer Vasallengruppe oder einer Republik sind Fehden nicht selten. Dafür enden sie auch recht schnell, wenn eine Seite ehrenhaft ihre Überlegenheit bewiesen hat oder man sich auf ein Unentschieden einigt. Es gibt eigentlich keinen Notablen, der längere Zeit ohne Fehden auskommt!

Feindschaften hingegen sind seltene und bis aufs Blut geführte Konflikte, die zumeist aus einer erbittert, unfair und unehrenhaft ausgefochtenen Fehde zwischen normalen Gegnern heranwachsen. Sie enden meist mit dem Tod einer der beiden Parteien, denn ein Ausgleich zwischen ihnen ist nur äußerst schwer herbeizuführen!

Eine **Vasalität** ist eine Verbindung zwischen einem mächtigen Notablen und seinen weniger mächtigen untergebenen Notablen, die sich ihm unterwerfen und Treue schwören. Im Prinzip funktioniert sie wie ein Bündnis, bei dem eine der beiden Parteien das Sagen hat. Dennoch profitieren immer beide Seiten, denn der Lehnsherr schuldet seinem Vasallen im Gegenzug Schutz!

Sonderaufträge

Neben den alltäglichen Amtspflichten werden Notablen gelegentlich auch zu besonderen Aufträgen zum Wohle des Staates herangezogen. Dies sind vor allem Diplomatische Missionen, Spionage und Gegenspionage, die Aufklärung von Verbrechen, Militärische Aktionen und Krisenreaktion bei Katastrophen. Es gilt als ärmlich, solch eine Aufgabe abzulehnen (Einfluss für 1 Quartal -1), vor allem aber, dabei zu versagen (1 bis 3 Punkte für 1 Jahr). Wie genau solch ein Auftrag abgehandelt wird, muss der Spielleiter entscheiden - mal reichen einige Proben, mal muss man nur geeignete Gefolgsleute und Mietlinge damit beauftragen, und manchmal muss der Notable das Problem in einem Abenteuer lösen.

Das Privatleben der Notablen

Wenn ein Notabler **2 Ämter** gleichzeitig ausübt, ist er damit **8 Stunden** pro Tag beschäftigt. Bei **einem Amt** reichen **4 Stunden** am Tag aus, und wenn er alle seine Ämter von Gefolgsleuten ausüben lässt, muss er nur ein oder zwei mal pro Woche einige Dokumente unterschreiben. Hinzu kommen **Sonderaufträge** und **Hofereignisse**, die mitunter etliche Tage pro Quartal (gerechnet 0 bis 2 Stunden am Tag) verschlingen. Weiterhin kosten Schlaf, Nahrungsaufnahme und Körperpflege noch einmal **12 Stunden** am Tag. Die restliche Zeit ihres „**Quartalstages**“ können sie nach ihren Bedürfnissen einteilen.

Studium und Training nehmen oft einige Zeit ein, jede Quartalsstunde ergibt 8 Tage (a´1 bis 3 LZ) im Quartal. Dazu sollten sich Notablen auch um die **Verwaltung ihrer Besitzungen** kümmern, sofern sich das kein Gefolgsmann übernimmt (wenigstens eine Stunde am Tag, damit die bezahlten Verwalter nicht allzu diebisch werden). **Gesellschaftsleben** und Umgang mit anderen Notablen halten Bündnisse am Leben und ermöglichen es, weitere zu schließen, pro Quartalsstunde kann 1 neutraler Notabler umgarnt werden (Probe auf Diplomatie -5). Und Schließlich kostet jedes kurze **Abenteuer** eine Quartalsstunde!

Liste einiger Vor- und Nachteile für Notablen

Baumeister: Der Notable liebt Bauten und kennt sich auch recht gut damit aus, er kann alle Baumaßnahmen um 20% schneller oder billiger organisieren.

Dunkles Geheimnis: Fast alle Notablen versuchen nach Kräften, ihre Schwächen und Missetaten geheim zu halten - werden sie je entdeckt, drohen ihnen üble Konsequenzen! Üblich sind unter anderem: Ehebruch, Perversion, Verrat, Mord, Ketzerei und Feigheit.

Feind: Der Notable hat sich einen anderen Notablen über das normale Maß der Konkurrenz hinaus zum Feind gemacht und hasst ihn erbittert.

Geisteskrank: Der Notable hat einen an der Waffel, und zwar mehr als nur das übliche kleine Bisschen, das jeder Politiker hat!

Gefürchtet: Der Ruf des Notablen berührt vor allem auf seinem Blutdurst und seiner Grausamkeit. Einfluss +2, allerdings kann er keine Allianzen bilden und ist beim Volk unbeliebt (Stimmung -1).

Händler: Der Notable kennt sich gut mit Handel und Wirtschaft aus, ist auch zumindest etwas gierig und schlägt aus allen Einrichtungen 20% mehr Profit raus als andere Notablen.

Jähzornig: Der Notable ist ziemlich impulsiv und reagiert auf jede Kränkung mit einer sofortigen und selten gut geplanten Gegenaktion.

Krüppel: Der Notable hat ein schweres und nicht heilbares körperliches Gebrechen, was in der Welt von Orbis zusätzlich noch ein großer Makel ist. Militär -5, Einfluss -1.

Landwirt: Der Notable kennt sich gut mit Ackerbau und Viehzucht aus, außerdem kommt er gut mit den Bauern zurecht. Seine Ländereien erzielen 20% mehr Ertrag als die anderer Notablen.

Lüstling: Der Notable ist dem anderen (eventuell sogar dem eigenen) Geschlecht mehr zugetan, als gut für ihn ist.

Magier: Jeder Meister der arkanen Künste hat durch seine persönliche Magie einige Vorteile. Zunächst einmal genießen alle Magier großes Ansehen und können einiges für das Volk bewirken, was sich in **Einfluss +1** niederschlägt. Dann erhalten Magier je nach Schule und persönlicher Macht einen Bonus von **Militär +1 bis +3** und können ihre Magie natürlich weiterhin bei Abenteuern oder der Abwehr von Attentaten verwenden. Allerdings müssen sie auch so viel Zeit für ihre Studien verwenden, dass sie eine Aktion pro Quartal verlieren.

Moralisch: Der Notable hat feste moralische Prinzipien. Das bringt Einfluss +1, allerdings darf er keine Schandtaten begehen (sonst doppelte Strafe) und nicht mit offenkundig unmoralischen Notablen Bündnisse schließen.

Säufer: Der Notable ist trunksüchtig (oder genießt zu viel Rauschharz), -2 auf alle Werte.

Schandtat: Der Notable hat erheblich gegen die geltende Moral verstoßen und sich dabei auch noch erwischen lassen! Sein Einfluss sinkt permanent um 1 bis 5 Punkte pro Schandtat, bis er sie ausgleichen kann.

Unfruchtbar: Der Notable ist nicht in der Lage, Nachwuchs in die Welt zu setzen.

Liste der Adelstitel:

Junker: Der niedrigste Adelsrang, bringt alle Privilegien des Adels mit sich (Waffenrecht, Gerichtsbarkeit, Ehrerbietung...). Einfluss +1.

Freiherr: Vasall mit eigenem Landgut in Größe eines Dorfes und den entsprechenden Einkünften, 90 Tage Dienstpflicht im Jahr. Einfluss +2.

Baron: Darf eine Burg besitzen, hat bei einer Belagerung Befehl über alle Flüchtlinge, Milizen und Ritter in der Burg, Freistellung von der Dienstpflicht. Einfluss +3.

Graf: Herr einer Provinz mit allen entsprechenden Rechten, Vasall eines Herzogs oder Königs, darf Personen in den niederen Adelsstand erheben und die Ämter seiner Provinz vergeben. Einfluss +4.

Markgraf: Darf gleichzeitig 2 Provinzen regieren. Einfluss +5.

Reichsgraf: Graf ohne Lehnsherren, untersteht nur dem Kaiser, hat Stimmrecht im Reichsrat. Einfluss +6.

Herzog: Besitzt 1 bis 3 Provinzen direkt und kann Grafen als Vasallen haben. Einfluss +8.

Großherzog: Herzog ohne Lehnsherren, untersteht nur dem Kaiser, hat Stimmrecht im Reichsrat. Einfluss +10.

König: Herr eines Königreiches, darf Gesetze erlassen, Kriege führen, niedere Adelsränge vergeben, Herzöge und Grafen als Vasallen haben, Stimmrecht im Reichsrat, kann sich zum Kaiser wählen lassen, kann Adelige in den Hochadel erheben, hat Ländereien in allen Provinzen als Krondomäne. Einfluss +20.

Kaiser: Vorsitzender des Reichsrates, kann Acht und Bann erklären, Reichskriege und -exekutionen befehlen, darf Provinzen die Reichsfreiheit geben. Einfluss +30.

Liste der kirchlichen Titel:

Priester: Immunität vor weltlichen Gerichten und Fehden, kann einen Tempel oder ein Kloster leiten. Einfluss +2 (Mond) oder +3 (Sonne).

Domherr: Priester im Hochtempel, Ratgeber und Beamter des Hohepriesters, können gemeinsam die Beschlüsse des Hohepriesters kippen. Einfluss 3 (Mond) oder 4 (Sonne).

Hohepriester: Herr eines Hochtempels mit Priestern als Untergebenen, kontrolliert die Tempel, Priester und religiösen Angelegenheiten in seiner Diözese. Einfluss +10 (Mond) oder +15 (Sonne).

Abt: Herr eines Klosters, der darin lebenden Mönche und Nonnen sowie der zugehörigen Dörfer. Einfluss 5 (Sonnenkirche 7).

Ordensmeister: Herr eines Ordens, kontrolliert alle Klöster, Ordenspriester und niederen Kleriker, gilt als Sprecher des Gottes. Einfluss +20.

Patriarch: Ordensmeister der Inquisition und Herr der Sonnenkirche. Einfluss +30.

Liste der militärischen Titel:

Hauptmann/Kapitän: Befehlshaber einer Kompanie Truppen oder eines Schiffes, wählt die Untergebenen Offiziere, Stabsmitglieder und Unteroffiziere, ist für die Soldverteilung und Logistik verantwortlich. Einfluss +1.

Oberst/Vizeadmiral: Befehlshaber eines Regiments oder eines Geschwaders, wählt die Untergebenen Offiziere, Stabsmitglieder und Unteroffiziere, ist für die Soldverteilung und Logistik verantwortlich. Einfluss +3.

General/Admiral: Befehlshaber einer Armee oder Flotte, wählt die Untergebenen Offiziere, Stabsmitglieder und Unteroffiziere, ist für die Soldverteilung und Logistik verantwortlich. Einfluss +6.

Liste der Beamtentitel:

Wachtmeister: Befehlshaber einer städtischen Wachtruppe zu Fuß. Einfluss +1.

Polizeimeister: Befehlshaber einer Truppe der berittenen Polizei. Einfluss +2.

Ratsherr: Teil der Eigenregierung einer Stadt, volles Stimmrecht bei allen Entschlüssen, wird jährlich von den Bürgern gewählt, benötigt dafür finanzielle Mittel und eine Residenz. Einfluss +1.

Patrizier: Adelliger Bürger einer freien Stadt, Teil des Stadtrates auf Lebenszeit, benötigt Ländereien und eine Residenz. Einfluss +2.

Geheimrat: Offizieller Berater eines Fürsten, muss bei wichtigen Entscheidungen konsultiert werden, darf jederzeit den Fürsten sprechen und in seiner Residenz wohnen. Einfluss +1.

Siegelbewahrer: Direkter Vertreter eines Fürsten, führt in seiner Abwesenheit (und meist auch sonst) die Amtsgeschäfte. Einfluss +3.

Kanzler: Direkter Vertreter eines Herzogs oder Königs, führt in seiner Abwesenheit (und meist auch sonst) die Amtsgeschäfte. Einfluss +10.

Steuereintreiber: Regelt die Finanzen einer Provinz, kontrolliert Einnahmen und Ausgaben (sehr großes Potential für Korruption...). Einfluss +2.

Kämmerer: Finanzminister eines Herzogs oder Königs, kontrolliert Einnahmen und Ausgaben (sehr großes Potential für Korruption...). Einfluss +5.

Hofmagus: Verantwortlich für Bildung, Kultur, Religion, Wohlfahrt und anderen Kleinkram in einer Provinz. Einfluss +2.

Kronmagus: Verantwortlich für Bildung, Kultur, Religion, Wohlfahrt und anderen Kleinkram in einem Herzogtum oder Königreich. Einfluss +5.

Landrichter: Amtierender Richter in einer Provinz. Einfluss +2.

Kronanwalt: Verantwortlicher Jurist für die Erhebung von Anklagen im Namen des Staates. Einfluss 1.

Kriminalrat: Verantwortlicher Beamter für die Ermittlung in schwierigen Fällen. Einfluss 1.

Kronrichter: Richter am königlichen Gericht, Verantwortlich für Revisionen. Einfluss +5.

Konstabler: Oberbefehlshaber des Militärs, der Polizeikräfte, der Logistik und des Bauwesens einer Provinz. Einfluss +2.

Marschall: Oberbefehlshaber des Militärs, der Polizeikräfte, der Logistik und des Bauwesens eines Herzogtums oder Königreiches. Einfluss +5.

Geheimer Polizeirat: Chef der Geheimpolizei. Einfluss +2.

Volkstribun: Die Vertreter des Volkes werden durch eine Volksvertretung gewählt, erhalten kein Gehalt und müssen die Interessen des Volkes vertreten. Dafür können die 3 Volkstribunen je nach Stimmung des Volkes 30 Punkte Einfluss unter sich aufteilen!

Liste der sonstigen Titel:

Direktor: Herr einer Institution. Einfluss +1.

Gildenmeister: Herr einer Handwerker- oder Kaufmannsgilde. Einfluss +2.

Bergmeister: Herr eines Bergwerkes. Einfluss +2.

Professor: Angesehener Gelehrter und Lehrer an einer Hochschule, untersteht der akademischen Gerichtsbarkeit.

Dekan: Herr einer Akademie oder Fakultät, eigene Gerichtsbarkeit. Einfluss +2.

Universitätskanzler: Herr einer Universität, eigene Studentenmiliz. Einfluss +5.

Intendant: Herr eines Theaters oder einer Oper. Einfluss +2.

Logenbruder: Als Mitglied einer Loge gehört man zu einer eingeschworenen Gemeinschaft. Vorteile je nach Loge.

Logenherr: Der Vorsitzende eines Logenhauses hat erhebliche Macht, sofern seine Logenbrüder ihn unterstützen. Einfluss +5.

Mitglied eines weltlichen Ordens: geschlossene Runde von verdienten Staatsdienern. Einfluss +1.

Held: Durch große und edle Taten hat man von sich reden gemacht. Einfluss +1. Es gibt auch **herausragende Helden** (Einfluss +3) und **legendäre Helden** (Einfluss +5).

Meisterdieb: Führungsmitglied einer Diebesgilde, illegal, nur für erfahrene Diebe zugänglich. Einfluss +1.

Hausvater: Herr einer Casmal, illegal und nur für üble Verbrecher zugänglich. Einfluss +3.

Hausbruder: Führungsmitglied einer Casmal, illegal und nur für üble Verbrecher zugänglich. Einfluss +1.

Geheimer Unterstützer der Wurmkirche: Von den Teufeln verdorben, hochgradig illegal und schändlich, ermöglicht Zugriff auf zusätzliche Teufelskultisten als Gefolgsleute. Einfluss +3.

Regeln für Gefolgsleute

Als Gefolgsmann eignet sich jeder SC oder NSC, der mit einem Notablen eine enge persönliche Bindung eingeht. Neben den Klassikern familiäre Bindung und gemeinsame Kindheit bieten sich auch Hilfe oder gar Lebensrettung in Krisensituationen an. Verstärkt wird das ganze, indem die Gefolgsleute sich die meiste Zeit im direkten Umfeld ihres Patrons aufhalten oder gleich in seiner Residenz wohnen. Die Spielwerte eines Gefolgsmannes können viel kürzer notiert werden als die eines Notablen. Im Grunde genommen reichen Name, Loyalität, Beruf, Berufswert und Spezialbonus.

Die Loyalität eines Notablen hat einen Wert von 5 bis 20. 5 deutet auf einen ziemlich illoyalen Gefolgsmann an der Grenze zum Mietling hin, 10 ist der übliche Wert, 15 schon eine sehr enge Bindung und ein Gefolgsmann mit Loyalität 20 würde ohne zu fragen sein Leben für den Patron opfern. Proben auf Loyalität sind nur in sehr kritischen Situationen erforderlich, z.B. wenn ein Gefolgsmann mit dem Tode bedroht, gefoltert, sehr geschickt und großzügig in Versuchung geführt oder von seinem eigenen Patron erheblich gedemütigt wird. Selbst üppigste Bestechungsgelder, die jeden treuen Mietling sofort umfallen lassen, erfordern bei einem Gefolgsmann immer noch eine Loyalitätsprobe +5!

Der Beruf kann mit einem der Abenteurerberufe aus den Regelwerken identisch sein oder einfach ein bestimmtes Tätigkeitsfeld abdecken. Je nach Attributen, Talenten und Fertigkeiten kann der SL jedem Gefolgsmann einen **Berufswert** zwischen 5 und 20 zuweisen (5 = eher mäßig begabt, 10 = kompetent und in allen nötigen Fertigkeiten erfahren, 15 = ein wahrer Meister seines Faches, 20 = ein Genie, das weltweit seinesgleichen sucht). Auch Gefolgsleute gewinnen langsam an Erfahrung und können bis zu 2 Punkte Berufswert im Jahr hinzugewinnen, allerdings sind Gefolgsleute mit Werten über 15 sehr selten, sehr anspruchsvoll und sehr teuer!

Generell wird für jeden beschäftigten Notablen pro Jahr ein Wurf auf seinen Berufswert gemacht, +5 bei Standardquartalen und gut eingearbeiteten Strukturen, +1 bis +5 durch besonders gute Ausrüstung (Bibliotheken, Labors, teure Waffen, Artefakte...), -1 bis -10 wenn sie gezielt sabotiert werden oder die Umstände sehr schlecht sind. Patzer können für Gefolgsmann und damit immer auch seinen Notablen sehr unschöne Folgen haben, normale Fehler nur, wenn sie sich häufen oder andere Notablen eine Intrigue starten. Versagen im Amt ist ja nun nicht sooo ungewöhnlich... Besondere Erfolge

hingegen können sehr viel Geld, Ruhm, Einfluss oder andere Vorteile bringen.

Der Spezialbonus schließlich wirkt sich direkt auf die Werte und Aktionen des Notablen aus. Die folgende Liste bietet eine Auswahl an Spezialboni, die der SL nach seinem Gutdünken erweitern kann:

Advokat: Der Notable erhält +2 zur Abwehr von Intrigen und +1, wenn er eigene startet.

Attentäter: Dieser Gefolgsmann ist gewissenlos genug, um Attentate und andere schändliche Schwerverbrechen zu begehen, außerdem kann er Schläger und Mörder anheuern. Allerdings wäre ein offener Kontakt mit ihm sehr rufschädigend!

Baumeister: Alle Bauten werden 20% billiger oder 20% schneller fertig.

Bürokrat: +2 auf Organisation.

Dandy: Der Gefolgsmann ist ein führender Modedachmann und gibt dem Notablen durch Modetipps +1 bei allen Hofereignissen.

Dieb: Der Gefolgsmann hat gute Kontakte zur Diebesgilde oder Casmal, er kann kleinere Verbrechen verüben und kriminelle Helfer anheuern.

Entdecker: Jede Entdeckung des Gefolgsmannes (Kosten pro Versuch 500 Gulden (-5) bis 100 000 Gulden (+5), Dauer 2 bis 5 Jahre) bringt bei Erfolg Ruhm (Einfluss +1 bis +3 permanent (je nach Bedeutung, es gilt nur die größte Entdeckung), +3 bis +10 für ein Quartal), Schätze (Geld, Artefakte, Kunstwerke) und neue Ländereien in den Kolonien (2 bis 100+, je nach Größe und Erfolg der Expedition). Misserfolge sind in der Regel sehr teuer, Patzer bedeuten, dass Entdecker und Expedition im Dschungel verschwinden.

Erfinder: Pro Quartal besteht eine Chance von 5%, dass dem Gefolgsmann eine Innovation gelingt. Diese bringt dem Notablen Ruhm (Einfluss +3 für 1 Quartal) und kann bestimmte Einrichtungen fördern.

Exot: Durch sein außergewöhnliches Auftreten gibt der Gefolgsmann nicht nur Gesprächsstoff auf jedem Hofereignis (+1), er dient oft auch als Entschuldigung für Fehltritte. Auf jedem Hofereignis kann er einen Patzer seines Notablen oder eines anderen Gefolgsmannes in einen normalen Fehlschlag verwandeln.

Fechtmeister: Der Gefolgsmann kann nicht nur den Notablen und andere Gefolgsleute gut ausbilden (Militär +1), er darf auch seinen Herren in Duellen vertreten, wenn dieser „unpässlich ist“.

Feuerwerker: Neben besonders spektakulären Einlagen auf Hofereignissen (+1) bietet er auch die Möglichkeit, Feuerpulver und andere Brand- und Sprengmittel herzustellen (Militär +1).

Gelehrter: Weise Ratschläge bringen in eigentlich allen Situationen Vorteile (+1 auf alle Proben, bei mehr als 3 Gelehrten +2 und bei mehr als 10 +3).

Händler: Ein geschickter Kaufmann kann die Einkünfte von Ländereien und Einrichtungen seines Herren um 10% steigern. Außerdem kann er, wenn er mit genügend Kapital und eventuell Helfern ausgestattet wird, gewinnbringende Geschäfte tätigen (bei Erfolg 20% Rendite, bei Fehlern 5%, Patzer = 50% Kapitalverlust, Besonderer Erfolg = 100% Rendite).

Haushofmeister: Ein Experte der guten Sitten ist bei Hofereignissen unbezahlbar (+1, +2 wenn man sie selbst veranstaltet).

Herold: Experten für Wappen, Stammbäume und Adelsangelegenheiten sind sehr nützlich, wenn es um Diplomatie geht (+1).

Hofnarr: Erheiternd wie auch abstoßend dürfen Narren Dinge sagen, für die andere Höflinge zum Tode verurteilt würden. +1 auf Hofereignissen, +1 zur Abwehr von Intrigen.

Jäger: Wackere Weidmänner können nicht nur ein jagdliches Hofereignis verbessern (+2), sie sind auch sehr nützlich, die Wälder frei von Raubtieren, Ungeheuern, Schädlingen und Verbrechern zu halten (+2 bei allen Such- und Jagdaktionen).

Kapitän: Der Gefolgsmann hat Seemannsbeine und das Zeug dazu, so manchen Sturm auszuhalten. +2 auf Militär, wenn es um maritime Operationen geht, +1 auf Organisation, wenn es um Seehandel geht.

Künstler: Der Gefolgsmann wurde von den Musen geküsst, +1 auf Diplomatie, +2 bei Hofereignissen.

Kurtisane: Der Gefolgsmann (oder die Gefolgsfrau) hat ein mehr als loses Sexualleben und sieht dazu auch noch gut aus. Dadurch, dass er/sie sich in diversen fremden Betten herumtreibt, erhält sein/ihr Herr +1 auf Diplomatie und +2 auf Intrigen - und ein gewisses Risiko von 10% pro Quartal, in einen Skandal verwickelt zu werden.

Leibwächter: Der Gefolgsmann ist ein sehr guter und treuer Kämpfer, der stets an der Seite seines Herrn bleibt. Militär +1, Schutz bei Attentaten und Heldentaten, Begleiter für Abenteuer.

Magier: Der Gefolgsmann ist Magier einer der 3 freien Schulen. Militär +1, weitere Vorteile je nach Magie.

Mätresse: Der Gefolgsmann oder die Gefolgsfrau ist in den Notablen verliebt und er in sie. Neben den Freuden der Lieber erhält er dazu einen Bonus von +1 auf alle Werte - so lange es gut läuft, gibt es nämlich Ärger mit der Mätresse, dreht sich der Vorteil in einen Nachteil um, und es gibt -2 auf alles!

Meisterkoch: Der Gefolgsmann ist ein Meister der feinen Kochkünste, das erfreut den Gaumen und bringt +1 bei Hofereignissen.

Offizier: Der Gefolgsmann ist ein professioneller Truppenführer und kann eine Militäreinheit kompetent leiten. Meist haben solche Gefolgsleute den Rang eines Leutnants oder Oberleutnants.

Philosoph: Der Gefolgsmann ist hoch gebildet und dank seiner Philosophie stets moralisch gefestigt. Intrigen seinen Herren sind um -2 erschwert, +2 auf Versuche, Feindschaften zu beenden.

Priester: Der Gefolgsmann ist Priester einer der beiden Reichskirchen (oder auch eines exotischeren Kultes). +1 auf Diplomatie, +2 beim Umgang mit anderen Klerikern oder frommen Notablen, dazu weitere Vorteile durch seine Magie.

Provokateur: Der Gefolgsmann hat eine erstaunlich scharfe Zunge, wo er ist, da gibt es Ärger! +1 auf Intrigen (+2, wenn man Streit auslösen will) und +1 auf Diplomatie beim Umgang mit dem gemeinen Pöbel.

Salonlöwe: Der Gefolgsmann ist ein gern gesehener Gast auf allen Festen und hat umfangreiche Kontakte zu allen interessanten Leuten. +1 auf Diplomatie, Intrigen gegen den Notablen sind um -2 erschwert.

Spion: Der Gefolgsmann ist ein Meister der Verstellung und scheut sich nicht vor Heimlichkeit und Lüge. Er kann aktiv als Spion feindliche Einrichtungen, Truppen oder Höfe infiltrieren und ist nur äußerst schwer zu fangen. +3 auf Intrigen, -1 für die der Gegner.

Teufelskultist: Der Gefolgsmann ist heimlicher Anhänger eines der 5 Teufel und auch sonst ein gewissenloses Subjekt. +4 auf Intrigen, +1 auf Militär, bei Enttarnung droht auch dem Notablen eine strenge Bestrafung!

Neid & Intrigen – Innenpolitik

Im Nordreich gibt es keine absolutistischen Staaten, die von nur einer Person geführt werden. Nun gut, die meisten Teilstaaten des Nordreiches sind zwar Fürstentümer mit einem nominell sehr mächtigen Herrscher, aber Fakt ist, dass die Macht der Fürsten von der Macht und Loyalität ihrer Untertanen, allen voran der Notablen abhängt. Jeder Teilstaat des Nordreiches hat mehrere Notablen, in der Regel zwischen 3 und 10 pro Provinz. Diese Notablen besitzen Land, Titel, Einrichtungen und Truppen, wodurch sie Einfluss erlangen. Innerhalb ihrer persönlichen Domäne können sie (im Rahmen der Gesetze) frei entscheiden, also ihre eigenen Gefolgsleute, Diener, Truppen, Einrichtungen und Untertanen befehligen.

Die Früchte der Macht: Einfluss nutzen

Einfluss, der einfach nur so rumliegt und Staub ansetzt, ist wertlos. Man muss ihn nutzen! Notablen können ihre Einflusspunkte gegen Vorteile tauschen. Doch sind solche Punkte für das restliche Quartal nicht mehr zu nutzen! Unter anderem gibt es folgende Möglichkeiten, seinen Einfluss zu nutzen:

Posten besetzen: Während Notablen Pfründen erstreben, gibt es für Gefolgsleute Posten, also vor allem Arbeit als „Fachmann“ in Einrichtungen oder Militäreinheiten. Je lukrativer und einfacher ein Posten ist, desto teurer wird es: Die meisten Posten auf denen man (bitte erschrecken sie jetzt nicht) ARBEITEN muss, kosten nur 1 Punkt und bringen knapp genug, um einen Gefolgsmann angemessen zu versorgen (ca. 12 Gulden im Monat). Laue oder lukrative Posten (Halbtags oder doppelter Lohn) kosten 3 Punkte Einfluss und die besten Posten (vierfacher Lohn oder quasi keine Arbeit) 10 Punkte. Wenn der Gefolgsmann für einen Posten unqualifiziert ist, kostet es noch einmal das Doppelte.

Auftrag abwehren oder erhalten: Die meisten Aufträge sind für Notablen eher uninteressant oder lästig, daher kostet es jedes Mal 1 Punkt Einfluss, wenn man einen Auftrag ablehnt (3 bis 10, wenn es ein wichtiger war). Will man hingegen einen besonders interessanten Auftrag an Land ziehen (z.B. als Botschafter, Feldherr oder dergleichen), kostet das 1 bis 10 Punkte.

Gericht beeinflussen: Gerichtsentscheidungen sollten nach bestem Wissen und Gewissen, Gesetz und Volksempfinden getroffen werden. Werden sie aber oft nicht. In normalen Gerichten kostet ein kleines Wunscharteil 3 Punkte, ein größeres (Kapitalverbrechen) 10 Punkte. Bei korrupten Gerichten sind die Preise besser, hier reichen 1 bzw. 3 Punkte. Hinzu kommen oft Geldzahlungen, und wenn der Notable ein Gegner ist, dann reicht der Einsatz gerade mal für eine Verlegung des Gerichtsstandes. Lediglich bei den seltenen gerechten Gerichten stößt Einfluss wie Reichtum auf taube Ohren. Wird man aber bei solch einem Manöver erwischt, kann das als Schandtät gewertet werden!

Pfründen vergrößern: Die Einkünfte aus Pfründen sind zumeist für Notablen eher bescheiden - 250 Gulden stellen die Untergrenze dessen dar, von dem ein Notable leben kann. Sofern das nötige Geld dafür vorhanden ist, kann man aber eine Erhöhung der Bezüge erwirken - je weitere 250 Gulden kosten 1 Punkt Einfluss, der somit aber dauerhaft gebunden ist, bis man die Pfründen wieder senkt!

Kleine Freundschaftsdienste: Schließlich wird jeder Notable ständig von Bittstellern umwieselt, die seinen Einfluss zu ihren Gunsten nutzen wollen. Jeder Punkt Einfluss bringt 100 Gulden durch Geschenke, Einladungen zum Essen und echte Bestechungen. Im Nordreich gilt derlei aber als Bagatelle, sofern man dafür nicht das Gesetz bricht.

Gute Taten: Die andere Möglichkeit, seinen Einfluss für das Volk zu nutzen, sind gute Taten. Jeder Punkt, den man für Wohltätigkeit einsetzt, verbessert das Ansehen im Volke (siehe unter „Volkes Stimme“).

Amtsführung: Wenn ein Notabler Schwierigkeiten damit hat, seinen Aufgaben gerecht zu werden, kann er Einfluss einsetzen um sich helfen zu lassen. Pro Punkt Einfluss darf er sich oder einem Gefolgsmann +2 auf die nächste Amtsführungsprobe geben.

Der Ratsbeschluss

Bei unwichtigen oder unumstrittenen Entscheidungen gilt das Wort des Fürsten (oder des von ihm damit beauftragten Notablen). Sobald man aber über eine Entscheidung geteilter Meinung ist, und wenigstens ein Notabler seinen Willen durchsetzen will, muss der Fürst einen Ratsbeschluss einholen: Alle Notablen die dafür sind werfen ihren Einfluss in die eine Waagschale, alle die dagegen sind in die andere. Derartig genutzter Einfluss bleibt erhalten, man kann an beliebig vielen Ratsbeschlüssen teil haben. Bei Gleichstand gilt das Wort des Fürsten, außerdem hat er ein Vetorecht, kann also alle Entscheidungen im Vorfeld oder schlimmstenfalls nach einer Niederlage im Rat unterbinden. Ansonsten aber entscheidet die Mehrheit – nicht des Volkes natürlich, und auch nicht der Notablen, sondern des Einflusses! Alle Notablen müssen sich an einen gefällten Ratsbeschluss halten. Tun sie das nicht, kann es je nach dem als Frechheit, Pflichtverletzung, Aufruhr oder gar Hochverrat geahndet werden! In Republiken entfällt das Amt des Fürsten, dafür muss man etwas genauer auf „Volkes Stimme“ hören.

Hierarchien, Bündnisse und Fraktionen

Notablen sind durch ein Netzwerk von Bündnissen und Allianzen, Verträgen und Versprechungen gebunden. Gerade die mächtigen Notablen haben fast immer einige schwächere Notablen als Unterstützer. Dabei bildet sich meist ganz von alleine eine Aufteilung in **Fraktionen**, also Gruppen von Notablen mit einem Ziel und meist auch einem Anführer. Zumeist gibt es die beiden Fraktionen der „Thronpartei“ und der „Rebellenpartei“ sowie dazwischen mitunter eine „Ausgleichspartei“. In einigen Fällen sind diese Parteien ideologisch oder religiös geprägt (Kriegs- gegen Friedenspartei, Mond- gegen Sonnenpartei), zumeist werden sie aber einfach nur durch ihre Interessen zusammengehalten (auch wenn äußerliche Ideale sich immer gut machen...). Diese Fraktionen oder Parteien sind nicht formell organisiert (keine Zentrale, keine Parteibücher, keine Gremien und keine Abkürzung mit 3 Buchstaben) sondern einfache Zweckbündnisse.

Die **Thronpartei** besteht aus den älteren, reicheren und mächtigeren Notablen, die in der Regel die Macht und oft (aber längst nicht immer) den Fürsten auf ihrer Seite haben. Sie teilen die besten Pfründen unter sich auf, wehren Neulinge ab und sind zumeist recht arrogant. Ihre Politik ist konservativ, kann aber auch aggressiv sein, wenn sie sich dadurch eine Mehrung ihrer Macht oder ihrer Pfründen versprechen.

Die **Rebellenpartei** besteht aus den jüngeren und ärmeren Notablen, die die lästigen, gefährlichen oder weniger mächtigen Pfründen besitzen. Mitunter können sie sich aber auch um einen sehr mächtigen Notablen bilden, der die Macht an sich reißen will, oder sie werden von einem Fanatiker/Idealisten geführt, dem die Politik der Regierung nicht gefällt. Ihre Politik ist meist aufgeschlossener und aktiver, kann aber auch konservativ sein, wenn die Thronpartei besonders aggressiv ist.

Die **Ausgleichspartei** schließlich gibt es nur dann, wenn zwischen Thron- und Rebellenpartei mehr als nur friedliche Konkurrenz herrscht. Sie versucht, die Interessen von Staat und Volk zu wahren und Frieden zu halten, während die beiden anderen um die Macht kämpfen. In friedlicheren Staaten gibt es keine Ausgleichspartei, oder sie ist sehr schwach und besteht aus (sehr alten oder frommen) Notablen, die einfach nur ihre Ruhe haben wollen.

Volkes Stimme

Auch wenn die Politik im wesentlichen von den Notablen bestimmt wird, deren Einfluss ja auch ihre Beliebtheit beim Volk widerspiegelt, mitunter wird auch der Wille des Volkes direkt abgefragt. Dies ist in Republiken regelmäßig der Fall, wenn neue Ratsherren oder andere Amtsträger gewählt werden, mitunter wird aber auch in Fürstentümern zu diesem Mittel gegriffen – vor allem, wenn eine Fraktion der anderen beweisen will, dass das Volk auf ihrer Seite ist.

Um Volkes Stimme zu befragen machen die Vertreter beider Fraktionen eine Konfliktprobe auf Diplomatie. Zunächst zählen beide Fraktionen ihren Einfluss zusammen, die Fraktion mit dem höheren Einfluss erhält einen Bonus von +2 (knapp überlegen), +5 (die Hälfte mehr Einfluss) oder gar +10 (doppelt so viel Einfluss). Dann bestimmt der SL, wie populär die angestrebte Entscheidung beim Volke ist (beliebt = +5, egal = +0, unbeliebt = -5 und verhasst = -10) und modifiziert beide Parteien dem entsprechend, ob sie dafür oder dagegen sind. Und schließlich können auch bestimmte Propagandamaßnahmen noch einen Bonus von +1 bis +5 bringen.

Die eigentliche „**Volksbefragung**“ findet bei einem öffentlichen Ereignis (religiöses Fest, Markt, Turnier, Volksfest...) als Konfliktprobe der beiden Redner statt. Der Gewinner hat am Ende das Volk auf seiner Seite, bei mehr als 5 Punkten unter dem modifizierten Wert sogar eindeutig. Volkes Stimme zu missachten gilt als Schandtat (kostet also etwas permanenten Einfluss) und senkt die Stimmung im Staat für 1 Jahr um 2 Punkte. Wird ein eindeutiges

Vorum des Volkes missachtet, sinkt die Stimmung um 5 Punkte, öffentliche Proteste, Attentate oder gar Aufstände sind oft die Folge!

Daher versuchen Fürsten das Volk ruhig zu halten und Volkes Stimme so selten wie möglich zu hören - und wenn, dann nur, wenn das Ergebnis fest steht. Offen gegen Volkes Stimme zu handeln ist ziemlich gefährlich, in Republikan sogar fast unmöglich, wenn man keinen Bürgerkrieg riskieren will. Besonders mies und effektiv ist es, eine Volksbefragung zu manipulieren, indem man Gegner fern hält, die Menge mit Alkohol und Spektakeln anheizt und Anheizer unter sie mischt. Solche Manipulationen gelten als Schandtata, sind aber recht effektiv!

Intrigen

Ein beliebtes Spiel unter Notablen ist es, den Gegner durch allerlei Tricks schlecht zu machen. Dies wird vor allem auf Hofereignissen praktiziert (s.u.), aber auch bei anderen Gelegenheiten.

Ziemlich einfach ist das **Streuen von Gerüchten**, die, wenn sie gut ankommen, das Opfer für ein Quartal 2 Punkte Einfluss kosten (Probe auf Diplomatie, je nach Grundlage der Gerüchte mit -10 (willkürlich), -5 (fraglich) oder +0 (neheligend) modifiziert). Wird der Schöpfer des Gerüchtes aber enttarnt, erleidet dieser für die kleine Schandtata ein Quartal lang Einfluss -2.

Schon um einiges schwieriger ist es, einen **Streit zu schüren**. Dabei versucht man, durch diverse miese Tricks bei einem Notablen Hass gegen einen anderen auszulösen - entweder gegen einen der eigenen Gegner oder gegen einen, an dem er sich die Finger verbrennen muss (erfordert ein Abenteuer oder eine Probe auf Diplomatie -5, +Boni durch Vorbereitung, Helfer oder Hilfsmittel). Bei Erfolg kommt es zum offenen Streit, mitunter gar zu einer blutigen Fehde. Ein aufgedeckter Versuch gilt als Schandtata (Verlust von 1 Punkt Einfluss permanent) und kann weiteren Konsequenzen haben!

Schließlich gibt es noch die Möglichkeit, eine **Schandtata anderer vorzutäuschen**. Dabei treibt man den entsprechenden Notablen zu einer Dummheit oder inszeniert alles komplett (erfordert ein Abenteuer oder eine Probe auf Diplomatie -10, +Boni durch Vorbereitung, Helfer oder Hilfsmittel). Bei Erfolg verliert der Gegner je nach Schandtata 1 bis 5 Punkte Einfluss permanent und kann dazu mit weiteren Konsequenzen rechnen - doch wird solch ein Versuch aufgedeckt, muss der Täter selbst mit noch übleren Folgen rechnen! Daher wird diese Form der Intrige nur selten und vorsichtig eingesetzt.

Hofereignisse

Neben den üblichen kleinen Festen und Empfängen, Jagden und Vergnügungen, die halt das Hofleben ausmachen, gibt es mitunter auch wirklich große und spektakuläre Feste - die Hofereignisse. Solch ein Ereignis benötigt einen **Anlass** (Heirat, Geburt oder Beerdigung im Fürstenhaus, Friedensschluss, Allianzschluss, Sieg über einen Gegner...), einen passenden **Ort** (große Residenz+ oder für doppelte Kosten einen Festplatz mit Zelten), viele **Gäste** (grundsätzlich muss man alle Verbündeten einladen, die wenigstens einen Vertreter schicken müssen, dazu gerne auch potentielle Verbündete und amüsante Personen) und ein **Rahmenprogramm für 3 Tage** (wobei pro Tag zwei Ereignisse stattfinden (1 mittags, 1 abends), üblich sind Jagden, Bälle, Opernpremierer, Turniere, Gartenpartys mit Feuerwerk, inszenierte Seeschlachten, religiöse Feste, perverse Orgien...). Natürlich ist das alles **sauteuer** (Untergrenze pro edlem Gast 100 Gulden, Obergrenze nicht vorhanden). Man kann höchstens ein Hofereignis pro Quartal veranstalten und höchstens 3 besuchen.

Innenpolitisch ist ein Hofereignis ein Schlachtfeld, auf dem alle Notablen des Landes wie auch einige der Nachbarländer aufeinander treffen. Pro Tag sind **zwei Proben** je nach Rahmenprogramm fällig (Militär für Jagd und Turnier, Diplomatie bei Bällen und Oper, Organisation bei intellektuellen Vergnügen, Boni oder Mali je nach individuellen Fähigkeiten, Gefolge und Art des Ereignisses), ein **Erfolg** bringt je einen Punkt Einfluss, der aber noch auf dem Hofereignis verbraucht werden muss. 2 misslungene Proben an einem Tag oder ein Patzer kosten aber einen Punkt Einfluss für das Quartal (öffentliche Blamage)! Die Hofereignisse werden hinter den Kulissen außerdem gerne genutzt, um **Verhandlungen** zu führen, sich **Duelle** zu liefern oder **Intrigen** zu spinnen.

Außenpolitisch kann ein Hofereignis für das Quartal einen Bonus auf **Diplomatischen Druck** gegen alle eingeladenen Staaten liefern (+1 Basis, +2 wenn mehr als 200 Gulden pro Gast ausgegeben wurden, +3 bei mehr als 400, +4 bei mehr als 800 Gulden, noch mal +1 bei besonders gelungener Inszenierung oder aber -1 bis -10, wenn es zu Beleidigung, Verletzung, Erkrankung, Vergiftung oder Tötung der entsprechenden Gäste kam). Nicht zu einem Ereignis zu erscheinen gilt ebenso als Beleidigung wie einen (potentiellen) Verbündeten nicht einzuladen!

Krieg & Frieden – Außenpolitik

Für die Außenpolitik gibt es im Grunde 2 Wege, die man bestreiten kann: Entweder man regelt alles wie zuhause persönlich von Notablen zu Notablen. Dann muss man Kontakte Knüpfen, Bündnisse schließen und **Gesandte** wie auch **Spione** am jeweiligen Hof installieren, die die eigenen Interessen vor Ort vertreten. Solche Aufträge sind ideale Aufhänger für Abenteurer! Die andere Möglichkeit, Konflikte zwischen den Staaten zu regeln, ist das System von diplomatischem oder militärischem Druck.

Diplomatischer Druck wird aufgebaut, indem man per **Gesandten** vor Ort um etwas bittet (neutrale Gesandte haben 1 Punkt, verbündete 2, die von Lehnsherren 5 Punkte). Hilfreich sind auch **Geld** (Bonus +1 bei 10% der Steuereinnahmen, +2 bei 20%, +3 bei 50% und +4 bei 100%), Hilfsangebote (+1 bis +3), Hofereignisse (siehe dort, -10 bis +5) und milde **Drohungen** (z.B. Bündnisaufkündigung, Wirtschaftliche Schädigung... +1 bis +3), vor allem aber die Unterstützung anderer Staaten, der Kirchen oder Logen (Bonus durch deren Gesandte, 1 bis 5 Punkte). Auch ein Eingriff des **Reichsrates** ist wirksam (Ermahnung +1, Urteil +2, Reichsacht +5, Reichsbann +10, Reichsexekution = Krieg). Der betroffene Staat kann sich seinerseits Hilfe holen und den eigenen Diplomatischen Druck +5 gegen den äußeren Druck stemmen.

Militärischer Druck ist weniger nett. Ein **Aufmarsch** von Truppen an der Grenze ist schon ein starkes Signal (+1 bei gleichwertigen Truppen, +2 bei überlegenen und +5 bei völlig überlegenen), **Überfälle** und Plünderungen richten ernste Schäden an und verängstigen die Bevölkerung (+2 bei kleineren Einfällen, +5 bei massiven Plünderungen) und eine **Besetzung** von Ländereien, Burgen und Städten ist das höchste, was in einer Fehde erlaubt ist (Burg +1, Stadt +5, Hauptstadt +10). Sollte man gar ein **Gemetzel** an gefangenen Truppen, der Bevölkerung oder den Notablen anrichten, drohen ernste Konsequenzen seitens Reichsrat, Kirchen und vor allem Paladinen – doch hat man damit seine Ziele erst einmal recht sicher durchgesetzt (kleines Gemetzel +5, großes +10, Notablen tot = Fall erledigt). Natürlich können bei einer Fehde **beide Parteien** Druck ausüben!

Ob diplomatisch, militärisch oder beides, am Ende entscheidet eine Konfliktprobe. Bei Erfolg der Gegner muss man angemessene Zugeständnisse machen (Entschuldigung, Geld, Land, Unterwerfung), oder man erhält Stimmung -2 (dipl.) oder -5 (mil.) und verliert eventuell gar die Kontrolle über den Staat.

Die Provinz und ihre Spielwerte

Das Nordreich ist in zahlreiche kleine Gebiete eingeteilt, die zumeist einen Durchmesser von 15 bis 50 km haben, was knapp einer Tagesreise entspricht. Ein Bauer, der am Rand des Gebietes lebt, wird sich also für Marktbesuche und anderes immer in den Hauptort der Provinz begeben und dafür selten mehr als eine halbe Tagesreise einplanen, da er abends wieder zu Hause sein will. Diese Territorien werden als **Provinzen** bezeichnet und sind verwaltungstechnisch meist Grafschaften. Größere Provinzen sind selten und schlecht zu regieren, da abgelegene Dörfer kaum Kontakt zum Zentrum haben, es gibt sie aber in den dünner besiedelten Regionen. Kleinere Provinzen gibt es nur in sehr dicht bevölkerten oder unwegsamen Gebieten, in denen die Natur die Grenzen bestimmt. Generell sind die Grenzen einer Provinz festgelegt und können bestenfalls ein wenig verändert werden. Die Provinz ist die wichtigste Einheit für das Fürstenspiel. Alle Territorien werden nach der Zahl ihrer Provinzen bemessen.

Jede Provinz hat eine Anzahl von Spielwerten, die auf dem entsprechenden Provinzbogen im Anhang notiert werden:

- ◆ **Bevölkerung** (geteilt in 5 Gruppen)
- ◆ **Dörfer und andere Ländereien**
- ◆ **Besondere Hilfsquellen oder Plagen**
- ◆ **Einrichtungen zur Verbesserung der Provinz**
- ◆ **Wohlstand** (Einkommen und 5 Stufen)
- ◆ **Stimmung** (W20 und 5 Stufen)
- ◆ **Gesundheit** (W20 und 5 Stufen)
- ◆ **Sicherheit** (W20 und 5 Stufen)

Die Bevölkerung:

Das wichtigste an einer Provinz sind natürlich die Leute, die in ihr wohnen. Ohne Bevölkerung ist eine Provinz nahezu wertlos. Beim Fürstenspiel wird die Bevölkerung in 5 Schichten (auch Stände oder Klassen genannt) eingeteilt:

Bettler sind arbeitslos und schlagen sich irgendwie mit Bettelei, Kleinkriminalität und Nebentätigkeiten durch. Wenn neue Arbeitsplätze entstehen, wird die Zahl der Bettler entsprechend verringert, zur Not kommen sie aus anderen Provinzen. In aufstrebenden Provinzen sind sie begehrte Arbeitskräfte, doch meist gelten sie nur als Quelle von Unzufriedenheit, Seuchen und gefährlichen Kriminellen. Alle Einwohner, für die es keine Arbeitsplätze gibt, gelten als Bettler. Jeweils **volle 5% Bettlerquote** bringen folgende Nachteile: Gesundheit -1, Sicherheit -2, Stimmung -1.

Bauern bilden in den meisten Provinzen die große Masse der Untertanen. Sie leben in Dörfern von Ackerbau, Viehzucht, Fischfang, Waldwirtschaft und anderen einfachen Tätigkeiten. Die meisten sind einem Grundherren hörig und zahlen ihm Pacht, aber es gibt auch (zumeist wohlhabendere) freie Bauern, die niemandem hörig sind und daher in der Landwehr dienen. Die Anzahl der Bauern ist von der der Dörfer begrenzt, pro Dorf können 50 bis 400 Bauern gut leben, bis zu 50% mehr bei Überbevölkerung.

Bürger sind die Bewohner der Städte, die sich von Handwerk, Handel und einfachen Dienstleistungen ernähren. Sie sind besonders produktiv und dienen in den städtischen Milizen, um ihre eigene Stadt zu verteidigen. Die Anzahl der Bürger hängt von der der Bauern ab (1 Bürger pro 10 Bauern in der Provinz) sowie von den wirtschaftlichen Einrichtungen der Stadt. Auch Marktflecken, also große Dörfer mit Marktrecht, können Bürger aufnehmen.

Gelehrte haben eine herausragende Ausbildung erhalten und können so als Magier, Kleriker, Ärzte, Juristen oder Künstler besondere Einrichtungen in Betrieb halten, die der Provinz großen Nutzen bringen. Allerdings benötigen sie Hochschulen für die Ausbildung ihres Nachwuchses. Ihre Zahl ist von der Kapazität der Bildungseinrichtungen wie auch von den Arbeitsplätzen in Einrichtungen abhängig, als Basis gibt es einen Gelehrten pro 10 Bürger. Ihr Einkommen entspricht dem der Bürger x 2.

Adelige aus dem einfachen Ritterstand bilden eine Elite von Reiterkriegern und Offizieren, Beamten und Diplomaten. Ihre hohe Geburt und besondere Ausbildung qualifizieren sie zu Posten, für die nur wenige Nichtadlige in Frage kommen. Ihre Zahl hängt von der Zahl der Adelsgüter ab, von deren Pachterträgen sie leben, pro Rittergut oder Burg gibt es eine Familie von 5 Personen.

Ländereien:

Je nach Größe und Fruchtbarkeit einer Provinz sollte diese zwischen 50 und 200 **Dörfer** haben, und dazu noch 0 bis 150 **Wildnisgebiete**. Diese lassen sich teilweise mit Hilfe von Siedlern binnen 2 bis 5 Jahren in Dörfer umwandeln. **Ödland** ist im Gegensatz zu Wildnis nicht zu kultivieren, vor allem Felsen, Permafrost, heißeste Wüste und bodenlose Sümpfe fallen in diese Kategorie. Die **Fruchtbarkeit** des Landes, von der die Größe der Dörfer abhängt, ist in 3 Stufen eingeteilt und kann noch einmal durch **Ausbau** um 1 oder 2 Stufen verbessert werden (siehe unter „Wirtschaft und Handel“).

Bei jeder Provinz muss der Spielleiter festlegen, wie ihr **Landbesitz** verteilt ist. Die folgenden Werte sind in etwa der Reichsdurchschnitt, in einzelnen Gebieten wie den Niederen Marschen gibt es viel mehr freie Bauern, in den Ordensstaaten mehr Klosterbesitz, in den Grafenlanden mehr Rittergüter... Ödland gehört immer dem Provinzherrn. Wälder und andere Wildnisgebiete sind ebenso verteilt wie die Dörfer.

30% des Landes gehören Freiherren, also den Rittern, die den Großteil des niederen Adels stellen. Pro Dorf gibt es ein Rittergut. Die Ritter müssen dem Provinzherrn 3 Monate im Jahr kostenlos mit Streitross, Packpferd und berittenem Knappen als schwere Reiterei oder Höflinge dienen. Benötigt der Provinzherr ihre Dienste länger, muss er sie dafür zusätzlich entlohnen.

10% gehören Baronen, wobei jeweils mindestens 4 Dörfer nötig sind, um eine Burg samt Rittern und Wachen zu unterhalten. Sie müssen nicht mit auf den Feldzug ziehen, dafür aber den Bauern und Rittern der Umgebung (bis zu 10 Dörfern) in ihrer Burg Schutz bieten, wenn Feinde in die Provinz einfallen.

10% gehören freien Bauern, die kostenlos bis zu 3 Monate im Jahr Kriegsdienst leisten müssen. Sie übernehmen traditionell vor allem die Grenzsicherung, Polizeiaufgaben und logistische Unterstützung, da sie nur mäßig gut ausgerüstet und trainiert sind, aber über Pferde, Wagen und Gerät verfügen.

10% gehören Klöstern, die dem Provinzherrn weder Abgaben noch Dienste schulden, dafür aber der Bevölkerung allerlei Segnungen bringen. Jedes Kloster benötigt mindestens 4 Dörfer zu seiner Versorgung. Je nach dem, wer die Klöster erbaut hat (also der Stifter ist), richtet sich, wer über ihren Abt bestimmen kann. Sie gehören aber letztendlich immer den jeweiligen Orden!

10% gehören der Krondomäne des jeweiligen Königs. Nur Könige dürfen Land in den Provinzen ihrer Vasallen und Untervasallen besitzen und dort Residenzen unterhalten (die so genannten Pfalzen). Andere Fürsten und Ritter dürfen nur Land in ihrer Provinz besitzen (verpfändete Dörfer ausgenommen). Die in den Krondomänen erhobenen Abgaben sind eine der wichtigsten Geldquellen der Könige.

30% gehören dem Provinzherrn, der daraus einen Großteil seiner Einkünfte bezieht. Gehört die Provinz einer freien Reichsstadt, wird ein Teil dieses Landes meist an die Ratsherren verpfändet, die dafür der Stadtkasse Geld leihen (über dessen Verwendung wer entscheidet? Aha...).

Hilfsquellen und Plagen:

Manche Provinzen bieten neben Ackerland und Wäldern, Gewässern und Siedlungen auch noch einige weniger alltägliche **Hilfsquellen** für ihre Bevölkerung. Vor allem Bodenschätze gehören dazu, aber auch einige andere Gaben der Natur. Ob eine Provinz solche Hilfsquellen besitzt, kann der SL willkürlich oder nach der Regionalbeschreibung entscheiden, oder er würfelt es aus (W20, 1 = 3 oder mehr Hilfsquellen, 2 und 3 = 2 Hilfsquellen, 4 bis 7 = eine Hilfsquelle und 8 - 20 = keine Hilfsquellen).

Baugestein: In der Provinz gibt es Abbaumöglichkeiten für Marmor oder eine andere Steinsorte, die für Bauten begehrt ist. Ermöglicht die Einrichtung Steinbruch.

Edelmetall: In der Provinz kann Silber oder gar Gold (meist in Verbindung mit Kupfer oder Blei) lukrativ abgebaut werden. Ermöglicht die Einrichtung Goldbergwerk.

Edelsteine: Die Provinz bietet Edelsteine, Halbedelsteine, Schmucksteine, Kristalle, Perlen oder andere kostbare Bodenschätze. Ermöglicht die Einrichtung Edelsteinbergwerk.

Eisen: In der Provinz gibt es Eisenerz oder ein anderes weniger wertvolles Metall in größeren Mengen. Ermöglicht die Einrichtung Bergwerk.

Fischgründe: Die Provinz bietet außergewöhnlich viel oder hochwertige Meeresfrüchte in Küstennähe oder in Binnengewässern. Das Einkommen der Bauern erhöht sich um 10 Gulden. Handelsware Fisch.

Gewürzplantagen: Boden und Klima erlauben den Anbau von beehrten Gewürzen, Tabak, Zuckerrohr, Tee, Kaffee oder anderen Genussmitteln. Das Einkommen der Bauern steigt um 10 Gulden. Handelsware Gewürze.

Hafen: Gute Anlegeplätze sind an manchen Küsten sehr selten. Dank einer geschützten Bucht kann man hier einen Hafen für die Minimalkosten errichten.

Heiliger / Legendärer / Magischer Ort: In der Provinz gibt es einen Ort, der besonders Aufsehen erzeugt und viele Reisende und Pilger anzieht. Die Zahl der Bürger steigt um 1000 bis 10 000+ je nach Bedeutung. Das Einkommen der Bürger steigt um 10 Gulden.

Heilquelle: Eine Quelle mit heiligen Wasser bietet den Einwohnern wie auch Gästen Heilung. Gesundheit +3. Erlaubt die Einrichtung Kurbad.

Kräuter: In der Provinz wachsen heilsame Kräuter, Heilpflanzen oder Drogen. Gesundheit +1. Handelsware Kräuter.

Öl oder Wachs: In der Provinz gibt es eine Quelle für leicht brennbare Substanzen, mit denen man Lampen befeuern kann, sei es minderwertiges und stinkendes Erdöl, kostbares Olivenöl, Bienenwachs oder das Fett von Robben, Pinguinen oder Walen, die an der Küste gefangen werden. Einkommen der Bürger +5 Gulden. Handelsware Öl.

Pelze, Elfenbein oder Federn: In der Provinz kann man Wildtiere mit kostbaren Körperteilen jagen. Handelsware Pelze. Erlaubt die Einrichtung Kürschnergilde.

Pferdezucht: Da die Provinz über viel flaches und trockenes Grasland verfügt, kann man hier gute Pferde in großer Zahl züchten. Handelsware Pferde. Einheimische Milizen und Rekruten beherrschen ohne Zusatztraining den Reiterkampf.

Salz: Ob durch Salzbergwerke, Solequellen oder flache sonnige Meeresküsten, in der Provinz kann Salz in großen Mengen produziert werden. Dieses ist nicht nur als Gewürz unentbehrlich, es hilft auch bei der Viehzucht und erlaubt es, Lebensmittel lange zu konservieren. Erlaubt die Einrichtung Saline.

Schwefel: In der Provinz kann man Schwefel oder andere alchemistische Substanzen finden, die in den richtigen Händen wahre Wunder vollbringen können. Handelsware Schwefel. Erlaubt die Einrichtung Alchimistengilde.

Seidenspinnen: In der Provinz gibt es Höhlen voller Riesenspinnen, aus deren Netzen man kostbare Seide herstellen kann. Erlaubt die Einrichtung Seidenspinnenfarm.

Weinberge: In der Provinz kann man guten Wein anpflanzen (im Norden eher Hopfen), der sich lange hält und auch exportieren lässt. Stimmung +1. Einkommen der Bauern +10 Gulden. Handelsware Wein.

Wolle oder Leinen: In der Provinz kann man gute Schafe züchten oder Flachs, Hanf oder Farbpflanzen anbauen. Einkommen der Bauern +10 Gulden. Ermöglicht die Einrichtung Webergilde.

Doch wo Licht ist, ist auch Schatten... Neben den nützlichen Hilfsquellen gibt es etliche **Landplagen**, die einer Provinz Probleme bereiten können. Sie alle lassen sich nicht oder nur schwer beseitigen und machen viele Bemühungen zu nichts. Auch hier kann der SL nach Belieben entscheiden oder auswürfeln, wie sehr er die Provinz plagen möchte (1 bis 12 = keine Plage, 13 bis 17 = eine Plage, 18 bis 19 = 2 Plagen, 20 = 3 oder mehr Plagen).

Dürre: Die Sommer in der Provinz sind trocken und heiß. Ohne Bewässerung (Ausbau I) sinkt der Ertrag der Bauern um 10 Gulden. Im Sommerquartal leiden Truppen im Freien stets unter schlechtem Wetter.

Winter: Die Winter in der Provinz sind schneereich und klirrend kalt, die Häfen und Flüsse frieren zu und das ganze Leben kommt zum Erliegen. Im Winter sind Reisen und Feldzüge nahezu unmöglich. Das Einkommen der Bürger sinkt um 10 Gulden. Die Felder der Bauern sind von Natur aus bestenfalls karg.

Erdbeben: Die Provinz ist geologisch instabil. Jedes Quartal wird mit W20 gewürfelt, bei 16 bis 19 gibt es ein kleines Erdbeben (Stimmung -1 für 1 Quartal), bei einer 20 ein großes Erdbeben (W6% des Volkes sterben, große Gebäude werden zu 25% beschädigt, alle Baukosten in der Provinz +50%).

Feen und Kobolde: Besonders viele der kleinen Nervensägen haben hier ihre Tummelplätze. Pro Quartal wird die Stimmung um +W6 -3 (also -2 bis +3) modifiziert, je nach dem, wie sich die Feen und Kobolde so verhalten haben. Auch wenn es im Durchschnitt eine positive Sache ist, bleiben die peinlichen und nervigen Ereignisse irgendwie stärker im Gedächtnis, daher gelten Feen und Kobolde als (kleine) Plage und nicht als Hilfsquelle.

Giftiges Ungeziefer: In der Provinz wimmelt es vor Schlangen, Skorpionen, wilden Bienen, Trollwanzen oder anderen schädlichen kleinen Tieren. Gesundheit -1, das Einkommen der Bauern sinkt um 5 Gulden.

Höhlen: Die raue bergige Provinz ist voller schwer zu findender Höhlen, in denen sich allerlei Gesindel verstecken kann. Alle Versuche, Verbrecherbanden zu finden, sind um -5 erschwert. Allerdings können sich auch die Bauern bei drohenden Plünderungen viel leichter vor Feinden verstecken und erleiden nur die Hälfte der üblichen Schäden.

Monsternester: In der Provinz hausen einige sehr gefährliche Kreaturen, seien es einfach nur sehr viele und aggressive normale Raubtiere, seien es Ungeheuer, böse Geister oder gar Drachen. Pro Quartal würfelt der SL mit W6-4 aus, wie viele ernste Zwischenfälle es mit diesen Kreaturen gibt. Sie abzuwehren ist Sache des Militärs - oder besser noch, von wackeren Abenteurern!

Nebel: Die Provinz ist für ihr feuchtes Wetter und die oft schlechte Sicht bekannt. Gesundheit -1, Einkommen der Bauern -5. Bei Gefechten besteht eine Chance von 25%, das dichter Nebel die Sicht erheblich behindert. Häfen können nur dann gebaut werden, wenn sie mit einem Leuchtturm verbunden sind - der aber keinen zusätzlichen Bonus gibt...

Pestsümpfe: Die vielen übelriechenden Sümpfe der Provinz speien giftige Myasmen und Wolken von verseuchten Stechfliegen aus, die die Anwohner nicht nur plagen, sondern oft auch krank machen. Gesundheit -2. Einkommen der Bauern -5, ist aber oft mit Fischgründen verbunden.

Stürme: Die Provinz wird oft von starken Winden und Stürmen gepeitscht. Einkommen der Bauern -5 Gulden, Häfen können nur in Verbindung mit einem Leuchtturm gebaut werden, der aber keinen weiteren Vorteil bringt.

Überflutungen: Die Flussufer oder Küsten in der Provinz werden regelmäßig überschwemmt, manchmal aber steigen die Fluten so an, dass selbst hoch gelegene Siedlungen verwüstet werden. Gesundheit -1 und Einkommen der Bauern -5 G. Pro Quartal wird mit W20 gewürfelt. Bei einer 16 bis 19 wird das Einkommen der Bauern um weitere 5 Gulden reduziert. Bei einer 20 werden W6 Dörfer verwüstet (Städte und Burgen sind meist flutsicher gebaut).

Verfluchter Ort: In der Provinz gibt es ein böses Moor, einen Geisterberg, eine unheimliche Ruine oder ein uraltes Schlachtfeld, wo Verlorene Seelen und heimtückische Magie das Volk plagen. Stimmung -2. Mal ganz zu schweigen von all den lästigen Abenteurern, die die Provinz heimsuchen...

Einrichtungen in der Provinz:

Alle von Sterblichen errichteten Bauwerke und Institutionen gelten als Einrichtungen. Sie können die Werte der Provinz in der einen oder anderen Art erheblich verbessern. Näheres dazu im nächsten Kapitel.

Wohlstand:

Das durchschnittliche Einkommen pro Bauer oder Bürger (Die anderen 3 Stände sind nicht produktiv, sondern von den Bauern und Bürgern abhängig) an Naturalien und Geld, umgerechnet in Realkaufkraft, abzüglich Steuern und Abgaben. Zu beachten ist, dass meist alle Mitglieder einer Familie irgendwie am Familieneinkommen mitarbeiten, auch Kinder und Greise. Daher entsprechen die Durchschnittseinkommen nicht den Löhnen im Basisregelwerk.

Aus dem Einkommen der Bauern und Bürger lässt sich für die Schicht der jeweilige **Wohlstandswert** errechnen:

Weniger als 12 Gulden im Jahr: Hunger! Das Volk erleidet eine Hungersnot, nicht einmal das nötigste an Essen ist da! 20% der Bevölkerung stirbt, 30% verlässt Haus und Hof, um als Bettler nach Nahrung zu suchen, *Gesundheit -10, Sicherheit -5, Stimmung -5*. Nur der lähmende Hunger verhindert noch die verdienten Aufstände.

12 bis 24 Gulden: Bitterste Armut! Das Volk ist bettelarm, läuft in jämmerlichsten Lumpen herum und kann sich kaum das tägliche Stück Brot auf dem Tisch leisten. 5% der Bevölkerung stirbt, 15% verlässt Haus und Hof, um als Bettler ihr Glück zu suchen, *Gesundheit -5, Sicherheit -5, Stimmung -5*.

25 bis 36 Gulden: Armut. Das Volk ist dreckig und kraftlos, die Ernährung reicht gerade so hin, aber die Häuser verfallen und die Kleider sind wenig mehr als geflickte Lumpen. 5% der Bevölkerung verlässt pro Jahr Haus und Hof als Bettler, *Gesundheit -2, Sicherheit -5, Stimmung -5*.

37 bis 49 Gulden: Ärmlich. Essen ist da, wenn auch nur schlechtes, und die Leute kommen irgendwie zurecht. Allerdings ist von einem Volk, das mit so kargen Mitteln auskommt, wenig zu erwarten. *Gesundheit -2, Sicherheit -2, Stimmung -2*.

50 bis 75 Gulden: Auskömmlich. Das Volk ist alles andere als Reich, hat aber was es braucht. Selbst für bescheidenen Luxus reicht es, wenn man woanders spart. *Gesundheit +0, Sicherheit +0 und Stimmung +0*.

76 bis 125 Gulden: Wohlhabend. Das Essen reicht selbst im Winter, und meist ist auch ein kleines Stück Fleisch auf dem Tisch. Man kann sich schöne Kleider und gut gebaute Häuser leisten, und es reicht auch für einigen Luxus und Ersparnisse: Pro Jahr und Person werden 10 Gulden an freiem Kapital gebildet. *Gesundheit +1, Sicherheit +2, Stimmung +1*.

126 bis 200 Gulden: Sehr wohlhabend. Neben genug einfacher Nahrung kommen auch einige aus dem Ausland importierte Delikatessen auf den Tisch, einfache Leute leisten sich edle Kleider und Schmuck und es wird immer mehr Aufwand getrieben. Pro Jahr und Person werden 20 Gulden freies Kapital gebildet, *Gesundheit +2, Sicherheit +4, Stimmung +2*.

Über 200 Gulden: Reichtum! Völker, die so leben, tauchen eigentlich nur in Legenden auf. *Gegessen* wird gut und viel, es gibt mehr dicke als dünne Leute, fast täglich wechselt man die Kleider, einfache Leute reiten statt zu laufen, man lebt in großen soliden Häusern mit allerlei Luxus und hat viel Geld und Zeit für Zeitvertreibe. Pro Person und Jahr werden 50 Gulden freies Kapital gebildet, *Gesundheit +2, Sicherheit +5, Stimmung +3*.

Gesundheit:

Der Gesundheitswert ist entscheidend für das Wachstum der Bevölkerung. Pro Punkt wächst die Bevölkerung um 0.2% im Jahr.

Außerdem wird pro Quartal auf den Ausbruch von **Seuchen** gewürfelt: Wenn die Probe auf *Gesundheit* um 1 bis 10 Punkte misslingt, bricht eine harmlose Seuche aus, bei 11 bis 15 Punkten über dem Wert ist es eine lästige Seuche und bei mehr als 15 Punkten über dem Wert rafft eine tödliche Seuche das Volk dahin.

Harmlose Seuchen sind häufig und kein Grund für gesteigerte Aufregung. Sie töten 1% der Bevölkerung und reduzieren die Erträge der Bauern und Bürger für ein Quartal um 5%. Nach einem Quartal enden sie von alleine, und sie breiten sich auch nicht aus.

Lästige Seuchen sind da schon viel schlimmer, sie töten 5% der Bevölkerung und reduzieren die Erträge für ein Quartal um 20%. Außerdem können sie auf benachbarte oder durch Handelswege verbundene Provinzen übergreifen - misslingt in denen die Probe um mehr als 5 Punkte, bricht eine mittlere statt einer leichten Seuche aus.

Tödliche Seuchen sind den Göttern sei Dank selten, sie raffen 20% der Bevölkerung dahin, bringen die Wirtschaft für ein Quartal praktisch zum Erliegen und können sich ausbreiten - wenn in benachbarten oder verbundenen Provinzen die Probe auf Gesundheit misslingt, bricht auch dort eine schwere Seuche aus. Der SL muss entscheiden, ob der Ausbruch einer schweren Seuche stattfindet oder durch eine mittlere Seuche ersetzt wird, weil die Bevölkerung immunisiert ist (und seine Kampagne keine Seuchen brauchen kann...).

Die **Grundlagen für die Gesundheit** sind neben den Basiswerten nach Rasse (Menschen 10, Elfen 12, Zwerge 12, Trolle 12) einerseits der relative **Wohlstand** (gut ernährte Menschen erkranken nicht so leicht wie unterernährte) und andererseits die **Bevölkerungsdichte** der Städte (je enger und voller eine Stadt ist, desto leichter verbreiten sich Seuchen): Bis 2000 Bürger +0, 2001 bis 5000 Bürger -1, 5001 bis 10 000 +2, 10 001 bis 20 000 +3, 20 001 bis 40 000 +4, 40 001 bis 80 000 +5, 80 001 bis 150 000 +6, 150 001 bis 300 000 +7 und über 300 000 +8 auf Gesundheit.

Zur Verbesserung der Gesundheit tragen diverse Einrichtungen medizinischer und hygienischer Art sowie einige Verordnungen bei. Negativ wirken sich ebenfalls einige Einrichtungen sowie bestimmte Landplagen aus.

Sicherheit:

Die reale Sicherheit einer Provinz hat einen Basiswert je nach Bevölkerung (Menschen 10, Elfen 15, Zwerge 12, Trolle 8) und wird vor allem durch den Wohlstand der Bevölkerung, die Bettlerquote und bestimmte Einrichtungen modifiziert. Eine geringe Sicherheit wirkt sich schnell negativ auf die Provinz aus, da **Korruption** um sich greift: Pro Punkt unter 10 sinken alle Abgaben und Einkünfte um 10%!

Pro Quartal und angefangene 10 000 Einwohner wird außerdem einmal auf Sicherheit gewürfelt. Gelingen alle Proben, gab es in dem Quartal keine nennenswerten Schwerverbrechen. Für jede misslungene Probe aber ist ein Wurf auf der **Tabelle für Schwerverbrechen** fällig, sofern der SL sich nicht eigene Verbrechen ausdenkt, die zu seiner Kampagne passen und Teil von Abenteuern sind.

Zur Beeinflussung der Sicherheit bieten sich neben Steigerung des Wohlstandes diverse Einrichtungen an, vor allem Polizeitruppen, Gerichte, Richtstädten, Inquisitionsbüros und dergleichen. Negativ hingegen sind kriminelle Einrichtungen, viele Verstecke für die Gauner und gegnerische Unterwanderung. Zu beachten ist, dass es durchaus Provinzen ohne jede Polizei

und Justiz gibt, die dennoch relativ sichern sind. Dort nimmt bei Bedarf die Nachbarschaft die Sache in die Hand, setzt Verbrecher fest und organisiert auch eigene Standgerichte.

Tabelle für Schwerverbrechen

1: Attentat! Ein Notabler, Gefolgsmann oder wichtiger Mietling wird Opfer eines (versuchten) Anschlages auf sein Leben! Dies kann auch die SC betreffen. Wird ein verbündeter oder neutraler NSC Opfer eines Schwerverbrechens, kann das sehr ernste politische Konsequenzen haben!

2 und 3: Mord! Ein einfacher Untertan wird Opfer eines Mordes, Raubmordes oder einer anderen sehr schweren Straftat. Wird der Mörder nicht bald gefasst oder wenigstens angemessener Aufwand zu seiner Ergreifung betrieben, gibt es für 1 Quartal Stimmung -2 in der Bevölkerung!

4: Entführung! Ein halbwegs wichtiger Untertan wird Opfer einer Entführung, diese hat meist Lösegeld zum Ziel (kann aber auch sexuelle, kultische oder andere Motive haben). So lange das Opfer in der Gewalt der Entführer ist, gibt es Stimmung -1 in der Bevölkerung für bis zu 4 Quartale.

5 bis 7: Schwerer Raub! In der Provinz wird ein besonders dreister und lukrativer Raub begangen, bei dem wenigstens 1000 Gulden Schaden entstanden sind. Aufgrund von Steuerausfall, Schadenersatz und zusätzlichem Geleitaufwand entsteht auch dem Provinzherrn ein Schaden von wenigstens $\frac{1}{4}$ der Summe!

8: Bildung einer Räuberbande! Ein Haufen gierige und brutale Kerle haben sich zusammengeschlossen und schöpfen ab jetzt einen Teil der Handelsgewinne ab, bis sie gefasst oder vertrieben sind. Solch eine Bande besteht aus 4W6+6 Mann, ist einigermaßen kampfstark und hat ein Versteck, von dem aus sie operiert. An der Küste können es auch Piraten mit einem kleinen Schiff sein. Gibt es bereits eine aktive Bande, können sie sich mit dieser zu einer größeren Bande zusammenschließen. Große Banden nehmen sich auch gerne Adelssitze, Geldtransporter und andere fette Ziele vor oder errichten illegale Zollschranken.

9: Meisterdieb! Ein wahrer Meister der klauenden Zunft hat sich eingenistet und begeht zusammen mit seinen Gesellen und Lehrlingen Einbrüche und andere Diebstähle mit wenigstens 200 Gulden Schaden pro Quartal, von denen 50 auf den Landesherrn entfallen. Meisterdiebe sind nicht so schädlich wie Räuber, aber deutlich schwerer zu fassen!

10 bis 12: Schmuggler! Eine kleine Bande von Schmugglern hat angefangen, die obrigkeitlichen Zölle zu umgehen. Auch wenn sie beim Volk oft nicht unbeliebt und daher schwer zu fassen sind, richten

sie doch pro Quartal wenigstens 100 Gulden Schaden an entgangenen Zöllen und Steuern an!

13 bis 14: Steuerhinterziehung! Ein Privatmann oder kleiner korrupter Beamter hat sich auf Kosten der Staatskasse um wenigstens 1000 Gulden bereichert! Solche Schurken sind nur durch kompetente Verwaltungsbeamte zu enttarnen.

15: Mordbrenner! Aus Hass, Rache oder um einer Erpressung Gewicht zu verleihen, hat ein feiger Verbrecher des Nachts ein Haus angezündet. Je nach Glück und Ausbau der Feuerwehr kann so ein Feuer verheerende Konsequenzen haben. Auf dem Lande verbrennt meist nur ein Haus, in Städten aber greift das Feuer leicht auf andere Häuser über! Pro verbranntem Haus verliert eine Familie ihre Existenzgrundlage und wird zu Bettlern.

16: Schwarzmagier! Ein krimineller Magier hat sich in der Provinz niedergelassen und beginnt, heimlich üble Zauber zu wirken. In wie weit materieller Schaden entsteht, muss der SL entscheiden, auf jeden Fall aber wird die Bevölkerung durch das Wirken des Schwarzmagiers so in Schrecken versetzt, das bis zu seiner Ausschaltung die Stimmung um -1 schlechter ist.

17: Sittlichkeitsverbrecher! Ein Verbrecher, der vor allem gegen die geltenden Moralvorstellungen der Provinz verstößt, treibt sein Unwesen. Die Liste reicht von harmlosen Schmierfinken und Voyeuren über Sektenprediger und Ehebrecher bis hin zu üblen Sexualverbrechern. Bis er ausgeschaltet wurde gibt es Stimmung -1, in sehr pruden Provinzen (wo die Sonnenkirche dominiert) sogar -3!

18: Erpressung! Ein Verbrecher versucht, einen Notablen, Gefolgsmann oder wichtigen Mietling mit bestimmten Beweisen oder Lügen zu erpressen. Dieser ist dann so lange in dessen Hand (samt seinen Ämtern, Geheimnissen, Truppen und Geldern...), bis die Erpressung beendet wurde.

19: Schwerer Betrug! Eine Person versucht durch juristische Tricks, Lügen und falsche Beweise, sich in den Besitz der Güter (und Ämter) eines Notablen oder Gefolgsmannes zu bringen! Wird er nicht gestoppt, kann er obsiegen und sich in das gemachte Nest setzen.

20: Rebellion! Eine kleine Gruppe der Bevölkerung rebelliert gegen die Regierung und verweigert sowohl Gehorsam als auch Abgaben. Wenigstens 10% der Bevölkerung sind davon betroffen (es kann sich aber auch um eine kleinere Adelsrevolte oder eine große Bauernrevolte oder einen Gelehrtenprotest oder andere Sonderformen zivilen Ungehorsams handeln). Die Rebellen sind nur mäßig aggressiv (je nachdem wie friedlich oder verroht die Provinz ist kann es eine friedliche Blockade oder ein hässliches kleines Gemetzel geben) und lassen sich durch Erfüllung

ihrer eher bescheidenen Forderung (Finanzvorteile von ca. 10 Gulden pro Person, Umbesetzung eines Amtes, Bau einer Einrichtung...) oder einen geschickten Notablen beruhigen. Da es keine eigentlich politischen Hintergrund gibt, sind solche Revolten eigentlich nicht gefährlich. Ist die Stimmung aber schlecht und reagiert die Regierung falsch, heizt vielleicht ein Provokateur die Stimmung an, kann so eine Rebellion zum Aufstand werden!

Stimmung:

Die Stimmung in der Provinz hat einen Basiswert je nach Rasse (Menschen 10, Elfen 8, Zwerge 12, Trolle 10). Modifiziert wird die Stimmung durch etliche Einrichtungen aller Art, den Wohlstand, Ereignisse und Aktionen sowie Einfluss der Notablen. Auch eine schlecht legitimierte Herrschaft oder Fremdherrschaft schägt negativ auf die Stimmung. Kaum ein Wert schwankt so sehr wie die Stimmung!

Je nach Stimmung für der Zustand des Volkes in 5 Stufen geteilt. Pro Quartal wird außerdem mit W20 auf den Stimmungswert gewürfelt: Misslung der Wurf, ist die Stimmung für ein Quartal um eine Stufe schlechter, bei einem besonderen Erfolg hingegen steigt sie für ein Quartal um eine Stufe. Ein Einfacher Erfolg lässt die Stimmung gleich, bei einem kritischen Fehler können die Auswirkungen der um 1 verschlechterten Stufe besonders schlimm werden.

Stimmung 20+: Lobpreisung! Das Volk ist mehr als nur zufrieden, die Regierung und ihre vortrefflichsten Vertreter werden bejubelt, es gibt Feste zu ihren Ehren, Geschenke je nach Wohlstand (Blumen und Lorbeerkränze bei armen Untertanen, Luxusgüter bei reichen), Lobeshymnen nicht nur von hungernenden Poeten und den sicheren Neid der Nachbarn. Fällt gar eine 1, sammelt das Volk Spenden für ein mehr oder minder großes Denkmal (es kann auch ein prächtiger Brunnen, ein Park oder ein kleines Lustschloss sein). Diplomatischer Druck für 1 Quartal +2, da andere Völker beeindruckt werden.

Stimmung 15 bis 19: Glück. Das Volk ist mit der Regierung und ihren Notablen voll zufrieden, sie werden geehrt und unterstützt. Die Lobpreisungen halten sich in Grenzen, sind aber ehrlich gemeint. Fällt eine 1, erhalten verdiente Notablen Geschenke je nach Wohlstand des Volkes.

Stimmung 10 bis 14: Zufriedenheit. Das Volk ist mit der Regierung weitgehend zufrieden, einige sind zwar am nörgeln, aber insgesamt überwiegen die zufriedenen Untertanen die Nörgler.

Stimmung 7 bis 9: Murren. Das Volk ist nicht eben begeistert und hat einige Beschwerden, aber nicht genug für einen Aufstand. Man gehorcht der Regierung, liebt sie aber nicht. Fällt eine 20, kann es zu Anfeindungen wie lautem Protest, Schmierereien, Beleidigungen von Dienern der Regierung oder einzelnen geworfenen Pferdeäpfeln kommen.

Stimmung 5 bis 6: Aufruhr! Das Volk ist unzufrieden und zeigt es. Amtsträger und Notablen werden beschimpft, es hagelt Protestnoten und die ersten Unzufriedenen horten schon Waffen und schwingen kriegerische Reden. Außerdem gehen die Abgaben um 20% zurück, da immer mehr Untertanen den Gehorsam verweigern. Fällt eine 20, kommt es auch zu kleineren Ausschreitungen (Steinwürfe, Beschädigung von Regierungs- oder Notableneigentum, Prügel für Gefolgsleute oder Mietlinge...).

Stimmung unter 5: Aufstand!!! Im Volk kocht die Stimmung über, eine Revolte bricht aus! Die Abgaben der Provinz gehen auf 0 herunter, den Anweisungen der Amtsträger wird nicht mehr Folge geleistet, bewaffnete Untertanen rotten sich zusammen und es wird der Rücktritt der unfähigen Notablen gefordert. Je nach Reaktion der Regierung kann so eine Revolte besänftigt oder niedergeschlagen werden, oder sie eskaliert zu einem echten Bürgerkrieg! Bei einer 20 bricht auf jeden Fall die Gewalt aus, und der tobende Mob versucht mit allen Mitteln, die verhassten Notablen samt Anhang zu töten. An einem Aufstand beteiligen sich kurzzeitig bis zu 10% der Bürger und Bauern sowie 50% der Bettler als Milizen. In wie weit auch Gelehrte und Adelige den Aufstand unterstützen muss der SL entscheiden, meist halten sich die Gelehrten weitgehend aus Aufständen aus, die meisten Ritter bleiben ihrem Lehnsherren treu, sofern der sie nicht schlecht behandelt hat. Unter Umständen werden Ritter und Gelehrte aber auch zu den Führern eines Aufstandes, der dann sehr viel besser organisiert, stabiler und dauerhafter ist!

Aufstandsbekämpfung

Um mit rebellischen Untertanen fertig zu werden, haben die verantwortlichen Notablen mehrere Möglichkeiten:

1. Verhandlungen: Generell ist es immer sinnvoll, mit dem Volk (oder den Anführern) zu reden. Gute Argumente, kleine Zugeständnisse oder wenigstens Versprechungen bringen Boni von +1 bis +5 auf *Diplomatie*. Feindliche Provokateure, ein schlechter Ruf oder andere Umstände können satte Mali von -2 bis -10 bringen. Vor allem aber ist hier der **Einfluss der Notablen** gefragt: Je 1 Punkt Einfluss kann 100

Untertanen um eine Stufe beruhigen oder anstacheln. Selbst wenn es nicht für das ganze Volk reich, kann man doch so die Zahl der Rebellen deutlich reduzieren, wenn mehrere Notablen zusammen arbeiten. **Vorteile:** Relativ billig, keine Kämpfe, keine Verluste bei den Untertanen, bringt Unterhändlern einen guten Ruf. **Nachteile:** Probe kann scheitern, ein Scheitern kostet den Notablen 1 Punkt Einfluss bis zur nächsten gelungenen Volksbeeinflussung, nicht eingehaltene Versprechungen bringen satte Abzüge bei der nächsten Verhandlung!

2. Forderungen erfüllen: Gerade bei kleineren Aufständen reicht es oft, wenn man einfach nachgibt und die (oft gerechtfertigten) Forderungen der Rebellen erfüllt. Dies bezieht sich oft auf die Neubesetzung von Ämtern, Steuererleichterungen oder Beihilfen bei Hunger, Beginn oder Ende einer als nutzlos oder nötig angesehenen Fehde, Bau einer nützlichen Einrichtung oder das Einführen oder Abschaffen bestimmter Verordnungen. **Vorteil:** Beendet den Aufstand meist sofort. **Nachteile:** Kann sehr teuer sein, kostet außenpolitischen Einfluss (Diplomatischer Druck -2 für 1 Jahr), erhöht die Wahrscheinlichkeit und Höhe neuer Forderungen beim nächsten Aufstand deutlich.

3. Den Aufstand niederschlagen: Je nach Art und Größe des Aufstandes reicht oft schon der Aufmarsch von Truppen oder die Verhaftung einiger Rädelsführer. Auch gezielte Morde an Provokateuren, das Einschleusen eigener Agenten um die Rebellen zu verwirren oder ein kleiner aber dafür spektakulärer Gewalteinsatz reichen oft aus, um die Revolte im Keim zu ersticken. Im schlimmsten Fall gibt es einen offenen Krieg zwischen Volk und Regierung. Zur Unterdrückung von Aufständen sind Besatzungstruppen nützlich, je 0.5% der Bevölkerung an loyalen Truppen bringen „Stimmung“ +1* (das Volk wird so natürlich nicht glücklicher, aber mutloser). Meist werden Aufstände auf kurz oder lang mit Hilfe anderer Fürsten niedergeschlagen. Nur wenige sehr gut geführte Aufstände führen zu dauerhaftem Erfolg (= Regierungswechsel). **Vorteil:** Das Volk wird gebrochen, die Truppen sammeln Erfahrung und man bleibt an der Macht. **Nachteil:** Massiver Gesichtsverlust bei den Nachbarn, dauerhafter Hass des Volkes (Stimmung -1 bis -3) bei Einsatz übermäßiger Gewalt.

Einrichtungen

Einrichtungen sind Bauwerke oder Institutionen, mit denen eine Provinz oder eine ganze Herrschaft in irgend einer Form verbessert werden kann. Bei den meisten ist der **Aufbau** langwierig und teuer, was sich nicht nur auf Baumaßnahmen bezieht, sondern auch auf die Ausbildung von Personal, die Etablierung in der Bevölkerung und andere Prozesse. Einige Einrichtungen haben hohe **Unterhaltskosten**, andere bringen **Gewinne**, der Rest trägt sich selbst oder ist billig im Unterhalt. Wird der nötige Unterhalt für eine Einrichtung nicht gezahlt, zerfällt sie mehr oder weniger schnell. In den Kosten sind Personalkosten für Gehilfen, Fachleute und Notablen eingerechnet. Die meisten Einrichtungen haben Titel & Pfründen für wenigstens einen Notablen.

Neben der Regierung können auch Notablen und sogar „das Volk“ selbst Einrichtungen aufbauen und unterhalten. Ein **Besitzwechsel** ist in der Regel nur durch Erbe, Verkauf oder gerichtliche Beschlagnahme möglich, der Besitzer bestimmt über die Vergabe der begehrten **Titel & Pfründen** für Notablen.

Bei einigen Einrichtungen gibt es mehrere **Ausbau-stufen**, oder unterschiedliche Elemente werden unter einem Amt und einer zentralen Einrichtung zusammengefasst. Viele Einrichtungen können nur dann errichtet werden, wenn bestimmte **Voraussetzungen** (andere Einrichtungen, Bevölkerungszahlen, Hilfsquellen...) erfüllt sind. Oft werden mehrere getrennte Einrichtungen in einem **Gebäudekomplex** oder Großgebäude untergebracht, oder aber eine große Einrichtung wird auf **mehrere kleine Gebäude** verteilt.

Name der Einrichtung

Effekt: Regeltechnische Auswirkungen.

Voraussetzungen: Was für den Bau außer Geld, Material und Personal vorhanden sein muss.

Kosten: Die normalen Aufbaukosten in Gulden.

Aufbauzeit: Die übliche Zeitspanne, ab der die Einrichtung voll arbeitet. Ein Halbierung der Aufbauzeit verdoppelt die Baukosten.

Unterhalt/Ertrag: Normale Kosten oder Gewinne pro Jahr.

Gelehrte: Die Anzahl der hoch qualifizierten Gelehrten, Offiziere oder Gefolgsleute, die für den Betrieb notwendig ist.

Pfründen: Anzahl der lukrativen Posten samt Titel und zumeist **Einfluss x 250 Dukaten Jahresalär**, die mit Notablen (oder diese vertretenden Gefolgsleuten) besetzt werden sollten.

Regierungseinrichtungen

Kleine Residenz

Entspricht in etwa einem einfachen Adelsitz, einem schönen Stadthaus oder dem Palas einer kleinen Burg. Der hier residierende Notable hat gerade eben genug Platz für sich, seine Familie, wenige Diener und vielleicht noch einige Gefolgsleute.

Effekt: Dient als Wohnsitz eines Notablen.

Voraussetzungen: Keine.

Kosten: 1000 Gulden.

Aufbauzeit: 2 Quartale.

Unterhalt: 250 Gulden pro Jahr (deckt knapp den Unterhalt eines Notablen samt Familie ab).

Gelehrte: 0

Pfründen: 0 (kann aber als Sitz eines Notablen dienen, wenn die restlichen Voraussetzungen stimmen).

Mittlere Residenz

Ein kleines Schloßchen, das als Wohnsitz eines mächtigen Adligen (oder Hohepriesters) dient und auch Platz für einige Diener und Wachen sowie Beamte bietet.

Effekt: Bringt die Titel Siegelbewahrer, Steuereintreiber, Konstabler, Hofmagus und Landrichter.

Voraussetzungen: Keine.

Kosten: 10 000 Gulden.

Aufbauzeit: 2 Jahre.

Unterhalt: 5000 Gulden pro Jahr.

Gelehrte: 10 (Schreiber und niedere Beamte)

Pfründen: 5

Große Residenz

Entspricht dem Schloss eines reichen Grafen, eines Herzogs oder der Nebenresidenz eines Königs. Neben der Herrscherfamilie samt Gefolge finden auch vornehme Gäste hier Platz.

Effekt: Bringt die Titel Kanzler, Marschall, Kronrichter, Kämmerer und Kronmagus, dazu die Einberufung von bis zu 10 Geheimräten. Erlaubt das Regieren von mehr als einer Provinz. Der Ballsaal erlaubt die Veranstaltung von Hofereignissen zu normalen Kosten.

Voraussetzungen: Keine.

Kosten: 100 000 Gulden.

Aufbauzeit: 5 Jahre.

Unterhalt: 30 000 Gulden pro Jahr.

Gelehrte: 50 (Schreiber und niedere Beamte)

Pfründen: 15

Kleines Rathaus

Ein Rathaus dient dem Rat einer Stadt als Tagungs-ort und beherbergt auch Büros, Schreibstuben und ein Archiv. Sein Saal dient neben dem Treffen des Rates auch als Gerichts- und Festsaal.

Effekt: Erlaubt die Vergabe des Titels Ratsherr an bis zu 12 angesehene Bürger.

Voraussetzungen: Keine.

Kosten: 5000 Gulden.

Aufbauzeit: 1 Jahr.

Unterhalt: 1000 Gulden.

Gelehrte: 10 (Schreiber und niedere Beamte)

Pfründen: 12 (unbezahlte Ratsherren)

Großes Rathaus

Nur große und reiche Städte, oft Reichsstädten, können sich solch einen mondänen Regierungssitz leisten, der sich neben kaum einem Fürstenschloss verstecken muss.

Effekt: Erlaubt die Vergabe des Titels Ratsherr an bis zu 36 Bürger.

Voraussetzungen: Stadt mit mindestens 10 000 Bürgern.

Kosten: 50 000 Gulden.

Aufbauzeit: 3 Jahre.

Unterhalt: 10 000 Gulden.

Gelehrte: 50 (Schreiber und niedere Beamte)

Pfründen: 36 (unbezahlte Ratsherren/Patrizier)

Gericht

In den meisten Provinzen wird im Regierungssitz oder unter freiem Himmel Gericht gehalten. Ein professionelles Gericht mit eigenem Saal, Archiv, Arrestzelle, Büros für Anklage, Verteidigung und Richter sowie Fachpersonal verbessert die Rechtsprechung enorm.

Effekt: Erlaubt die Titel Landrichter, Kronanwalt und Kriminalrat. Normale Gerichte tragen sich selbst, indem sie Geldstrafen und Gebühren von den im Prozess unterlegenen kassieren, Kriminalität -2.

Gerechte Gerichte bieten Schadenersatz, Hilfe in der Not und Kopfgelder, sie kümmern sich viel besser um das Volk, kosten aber auch mehr, Kriminalität -3. Korrumpierte Gerichte fordern enorme Geldstrafen und Gebühren oft von allen Beteiligten, die Überschüsse für die Notablen abwerfen - aber wenig Gerechtigkeit, Kriminalität -1.

Voraussetzungen: Rathaus oder mittlere Residenz.

Kosten: 5000 Gulden.

Aufbauzeit: 2 Jahre.

Unterhalt: 0 / -2000 Gulden / 1000 Gulden Ertrag.

Gelehrte: 10 (Schreiber und Juristen)

Pfründen: 3 (Landrichter, Kronanwalt, Kriminalrat)

Stadtwache

In den bescheidenen Wachhäusern ist gerade Platz für eine kleine Schreibstube, einige Zellen und einen Pausenraum. Aber von hier aus können bis zu 50 hauptberufliche Wachen für Recht und Ordnung in der Stadt sorgen.

Effekt: Bei 1 Wache pro 1000 Bürger gibt es Sicherheit +1, bei 2 Wachen pro 1000 +2, bei 4 Wachen pro 1000 +3 und bei 8 Wachen pro 1000 +4. Erlaubt die Vergabe des Titels Wachtmeister.

Voraussetzungen: Keine.

Kosten: 500 Gulden.

Aufbauzeit: 1 Quartal.

Unterhalt: 500 G + 50 Gulden pro Wache und Jahr.

Gelehrte: 5 (Schreiber und niedere Beamte)

Pfründen: 1 (Wachtmeister).

Berittene Polizei

Das einfache Wachhaus ist um einen Stall erweitert, denn nur zu Pferd können die Weiten der Provinz von Gesindel befreit werden.

Effekt: Bei 1 Wache pro 1000 Bauern gibt es Sicherheit +1, bei 2 pro 1000 +2, bei 4 pro 1000 +3 und bei 8 pro 1000 +4. Erlaubt die Vergabe des Titels Polizeimeister.

Voraussetzungen: Handelsware Pferde verfügbar.

Kosten: 1500 Gulden.

Aufbauzeit: 2 Quartale.

Unterhalt: 100 Gulden pro Wache und Jahr.

Gelehrte: 5 (Schreiber und niedere Beamte)

Pfründen: 1 (Polizeimeister).

Geheimpolizei

In einem schmucken Stadthaus arbeiten erfahrene Spezialisten daran, Verbrechern das Leben schwer zu machen. Natürlich kümmern sie sich nur um die wichtigen und komplizierten Fälle, nebenbei können sie aber auch ein Netz von Spitzeln unterhalten, die im Volk nach Aufrührern suchen und die Stimmung erfassen.

Effekt: Sicherheit +2, erlaubt die Verhaftung von Regierungsgegnern (Stimmung sinkt kurzzeitig um W6, dann 1 Jahr +2 durch Unterdrückung), Bonus +5 auf die Enttarnung von Spionen. Erlaubt die Vergabe des Titels Geheimer Polizeirat und die Rekrutierung von bis zu 4 Spionen.

Voraussetzungen: Gericht, 5000+ Bürger.

Kosten: 10 000 Gulden.

Aufbauzeit: 3 Jahre.

Unterhalt: 3000 Gulden im Jahr.

Gelehrte: 20 (Kriminalisten und Magier)

Pfründen: 1 (Geheimer Polizeirat)

Zuchthaus

Ein Zuchthaus ermöglicht das Umerziehen (oder zumindest Wegsperrern) von Verbrechern, ohne allzu viel Aufsehen oder Unmut bei der Bevölkerung zu erregen. Einen ähnlichen Effekt haben übrigens auch Galeeren...

Effekt: Reduziert die Zahl der Bettler um 200, Sicherheit +2, liefert billige Arbeitskräfte (Ertrag eines angeschlossenen Bergwerkes, Steinbruches oder Manufaktur +25%) oder Ruderer für eine Galeere. Erlaubt die Vergabe des Titels Gefängnisdirektor.

Voraussetzungen: Gericht.

Kosten: 2000 Gulden.

Aufbauzeit: 1 Jahr.

Unterhalt: 5000 Gulden.

Gelehrte: 0

Pfründen: 1 (Gefängnisdirektor)

Volkvertretung

Manche Territorien des Reiches erlauben nicht nur Notablen, über die Führung des Landes zu entscheiden, sondern auch Repräsentanten des einfachen Volkes. Aus seinen Reihen wählt es Notablen, die die Interessen des Volkes vertreten, zu Volkstribunen. In der Regel gibt es 3 Flügel (Hof, Rebellen und Neutral), die je einen Volkstribun haben. Die Wahl erfolgt für jeden einzelnen Flügel durch „Volkes Stimme“ aus den Reihen der geeigneten Notablen (siehe unter „Regeln für Notablen“).

Effekt: Erlaubt die Vergabe des Titels Volkstribun an 3 Notablen, die zusammen 30 Punkte Einfluss erhalten (Verteilung schwankt erheblich...).

Voraussetzungen: Reichsfreies Fürstentum oder Republik, großes Rathaus oder große Residenz.

Kosten: 10 000 Gulden.

Aufbauzeit: 2 Jahre.

Unterhalt: 2000 Gulden.

Gelehrte: 20 (Schreiber und niedere Beamte)

Pfründen: 3 Volkstribunen

Militärische Einrichtungen**Waffenplatz**

Für das Training von Fußtruppen ist ein Waffenplatz nötig - im Grunde nicht mehr als ein Exerzier- und Übungsplatz. Während das eigentliche Gelände sehr billig ist und für das Training von Gardetruppen und Söldnern ausreicht, kostet eine regelmäßiges Miliztraining Geld. Die Freibauern oder Bürger müssen motiviert und für ihren Zeitaufwand entschädigt werden.

Effekt: Für je 5 Gulden pro Mann und Jahr können Bauern- oder Bürgermiliz trainiert werden - ohne dieses Training gelten sie als Zivilisten. Mitglieder einer Kriegerkaste (quasi Elitemilizen) benötigen viel mehr Training und 20 Gulden pro Mann und Jahr, dafür kämpfen sie im Ernstfall als ausgebildetes Fußvolk! Maximal 20% der Bürger oder Freibauern können Milizdienst leisten.

Voraussetzungen: Waffen & Rüstungen verfügbar.

Kosten: 1000 Gulden.

Aufbauzeit: 1 Quartal.

Unterhalt: 5 bzw. 20 Gulden pro Milizionär

Gelehrte: 0

Pfründen: Keine.

Schützengilde

Einige Zielscheiben in einem gesicherten Gelände und ein Versammlungshaus bilden die materielle Komponente der Schützengilde, in der Gardisten und Söldner trainieren.

Effekt: Training für Truppen, für 20 Gulden pro Mann und Jahr kann man hier Milizen eine reguläre Schützenausbildung verpassen.

Voraussetzungen: Waffen & Rüstungen verfügbar.

Kosten: 2000 Gulden.

Aufbauzeit: 1 Quartal.

Unterhalt: 20 Gulden pro Milizschützen.

Gelehrte: 0

Pfründen: Keine.

Turnierplatz

Ein abgesperrter und mit Sand ausgestreuter Bereich reicht völlig für das Training von Rittern und berittenen Garde- oder Söldnertruppen. Wenn man rundherum Tribünen errichtet, kann man hier auch Turniere für Hofereignisse veranstalten.

Effekt: Training für Reitertruppen. Ein Miliztraining ist hier nur dann möglich, wenn die Bevölkerung über sehr viele Pferde verfügt, dann kostet es 40 Gulden pro Mann und Jahr, damit die Miliz als ausgebildete leichte Reiterei kämpfen kann.

Voraussetzungen: Handelsware Waffen & Rüstungen sowie Pferde verfügbar.

Kosten: 2000 Gulden.
Aufbauzeit: 1 Quartal.
Unterhalt: 40 Gulden pro Milizreiter.
Gelehrte: 0
Pfründen: Keine.

Zeughaus

Ein Zeughaus dient als bewachtes militärisches Lagerhaus, in dem man Waffen für bis zu 1000 Mann und Nachschub für bis zu 1 Jahr lagern kann. Ohne Zeughäuser wird es im Kriegsfall sehr schwer, die nötige Mischung an Nachschubgütern aufzutreiben! Außerdem müssen Miliztruppen dann ihre Waffen zu Hause aufbewahren, was bei Aufständen sehr übel enden kann...

Effekt: Sichern die Ausrüstung von bis zu 1000 Mann in Kriegszeiten 1 Jahr lang, ohne dass man auf die Handelsware Waffen & Rüstungen angewiesen ist.

Voraussetzungen: Handelsware Waffen & Rüstungen in Friedenszeiten verfügbar,

Kosten: 5000 Gulden.

Aufbauzeit: 1 Jahr.

Unterhalt: Läuft über Nebenkosten der Einheiten.

Gelehrte: 0

Pfründen: Keine.

Kaserne

Da die Einquartierung oder Einmietung von Soldaten in Privathäuser gewisse Disziplinprobleme mit sich führt (DZ -2) und auch bei der Bevölkerung wenig beliebt ist (Stimmung -3/-1) lohnt es sich oft, für Gardetruppen oder gar Söldner eigene Häuser zu errichten. Die Kosten gelten je für eine Kompanie von 100 Mann, bei mehr wird es eng und die Seuchengefahr steigt.

Effekt: Truppenunterbringung ohne DZ-Verlust.

Voraussetzungen: Keine.

Kosten: 2000 Gulden.

Aufbauzeit: 2 Quartale.

Unterhalt: Wird über Sold beglichen.

Gelehrte: 10 (Offiziere und Spezialisten)

Pfründen: Keine.

Veteranenheim

Für jede Gardekompanie ist ein Veteranenheim nötig, in dem alte oder verkrüppelte Soldaten auf Staatskosten versorgt werden. Die auf Halbsold gesetzten Invaliden können noch für leichte Hilfstätigkeiten benutzt werden.

Effekt: Erlaubt die Aufstellung von Gardetruppen, Unterhalt Zeughaus oder Gericht -500 Gulden.

Voraussetzungen: Keine.

Kosten: 500 Gulden.

Aufbauzeit: 2 Quartale.

Unterhalt: 1000 Gulden pro Gardekompanie.

Gelehrte: 0

Pfründen: Keine.

Büchsenmacherei

Anders als normale Waffen erfordern Kanonen wie auch Handfeuerwaffen besonders qualifizierte Leute zu ihrer Herstellung und Wartung. Daher sind Büchsenmacher auch eher militärische Fachleute als einfache Handwerker und ihre Werkstätten exklusive militärische Staatsbetriebe. Oft bieten ihre Inhaber die Dienste ihrer Büchsenmacher auch den verbündeten Staaten an - 1. um sie enger an sich zu binden und 2. um die hohen Kosten umzulagern.

Effekt: Eine Büchsenmacherei kann bis zu 1000 Mann mit Handfeuerwaffen oder 100 Kanonen in Stand halten. Ohne Büchsenmacherei verlieren Einheiten mit Feuerwaffen pro Quartal 25% ihrer Feuerkraft / Schusswaffen!

Voraussetzungen: Handelsware Feuerwaffen & Elixiere, Handelsware Waffen & Rüstungen.

Kosten: 5000 Gulden.

Aufbauzeit: 1 Jahr.

Unterhalt: 2000 Gulden im Jahr.

Gelehrte: 10 (Alchimisten und Techniker)

Pfründen: Keine.

Festung

Eine Festung ist ein Gebäudekomplex, der durch eine Wehrmauer und andere Maßnahmen gegen Angriffe geschützt ist. Die genauen Baukosten finden sich im Buch „Bauregeln“, die Auswirkungen im Buch „Massenkampf“. Pauschal kostet eine kleine Burg 2500 Gulden, eine gut befestigte mittlere Burg oder ein Kastell für bis ein Regiment 30 000 Gulden und die einfache Stadtmauer einer Kleinstadt ca. 20 000 Gulden. Bei Städten kann man 50 bis 400 Einwohner pro Hektar rechnen (100 sind normal) und die Mauerlänge dem entsprechend berechnen. Eine Stadt oder Residenz ohne Festungsmauern ist ein leichtes Ziel für Räuberbanden, Überfälle der lieben Nachbarn oder marodierende Söldner!

Effekt: Siehe im Buch „Massenkampf“.

Voraussetzungen: Keine.

Kosten: Variabel.

Aufbauzeit: Variabel.

Unterhalt: Unwesentlich.

Gelehrte: Je nach Garnison Stabsmitglieder.

Pfründen: Offiziersposten je nach Garnison.

Kirchliche Einrichtungen

Kapelle

Kleine Gebetshäuser ohne festes Personal sollen die religiöse Versorgung des Volkes verbessern.

Effekt: Je bis zu 5 Kapellen gehören zu einem Tempel und bringen dessen Priester Einfluss +1. Sie reichen für die Versorgung von je 500 Anhängern.

Voraussetzungen: Tempel, 100 Anhänger.

Kosten: 500 Gulden.

Aufbauzeit: 2 Quartale.

Unterhalt: 50 Gulden.

Gelehrte: 0 (Wird vom Tempel versorgt)

Pfründen: Keine eigenen (Tempel).

Tempel

Die normalen Dorf- und Stadtempel können bis zu 5000 Personen aufnehmen und bieten einem Priester feste Pfründen. An jeden Tempel ist auch eine kleine Schule angebunden, in der den Kindern kostenlos Unterricht im Lesen, Schreiben, etwas Rechnen, Gesang und Religion gegeben wird.

Effekt: Erlaubt die Einsetzung eines Priesters, große und prächtige Tempel (ab 25 000 Gulden) geben dem Priester zusätzlich +1 auf Einfluss.

Voraussetzungen: Mindestens 1000 Anhänger.

Kosten: 5000 Gulden und deutlich mehr.

Aufbauzeit: 2 Jahre und mehr.

Unterhalt: 250 Gulden (vor allem für den Priester).

Gelehrte: 5 (Priester, Kaplan und Gehilfen)

Pfründen: 1 (Priester).

Hochtempel

Prächtige Tempel die mindestens 10 000 Gläubige auf einmal aufnehmen können, dienen Hohepriestern und je 4 Domherren als Schaffensplatz. An sie ist eine Tempelschule angeschlossen, in der neben angehenden Klerikern auch andere junge Leute ihre Bildung vertiefen können.

Effekt: Titel Hohepriester und 4 Domherren, +100 Gelehrte, +500 Bürger. Sehr große und prächtige Hochtempel geben zusätzlichen Einfluss für den Hohepriester (ab 250 000 G +1, ab 1 Mio +2).

Voraussetzungen: Zustimmung der Kirche, wenigstens 50 Tempel im Umland.

Kosten: 50 000 Gulden Minimum.

Aufbauzeit: 5 Jahre Minimum.

Unterhalt: 5000 Gulden.

Gelehrte: 20 (Schreiber und Kleriker)

Pfründen: 5 (Hohepriester und 4 Domherren)

Kloster

Jeder der 10 Orden unterhält Klöster in allen Teilen des Reiches. Sie haben einen Ordenspriester und eine Reihe von Mönchen oder Nonnen als Belegung, ihr weltliches, seelsorgerisches und magisches Tun bringt der ganzen Provinz bestimmte Vorteile.

Effekt:

Justiniar: Sicherheit +2, der Ordenspriester hat durch seine Inquisitoren Einfluss +3.

Matrina: Gesundheit +1, 200 Bettler werden vom Kloster versorgt.

Labrobot: Einkommen der Bauern und Bürger +5 G.

Artisia: Stimmung +1, Einkommen der Bürger +5 Gulden.

Chevilion: Paladine setzen das Kriegerrecht durch, alle in der Provinz rekrutierten Truppen sind um eine Stufe erfahrener.

Geolora: Gesundheit +1, Einkommen der Bauern +10 Gulden.

Meteoron: Einkommen der Bauern und Bürger +5 Gulden.

Aquata: Gesundheit +1, Einkommen der Bauern und Bürger +5 G.

Flamar: Einkommen der Bürger +5 Gulden, Schäden durch Brände halbieren sich.

Eschtola: Gesundheit +1, ein verfluchter Ort wird neutralisiert.

Voraussetzungen: 4 Dörfer pro Kloster.

Kosten: 5000 Gulden.

Aufbauzeit: 2 Jahre.

Unterhalt: Trägt sich selbst.

Gelehrte: 5 (Priester und Schreiber)

Pfründen: 1 (Ordenspriester)

Bildungseinrichtungen

Öffentliche Schule

Ähnlich einer Tempelschule bietet eine öffentliche Schule ein gewisses Niveau an Bildung. Jede Provinz kann höchstens eine Schule haben, deren Abgänger maximal in der Nachbarprovinz arbeiten.

Effekt: +100 Gelehrte.

Voraussetzungen: Keine.

Kosten: 5000 Gulden.

Aufbauzeit: 2 Jahre.

Unterhalt: 2000 Gulden.

Gelehrte: 10 (Lehrpersonal)

Pfründen: 1 (Direktor)

Akademie

Akademien sind Hochschulen mit deutlich höherem Niveau als einfache Schulen, in ihnen werden viele Gelehrte ausgebildet, die bis zu 3 Provinzen entfernt arbeiten können. Die genaue Art der Akademie muss nicht angegeben werden.

Effekt: +500 Gelehrte, +100 Bürger, Titel Dekan und 4 Professoren.

Voraussetzungen: Schule.

Kosten: 50 000 Gulden.

Aufbauzeit: 5 Jahre.

Unterhalt: 20 000 Gulden.

Gelehrte: 50 (Lehr- und Verwaltungspersonal)

Pfründen: 5 (Dekan und 4 Professoren)

Universität

Derzeit gibt es 12 Universitäten im Nordreich, die den Anspruch erheben, das gesamte verfügbare Wissen zu lehren. Zum Schutz der akademischen Freiheit unterstehen Mitglieder der Universität einer eigenen Gerichtsbarkeit, die vom Dekan und den 4 Professoren ausgeübt wird. Die Studenten bilden auch eine Miliz zum Schutz der Uni. Oft gehört ihr ein eigenes Stadtviertel, sie hat quasi einen Status als eigener Vasallenstaat. Universitäten benötigen wenigstens 50 Dörfer zu ihrer Versorgung.

Effekt: Kanzler, 5 Dekane und 20 Professoren, +5000 Gelehrte, +1000 Bürger.

Voraussetzungen: Schule, Bibliothek.

Kosten: 1 Mio. Gulden+.

Aufbauzeit: 10 Jahre.

Unterhalt: Keiner, wird durch Ländereien und Gebühren gedeckt.

Gelehrte: 200 (Lehr- und Verwaltungspersonal)

Pfründen: 26 (Kanzler, Dekane und Professoren)

Bibliothek

Eine öffentlich zugängliche Büchersammlung ist für die Bildung einer Provinz überaus förderlich.

Effekt: +100 Gelehrte.

Voraussetzungen: Schule.

Kosten: 10 000 Gulden.

Aufbauzeit: 5 Jahre.

Unterhalt: 1000 Gulden.

Gelehrte: 20 (Bibliothekare und Kopisten)

Pfründen: Keine.

Handelseinrichtungen**Kaufmannsgilde**

Ein Zusammenschluss der reichen Kaufleute einer Stadt, die gemeinsam Ferhandel betreiben und so die Stadt zu einem Handelszentrum machen. Von sich aus kann eine Kaufmannsgilde nur eine Niederlassung und 5 Kontore unterhalten, sie kann aber auch von den Niederlassungen und Kontoren der Handelshäuser profitieren.

Effekt: Die Zahl der Bürger steigt um 10% der Bürger der angeschlossenen Städte, das Einkommen der Bürger steigt für jede direkt gehandelte (also nicht an Niederlassungen weitergeleitete) Ware um +5 Gulden.

Voraussetzungen: Keine.

Kosten: 10 000 Gulden.

Aufbauzeit: 5 Jahre.

Unterhalt: Wird durch Gebühren gedeckt.

Gelehrte: 50 (Schreiber und gebildete Kaufleute)

Pfründen: 1 (Gildenmeister)

Handelshaus

Als Erweiterung der Kaufmannsgilden erlauben Handelshäuser es, den Handel erheblich auszuweiten. Pro Handelshaus kann man eine Niederlassung und 5 Kontore unterhalten.

Effekt: Wird von 3 Patriziern geführt. Diese können freies Kapital von den Bürgern einsammeln und in Einrichtungen investieren. +100 Bürger.

Voraussetzungen: Kaufmannsgilde.

Kosten: 50 000 Gulden.

Aufbauzeit: 5 Jahre.

Ertrag: 5000 Gulden.

Gelehrte: 20 (Schreiber und gebildete Kaufleute)

Pfründen: 3 (Patrizier, meist auch Besitzer)

Kontor

Eine Vertretung der Kaufleute eines Handelszentrums, mit dem sie die Gaststadt verbinden. Eine Stadt kann auch mehrere Kontore haben, wenn diese unterschiedliche Waren anbieten/abnehmen.

Effekt: Erlaubt den Im- und Export von Waren und erhöht die Bevölkerung der Stadt um +50 Bürger für jede importierte Ware.

Voraussetzungen: Handelswaren verfügbar oder begehrt, Handelswege.

Kosten: 500 Gulden.

Aufbauzeit: 1 Quartal.

Unterhalt: Deckt sich selbst durch Gewinne.

Gelehrte: 5 (Schreiber und gebildete Kaufleute)

Pfründen: Keine.

Niederlassung

Eine Enklave von Kaufleuten eines Handelszentrums in einem anderen Handelszentrum, verbindet beide und erlaubt den Austausch von Handelswaren über große Entfernung per Karawane oder Konvoi. Untersteht dem Recht der Mutterstadt, hat eigene Miliz, geregelt nach variablen Verträgen.

Effekt: Pro Ware haben sie 100 eigene Bürger und erhöhen die Stadtbevölkerung um weitere 100 Bürger. Geführt wird die Niederlassung von einem Patrizier und 4 Ratsherren.

Voraussetzungen: Handelszentrum, überschüssige Produktion von Handelswaren, Handelswege.

Kosten: 10 000 Gulden.

Aufbauzeit: 5 Jahre.

Unterhalt: Indirekt durch eigene Einrichtungen.

Gelehrte: 20 (Verwaltung und gebildete Kaufleute)

Pfründen: 5 (Patrizier und 4 Ratsherren)

Hafen I bis III

Wenn eine Provinz an der Küste liegt, kann die Stadt einen Hafen erhalten. Die einfachste Form (I) ist ein **Ankerplatz**, von dem aus die Waren auf Boote umgeladen und in die Stadt gebracht werden, an den meisten Küsten natürlich vorhanden. Ein vor Wind und Sturm geschütztes **Hafenbecken** (II) ist entweder eine besondere Hilfsquelle oder ein teures Bauwerk, es erlaubt das Anlegen, die Reparatur und den Bau von einfachen Hochseeschiffen. Schließlich kann ein Hafen auch zu einem großen **Hochseehafen** (III) mit Trockendock, Kränen und zahlreichen Speichern ausgebaut werden.

Effekt: I = Reichweite 300 km, +100 Bürger. II = Reichweite 600 km, +500 Bürger. III = Reichweite 1200 km, +2000 Bürger

Voraussetzungen: Provinz liegt an einer Küste.

Kosten: I = kostenlos bis 1000 Gulden. II = 2000 bis 20 000 Gulden. III = 10 000 bis 100 000 Gulden.

Aufbauzeit: 1 Quartal / 1 Jahr / 5 Jahre.

Unterhalt: Keiner, wird durch Gebühren gedeckt.

Gelehrte: 0 / 5 / 20 (Hafenmeisterei, Werft)

Pfründen: Keine.

Leuchtturm

Es empfiehlt sich dringend, Häfen mit einem gut sichtbaren Leuchtturm und anderen Seezeichen zu versehen, da das die Schifffahrt sicherer macht. An gefährlichen Küsten ist ein Leuchtturm nötig, um überhaupt einen Hafen betreiben zu können!

Effekt: Einkommen der Bürger +5 Gulden.

Voraussetzungen: Provinz liegt an der Küste, Hafen.

Kosten: 5000 Gulden.

Aufbauzeit: 1 Jahr.

Unterhalt: 500 Gulden im Jahr.

Gelehrte: 0

Pfründen: Keine.

Schiffergilde

Während die Schiffergilde des Nordreiches in vielen Häfen nur eine kleine Niederlassung hat, betreibt sie in manchen auch ein richtiges großes Gildenhaus. Dort werden Seeleute und vor allem Seeoffiziere ausgebildet, gute Seekarten erstellt, Lotsen beschäftigt und generell für das Wohl von Schiff und Mannschaft gesorgt.

Effekt: Erlaubt Konvois über die Ozeane, Einkommen der Bürger +5 Gulden.

Voraussetzungen: Hafen II.

Kosten: 10 000 Gulden.

Aufbauzeit: 3 Jahre.

Unterhalt: Keiner, wird durch Gebühren gedeckt.

Gelehrte: 20 (Schreiber und Nautiker)

Pfründen: 1 (Gildenmeister)

Flusshafen I bis III

Bei einem Flusshafen sind nicht nur die Anleger und anderen Einrichtungen wichtig, vor allem spielt auch die Schiffbarkeit des Flusses eine große Rolle. An kleinen Nebenflüssen (I) kann man bestenfalls mit schmalen Booten Handel treiben, Reichweite 100 km, +100 Bürger. An größeren Flüssen (II) kann man auch mit Treidelkähnen handeln, Reichweite 200 km, +500 Bürger. Die großen Ströme (III) des Nordreiches schließlich erlauben Handel auch mit Segelbooten, Reichweite 400 km, +2000 Bürger.

Voraussetzungen: I = kleiner Fluss. II = mittlerer Fluss. III = großer Fluss und Kaufmannsgilde.

Kosten: 500 / 5000 / 50 000 Gulden.

Aufbauzeit: 1 Quartal / 1 Jahr / 5 Jahre.

Unterhalt: Wird durch Gebühren gedeckt.

Gelehrte: 0 / 5 / 20 (Schreiber, Lotsen)

Pfründen: Keine.

Straße I bis III

Unbefestigte Straßen (I) verbinden die Provinzstädte, sie sind aber meist schlecht zu befahren. Befestigte Straßen (II) sind deutlich besser und oft auch im Winter nutzbar. Pflasterstraßen (III) schließlich erlauben schnelle Überlandreisen und den Handel auch mit sehr schwer beladenen Wagen.

Effekt: Reichweite 50 / 100 / 200 km. +0 / +50 / +200 Bürger.

Voraussetzungen: Ziel muss erreichbar sein.

Kosten: I = 0 Gulden. II = 100 Gulden pro km. III = 1000 Gulden pro km.

Aufbauzeit: 0 / 1 Quartal / 1 Jahr.

Unterhalt: Keiner, wird durch Maut gedeckt.

Gelehrte: 0

Pfründen: Keine.

Bank

Während in den meisten Provinzen Kaufleute, Geldwechsler und Pfandleiher die Geldgeschäfte regeln, bieten echte Banken bessere und vor allem sichere Leistungen an. Außerdem können sie freies Kapital sammeln und so Großkredite der Bürgerschaft an Fürsten und Handelshäuser ermöglichen.

Effekt: Einkommen der Bürger +5 Gulden, können freies Kapital sammeln, Titel Bankdirektor.

Voraussetzungen: Wenigstens 2000 Bürger.

Kosten: 20 000 Gulden.

Aufbauzeit: 2 Jahre.

Ertrag: Bürger x 2 Gulden im Jahr.

Gelehrte: 20 (Schreiber und Buchhalter)

Pfründen: 1 (Direktor)

Börse

Die Börse ist eine Erweiterung der traditionellen Mesen und Jahrmärkte, auf denen Waren in großem Umfang gehandelt werden. Hier können auch Wertpapiere gehandelt werden, was die Wirtschaft erheblich belebt.

Effekt: Einkommen der Bürger +5 Gulden. Außerdem kann hier freies Kapital gesammelt werden, um Einrichtungen im Besitz der Bürgerschaft zu errichten.

Voraussetzungen: Kaufmannsgilde.

Kosten: 50 000 Gulden.

Aufbauzeit: 5 Jahre.

Ertrag: Pro Bürger 2W6 -2 Gulden (kursbedingt...)

Gelehrte: 50 (Schreiber und Buchhalter)

Pfründen: 1 (Direktor).

Handelsversicherung

In großen Handelsstädten bieten Versicherungen ihre Dienste an. Noch nicht für Privatleute, sondern um Handelsreisen abzusichern.

Effekt: Einkommen der Bürger +5 Gulden.

Voraussetzungen: Kaufmannsgilde, Bank.

Kosten: 20 000 Gulden.

Aufbauzeit: 2 Jahre.

Ertrag: 1 Gulden pro Bürger.

Gelehrte: 20 (Schreiber und Buchhalter)

Pfründen: 1 (Direktor)

Kaufhalle

Neben Märkten unter freiem Himmel und über die Stadt verstreuten kleinen Läden bieten Kaufhallen in Form von öffentlichen Gebäuden mit mietbaren Ladenlokalen oder ausgebauten und überdachten Einkaufsarkaden ein luxuriöses Einkaufserlebnis. Einkommen der Bürger +5 Gulden.

Voraussetzungen: Wenigstens 2000 Bürger.

Kosten: 10 000 Gulden.

Aufbauzeit: 2 Jahre.

Ertrag: 2 Gulden pro Bürger.

Gelehrte: 0

Pfründen: Keine.

Gewerbeeinrichtungen**Handwerkergilde**

Normale Handwerker decken nur den lokalen Bedarf an einfachen Waren und Reparaturen. Eine Gilde ist ein Zusammenschluss qualifizierter Handwerker, die besonders gute exportfähige Waren herstellen. Sie steigern die Zahl der Bürger um +2000 und werden von einem Gildenmeister geführt. Jede Gilde benötigt entsprechendes Material, das aber auch per Handel bezogen werden kann – doch reicht jede Hilfsquelle nur für eine Gilde! Es gibt folgende Sorten von Handwerkergilden:

Schmiedegilde: Stellen Waffen & Rüstungen her, benötigen Handelsware Eisenwaren.

Juwelieregilde: Stellen Schmuck & Kleinodien her, benötigen Hilfsquelle Edelsteine.

Webergilde: Stellen Tuche & Lederwaren her, benötigen Hilfsquelle Wolle.

Seidenwebergilde: Stellen Seide & Modekram her, benötigen Hilfsquelle Spinnenseide.

Alchimistengilde: Stellen Feuerpulver & Elixiere her, benötigen Hilfsquelle Schwefel.

Schnitzergilde: Stellen Instrumente & Spielzeug her, benötigen wenigstens 100 Felder Wald mit großen alten Bäumen.

Voraussetzungen: Anschluss an ein Handelszentrum, entsprechende Hilfsquellen oder Rohstoffe.
Kosten: 10 000 Gulden.
Aufbauzeit: 5 Jahre.
Unterhalt: Keiner, wird durch Gebüren gedeckt.
Gelehrte: 20 (Schreiber, gebildete Handwerker)
Pfründen: 1 (Gildenmeister).

Manufaktur

Manufakturen sind die Frühform der Fabriken, in ihnen werden Handelswaren mit etwas Maschinenkraft und viel in kleine Handgriffe aufgeteilte und schlecht bezahlte Handarbeit hergestellt. Eine Manufaktur ersetzt eine Gilde. Handwerker lassen Manufakturen, aber sie bringen ihren Besitzern üppige Profite ein.
Effekt: Stimmung -1, Einkommen der Bürger -5 dank schlecher Löhne.
Voraussetzungen: Wie die entsprechende Gilde, ersetzt diese.
Kosten: 20 000 Gulden.
Aufbauzeit: 5 Jahre.
Ertrag: 5000 Gulden im Jahr.
Gelehrte: 50 (Verwaltung und Techniker)
Pfründen: 1 (Direktor)

Bergwerk

Um Bodenschätze, also Eisen, Edelmetall oder Edelsteine zu fördern, benötigt man ein Bergwerk.
Effekt: Wird von einem Bergmeister geführt, +2000 Bürger. Erlaubt Juweliergilde, Hammerwerk oder Münzprägeanstalt.
Voraussetzungen: Hilfsquelle Eisen, Edelmetall oder Edelsteine, Verbindung mit einem Handelszentrum.
Kosten: 20 000 Gulden.
Aufbauzeit: 5 Jahre.
Ertrag: 5000 Gulden pro Jahr.
Gelehrte: 50 (Geologen und Techniker)
Pfründen: 1 (Bergmeister)

Hammerwerk

Um das Erz einer Eisenmine in Form von Halbfertigprodukten zu bringen, sowie um einfache Massengüter aus Eisen zu fertigen, ist ein Hammerwerk nötig. Es nutzt Wasserkraft um einen Teil der Arbeit mechanisch zu erledigen und wird von einem Gildenmeister geführt. Hammerwerke müssen nicht in der selben Provinz sein wie ihre Eisenmine, sofern sie durch einen guten Handelsweg verbunden sind.
Effekt: +3000 Bürger, Einkommen +5 Gulden.
Voraussetzungen: Eisenbergwerk.
Kosten: 20 000 Gulden.
Aufbauzeit: 5 Jahre.
Ertrag: 5000 Gulden.

Gelehrte: 50 (Techniker und Verwaltung)
Pfründen: 1 (Direktor)

Münzprägeanstalt

Um das Gold und Silber einer Edelmetallmine zu Bargeld zu veredeln gibt es Münzprägeanstalten. Da die ausgegebenen Münzen mehr wert sind als das Metall + Prägekosten, bringen sie dem Inhaber der Münzprägeanstalt viel Geld ein! Die Prägeanstalt muss nicht in der selben Provinz liegen wie das Edelmetallbergwerk, sofern sie mit ihm per Handelsweg verbunden ist - eine Mine reicht aber nur für eine Prägeanstalt!
Effekt: Einkommen der Bürger +5 Gulden.
Voraussetzungen: Edelmetallbergwerk, Reichsfreies Fürstentum oder besonderes Münzprivileg.
Kosten: 5000 Gulden.
Aufbauzeit: 1 Jahr.
Ertrag: 5 Gulden pro Bürger im Jahr.
Gelehrte: 10 (Buchhalter und Münzexperten)
Pfründen: 1 (Direktor)

Saline

Salinen können sowohl Steinsalzbergwerke als auch Solquellen mit Gradierwerk und Siedekesseln als auch am Meer gelegene Salzgärten sein. Hier wird die Handelsware Salz hergestellt, eine kostbares Mineral für die Konservierung von Lebensmitteln.
Effekt: Titel Gildenmeister, +5000 Bürger.
Voraussetzungen: Hilfsquelle Salz, Verbindung mit einem Handelszentrum.
Kosten: 10 000 Gulden.
Aufbauzeit: 2 Jahre.
Einkünfte: 5000 Gulden im Jahr.
Gelehrte: 0
Pfründen: 1 (Gildenmeister)

Steinbruch

Anders als das minderwertige Gestein, das man in zahllosen kleinen Steinbrüchen überall im Reich abbaut, wird hier edler Marmor oder anderes hochwertiges Baugestein gewonnen und als Handelsware weiterverkauft.
Effekt: Handelsware Marmor, +3000 Bürger.
Voraussetzungen: Hilfsquelle Baugestein.
Kosten: 10 000 Gulden.
Aufbauzeit: 2 Jahre.
Einkünfte: 10 000 Gulden im Jahr.
Gelehrte: 0
Pfründen: 1 (Bergmeister)

Druckerei

Ein kleiner Komplex aus Papierherstellern, Druckern und Verlagen ermöglicht es, die geistigen Ergüsse der besten Gelehrten in alle Welt zu verteilen.
Effekt: +1000 Bürger, Handelsware Bücher und Kunst, geben allen Notablen der Provinz Organisation +1 durch Druck von Formularen und Bekanntmachungen.

Voraussetzungen: Akademie oder Universität.

Kosten: 5000 Gulden.

Aufbauzeit: 2 Jahre.

Unterhalt: Keiner, trägt sich durch Gewinne.

Gelehrte: 200 (Drucker, Künstler und Schreiber)

Pfründen: Keine.

Fischereihafen

Nicht jede Küste hat gute Fischgründe, aber mit den richtigen Schiffen kann man sie auf der hohen See suchen.

Effekt: +5000 Bürger, Handelsware Fisch.

Voraussetzungen: Hafen II, freier Zugang zur hohen See, Anbindung an ein Handelszentrum.

Kosten: 5000 Gulden.

Aufbauzeit: 2 Jahre.

Unterhalt: Keiner, trägt sich durch Gebühren.

Gelehrte: 20 (Hafenmeisterei, Verwaltung)

Pfründen: Keine.

Landwirtschaftliche Einrichtungen**Mühlen**

In primitiven Regionen müssen die Bauern ihr Korn per Hand mahlen, was sehr viel Zeit verschlingt. Mit Wind- oder Wassermühlen sparen sie Zeit und können so mehr nützliche Arbeit vollbringen.

Effekt: Einkommen der Bauern +10 Gulden.

Voraussetzungen: Keine.

Kosten: 10 000 Gulden.

Aufbauzeit: 2 Jahre.

Ertrag: 1 Gulden pro Bauer an Mahlgeldgewinnen.

Gelehrte: 0

Pfründen: Keine.

Kornspeicher

Solide gemauerte und vor Wind und Wetter, Mäusen und Ratten, Feuer und Dieben geschützten öffentliche Kornspeicher schützen das Korn nach der Ernte und halten immer Reserven des besten Korns als Saatgut zurück.

Effekt: Einkommen der Bauern +10 G.

Voraussetzungen: Keine.

Kosten: 10 000 Gulden.

Aufbauzeit: 1 Jahr.

Ertrag: 1 Gulden pro Bauer durch Kornhandel.

Gelehrte: 0

Pfründen: Keine.

Meierei

Von den Grundherren errichtete große Musterhöfe, die gute Zuchtbullen, -hengste, -eber und -böcke verleihen, Milch zu Butter und Käse verarbeiten, Vieh vor der Schlachtung mästen und auch sonst die Viehzucht der Bauern unterstützen.

Effekt: Einkommen der Bauern +5 Gulden.

Voraussetzungen: Keine.

Kosten: 5000 Gulden.

Aufbauzeit: 2 Jahre.

Ertrag: 1 Gulden pro Bauer durch Viehhandel.

Gelehrte: 0

Pfründen: Keine.

Verlagshandwerk

Da Bauern im Winter wenig auf den Feldern zu tun haben bietet es sich an, sie im Winter mit einfachen Handarbeiten wie Spinnen und Weben, Schnitzen und Drechseln zu beschäftigen. Diese Form des Landhandwerks wird von „Verlagshändlern“ organisiert, die das Werkzeug verleihen und die Waren vertreiben.

Effekt: Einkommen der Bauern +5 Gulden.

Voraussetzungen: Keine.

Kosten: 10 000 Gulden.

Aufbauzeit: 2 Jahre.

Ertrag: 1 Gulden pro Bauer durch Handelsgewinne.

Gelehrte: 0

Pfründen: Keine.

Sägewerk

Mit Wasserkraft getriebene mechanische Sägen sind nützliche Hilfsmittel der Forstwirtschaft und meist Zentrum eines florierenden Holzhandels.

Effekt: Einkommen der Bauern +5 Gulden.

Voraussetzungen: 50 Felder Wald pro Sägewerk.

Kosten: 10 000 Gulden.

Aufbauzeit: 2 Jahre.

Ertrag: 1 Gulden pro Bauer durch Holzhandel.

Gelehrte: 0

Pfründen: Keine.

Zweilichtige Einrichtungen**Casino**

Eine Monopolisierung des Glücksspiels in staatlicher Hand sichert üppige Gewinne und den Spielspaß der Bürger, ist aber mit gewissen unschönen Nebenwirkungen verbunden - sie steigern die Kriminalität und ziehen den Bürgern das Geld aus der Tasche. Casinos können, wenn sie verboten sind, auch heimlich von Diebesgilde oder Casmal betrieben werden. Casinos sind bei den Kirchen gar nicht gern gesehen!

Effekt: Einkommen der Bürger -5, Sicherheit -1, Stimmung +1, Beliebtheit bei Sonnenkirche -2 und bei Mondkirche -1.

Voraussetzungen: Wenigstens 5000 Bürger.

Kosten: 10 000 Gulden.

Aufbauzeit: 1 Jahr.

Ertrag: 2 Gulden pro Bürger und Jahr.

Gelehrte: 10 (Buchhalter und Spieltheoretiker)

Pfründen: Keine.

Bordell

Die Prostitution in öffentlichen Bordellen zu legalisieren freut zwar Kunden und Kasse, trägt aber auch zur Verbreitung von Krankheiten bei und führt oft zu Zechgelagen und Streit. Außerdem sehen die Kirchen Bordelle gar nicht gerne! Bordelle können auch heimlich von Diebesgilden oder Casmal betrieben werden.

Effekt: Stimmung +1, Sicherheit -1, Gesundheit -2, Beliebtheit bei Sonnenkirche -2 und bei Mondkirche -1.

Voraussetzungen: Keine.

Kosten: 5000 Gulden.

Aufbauzeit: 1 Jahr.

Ertrag: 1 Gulden pro Bürger und Jahr.

Gelehrte: 0

Pfründen: Keine.

Drogenhölle

Anstatt Drogen nur als Schmerz- und Heilmittel zu verwenden kann man sie auch in ungesunden Mengen konsumieren. Geschieht dies in öffentlichen Drogenmissbrauchseinrichtungen sind gute Einkünfte und eine gewisse Zufriedenheit der Kundschaft sicher, ebenso aber auch diverse schädliche Auswirkungen und der Zorn der Kirchen.

Effekt: Stimmung +1, Gesundheit -1, Sicherheit -1, Einkommen der Bürger -5 Gulden, Beliebtheit bei Sonnenkirche -2 und bei Mondkirche -1.

Voraussetzungen: Handelsware Kräuter & Drogen.

Kosten: 5000 Gulden.

Aufbauzeit: 1 Jahr.

Ertrag: 1 Gulden pro Bürger und Jahr.

Gelehrte: 0

Pfründen: Keine.

Arena

Öffentliche Schaukämpfe, Rennen und andere sehr spektakuläre Ereignisse sind beim Volk beliebt und können durch Wetten einiges Geld einbringen, sie erhitzen aber auch die Gemüter und sind bei den Kirchen eher unbeliebt. Stimmung +1, Sicherheit -1, Beliebtheit bei Sonnen- und Mondkirche -1.

Voraussetzungen: Keine.

Kosten: 20 000 Gulden.

Aufbauzeit: 2 Jahre.

Ertrag: 1 Gulden pro Bürger und Jahr.

Gelehrte: 0

Pfründen: 1 (Direktor)

Diebesgilde

Der organisierte Zusammenschluss der örtlichen Diebe, Bettler, Huren, Landstreicher und Hehler kann von der Obrigkeit als Feind bekämpft werden, aber auch die Kriminalität in gemäßigte Bahnen lenken - allerdings immer auf Kosten der ehrbaren Bürger... Diebesgilden sind immer versteckt und haben etwa 20 Diebe pro 5000 Bürger, die auch als Spione oder Kämpfer eingesetzt werden können, ihr Versteck ist gut befestigt.

Effekt: Einkommen der Bürger -5 Gulden, Sicherheit +2 wenn akzeptiert oder -2 wenn bekämpft. Eine offene Duldung der Diebesgilde ist bei den Kirchen ungerne gesehen, Beliebtheit bei Sonnen- und Mondkirche -1.

Voraussetzungen: Wenigstens 5000 Bürger, keine Casmal.

Kosten: 5000 Gulden.

Aufbauzeit: 1 Jahr.

Ertrag: 1 Gulden pro Bürger und Jahr.

Gelehrte: 0

Pfründen: 1 Meisterdieb pro 5000 Bürger.

Casmal

Casmal sind die böartige zentralistische Variante der Diebesgilden, skrupellos, mörderisch und nur auf ihr eigenes Wohl bedacht. Casmal sind immer versteckt und haben etwa 20 Mitglieder pro 5000 Bürger, die auch als Spione oder Kämpfer eingesetzt werden können, ihr Versteck ist gut befestigt.

Effekt: Einkommen der Bürger -10 Gulden, Sicherheit -2. Eine offene Duldung der Casmal ist bei den Kirchen sehr ungerne gesehen, Beliebtheit bei Sonnen- und Mondkirche -2.

Voraussetzungen: Wenigstens 5000 Bürger, keine Diebesgilde.

Kosten: 5000 Gulden.
Aufbauzeit: 1 Jahr.
Ertrag: 3 Gulden pro Bürger und Jahr.
Gelehrte: 0
Pfründen: 1 „Hausvater“ und 2 „Hausbrüder“.

Wurmtempel

Geheime Tempel der Wurmkirche finden sich leider fast überall im Reich. Sie unterminieren das Land und saugen die Bevölkerung aus, allerdings bieten sie auch skrupellosen Notablen viel Macht.

Effekt: Geheime Unterstützer des Tempels erhalten Einfluss +3, Zugriff auf Teufelskultisten als Gefolgsleute und 1000 Gulden im Jahr. Stimmung -1, Kriminalität +2, Bauern und Bürger -5 Gulden.

Voraussetzungen: Keine.

Kosten: 5000 Gulden.

Aufbauzeit: 1 Jahr.

Ertrag: 5000 Gulden für die Unterstützer.

Gelehrte: 20 (Kultisten)

Pfründen: 5 (Geheime Unterstützer)

Sonstige Einrichtungen

Armenhaus

Ein Armenhaus ermöglicht es, zumindest einen Teil der Bettler zu versorgen und von der Öffentlichkeit fern zu halten. **Weisenhäuser** sind eine teurere Variante, da in ihnen die jungen Bettler gut versorgt und zu fleißigen Untertanen erzogen werden. **Arbeitshäuser** sind die gnadenlose und korrupte Variante der Armenhäuser, ihre Insassen werden schlecht ernährt und gnadenlos ausgebeutet, oft sterben sie wie die Fliegen - aber sie bringen Gewinne.

Effekt: Neutralisieren je 200 Bettler, Weisenhäuser bringen Sicherheit +1, Arbeitshäuser 500 Gulden im Jahr.

Voraussetzungen: Gericht.

Kosten: 2000 Gulden.

Aufbauzeit: 1 Jahr.

Unterhalt: Weisenhaus 2000 Gulden, Arbeitshaus +500 Gulden Ertrag.

Gelehrte: 5 (Verwaltung und moralische Aufsicht)

Pfründen: 0

Denkmal

Eine Statue oder ein anderes kleines Bauwerk mit dem einen Zweck, das Volk zu beeindrucken und den Ruhm des Stifters zu mehren.

Effekt: Einfluss +1 für den Stifter oder dessen Nachfolger.

Voraussetzungen: Höchstens ein Denkmal pro 10 000 Bürger.

Kosten: 5000 Gulden.

Aufbauzeit: 1 Jahr.

Unterhalt: Kein nennenswerter.

Gelehrte: 0

Pfründen: Keine, aber dennoch Einfluss +1.

Theater

Ein öffentlicher Saal mit Bühne, auf dem Schauspieler, Gaukler, Musiker und andere Unterhaltungskünstler auftreten können, mitunter auch mit einer festen Stammtruppe. Das Volk freut sich über die Unterhaltung und der Intendant kann es durch die Auswahl der Stücke beeinflussen.

Effekt: Stimmung +1, ermöglicht den Titel Intendant.

Voraussetzungen: Wenigstens 5000 Bürger.

Kosten: 5000 Gulden.

Aufbauzeit: 2 Jahre.

Unterhalt: Trägt sich selbst durch Eintritt.

Gelehrte: 20 (Ensemble)

Pfründen: 1 (Intendant)

Opernhaus

Die größeren und wesentlich prächtigeren Spielhäuser, die auch aufwändige Vorführungen ermöglichen, werden zumeist mit Opern, Operetten und pompösen Spektakeln bespielt. Ein teures Vergnügen, das aber das Volk beeindruckt.

Effekt: Stimmung +1, kann mit dem Theater kombiniert werden, Titel Intendant.

Voraussetzungen: Theater, Akademie oder Uni.

Kosten: 100 000 Gulden.

Aufbauzeit: 5 Jahre.

Unterhalt: 5000 Gulden im Jahr.

Gelehrte: 200 (Verwaltung und Künstler)

Pfründen: 1 (Intendant)

Wasserleitung

Neben Brunnen und Flusswasser, die beide leicht verschmutzt und somit zu Seuchenherden werden, gibt es die Möglichkeit, mit viel Aufwand sauberes Quellwasser durch Wasserleitungen heranzuführen.

Effekt: Gesundheit +1, eine Wasserleitung reicht für bis zu 10 000 Bürger.

Voraussetzungen: Sauberes Wasser in Reichweite.

Kosten: 10 000 Gulden pro Leitung.

Aufbauzeit: 2 Jahre.

Unterhalt: Keiner, trägt sich durch Wassergeld.

Gelehrte: 0

Pfründen: Keine.

Springbrunnen

Große öffentliche Springbrunnen ermöglichen es nicht nur den Bürgern, sich frisches Wasser zu holen, sie sind auch Wunderwerke der Technik und mehren den Ruhm ihrer Stifter.

Effekt: Einfluss +1 für den Stifter oder dessen Nachkommen.

Voraussetzungen: Höchstens ein Brunnen pro Wasserleitung.

Kosten: 5000 Gulden.

Aufbauzeit: 1 Jahr.

Unterhalt: Kein nennenswerter.

Gelehrte: 0

Pfründen: Keine, bringen dennoch Einfluss +1.

Kanalisation

Wenig ruhmvoll und übelriechend, für die Sauberkeit der Städte aber enorm wertvoll sind offene wie auch abgedeckte Kanalisationen, die Regenwasser, Abfälle und Fäkalien aus der Stadt leiten.

Effekt: Gesundheit +2.

Voraussetzungen: Keine.

Kosten: ca. 10 Gulden pro Bürger.

Aufbauzeit: 2 Jahre.

Unterhalt: Keiner, trägt sich durch Wassergeld.

Gelehrte: 0

Pfründen: Keine.

Badehaus

Öffentliche Badehäuser mit warmem Wasser, Einzelwannen und Schwimmbecken sind förderlich für die Gesundheit und das Wohlbefinden. Einzig die Sonnenkirche sorgt sich mehr um das seelische Wohl der der Nacktheit ausgesetzten Bürger...

Effekt: Gesundheit +1, Stimmung +1, Beliebtheit bei der Sonnenkirche -1.

Voraussetzungen: Wasserleitung.

Kosten: 10 000 Gulden.

Aufbauzeit: 2 Jahre.

Unterhalt: Keiner, trägt sich durch Eintritt.

Gelehrte: 0

Pfründen: Keine.

Kurbad

Dort, wo heilsame Quellen der Erde entspringen, werden zumeist große und prachtvolle Bäder errichtet, in denen allerlei Leiden kuriert werden können. Sie bieten die selben Vorteile wie ungefasste Heilquellen (Gesundheit +3), bringen aber mehr Geld in die Kassen und verbessern die medizinischen Dienstleistungen. Außerdem bieten sie mit Kurpark, Kurkonzerten und anderen Annehmlichkeiten eine nette Umgebung.

Effekt: Gesundheit +1 (zusammen +4), Stimmung +1, Einkommen der Bürger +10, +2000 Bürger.

Voraussetzungen: Heilquelle.

Kosten: 100 000 Gulden.

Aufbauzeit: 5 Jahre.

Unterhalt: Keiner, trägt sich selbst.

Gelehrte: 200 (Ärzte und Wasserheiler)

Pfründen: 1 (Direktor)

Pesthaus

Die jämmerlichste aber dennoch wirksame Form der öffentlichen Gesundheitsversorgung sind Pesthäuser - kleine abgesperrte Gebäude vor den Toren der Stadt, in denen Aussätzige, Verrückte, arme Sieche und potentiell ansteckende Kranke eingesperrt und notdürftig versorgt werden. Auch wenn sie meist mit einem Armenarzt und einer Apotheke verbunden sind dienen sie mehr dem Schutz der Gesunden als der Heilung der Kranken.

Effekt: Gesundheit +1.

Voraussetzungen: Keine.

Kosten: 2000 Gulden.

Aufbauzeit: 2 Quartale.

Unterhalt: 1000 Gulden im Jahr.

Gelehrte: 5 (Ärzte und Helfer)

Pfründen: Keine.

Hospital

Die beste medizinische Versorgung neben einem Kurbad bieten Hospitäler, in denen die Kranken wenigstens halbwegs ordentlich untergebracht und von kompetenten Medizinern behandelt werden. Ein kleines Hospital reicht für bis zu 10 000 Bürger.

Effekt: Gesundheit +2.

Voraussetzungen: Handelsware Kräuter & Drogen.

Kosten: 20 000 Gulden.

Aufbauzeit: 5 Jahre.

Unterhalt: 5000 Gulden im Jahr.

Gelehrte: 50 (Ärzte und Helfer)

Pfründen: 1 (Direktor)

Verordnungen und Verträge

Die Gesetze des Nordreiches basieren auf dem ehernen Reichsrecht, das nur durch Beschluss des Reichsrates geändert werden kann, sowie den Gesetzen der Könige, die dieses Reichsrecht ergänzen und in Einzelfällen auch Ersetzen. Um kurzfristig die bestehenden Gesetze ergänzen oder modifizieren zu können, gibt es **Verordnungen**. Diese können auch von Fürsten erlassen werden, und zwar ohne allzu großen Aufwand - auch wenn die Zustimmung der Mehrheit der Notablen sowie der Bevölkerung nicht schlecht wäre. Im Gegensatz zu den seit langer Zeit etablierten Gesetzen sind die Verordnungen allerdings nicht unanfechtbar.

Für die Durchsetzung von Verordnungen sind in erster Linie die Hof- und Kronbeamten sowie Ratsherren und Patrizier verantwortlich. Die Durchsetzung unbeliebter Verordnungen gibt einen Malus auf die Amtsführungsproben der Beamten, der mit Einfluss (1 Punkt bringt +2) oder Helfern (+1 pro Gefolgsmann, +2 pro Notablen) ausgeglichen werden kann. Es sollte darauf geachtet werden, dass viele Verordnungen sich gegenseitig ausschließen!

Die folgende Liste gibt einige der üblichen Verordnungen samt ihren Auswirkungen an, Spieler dürfen und sollen (mit Erlaubnis des SL) weitere erfinden:

Prohibition: Der Genuss von Alkohol wird massiv eingeschränkt. Dadurch sinkt die Stimmung um -2, die Gesundheit verbessert sich um +1. Unbeliebtheit -5.

Hauschanklizenzen: Es werden großzügig Schank- und Braulizenzen vergeben. Stimmung +1, Gesundheit -2, verträgt sich nicht mit Prohibition.

Keuschheitsverordnung: Die Moralvorstellungen der Sonnenkirche werden radikal durchgesetzt. Stimmung -1, aber Freude bei der Sonnenkirche. Unbeliebtheit -2.

Freie Liebe: Viele Sittengesetze werden außer Kraft gesetzt, Mann und Frau können miteinander tun was sie wollen. Stimmung +1, offene Anfeindungen von der Sonnenkirche.

Luxusverbot: Jeder unnötige Luxus wird unter Strafe gestellt, hohe Steuern auf Luxusgüter erhoben. Stimmung -1, Luxussteuer pro Bürger +10 %. Unbeliebtheit -2.

Konsumförderung: Möglichst viele Zölle und Steuern werden gesenkt um den Konsum anzuregen. Stimmung +1, Einkommen der Bürger +5 Gulden bei 20% weniger Marktgeldern.

Selbstjustizgebot: Die Bekämpfung von Verbrechen wird in Bürgerhand gelegt - wie auch möglichst viele Waffen. Stimmung +1, Sicherheit -2, erhebliche Gefahr bei Aufständen.

Gewaltmonopol: Die Obrigkeit verbietet das Tragen von Waffen radikal und erhöht die Vollmachten ihrer Polizeikräfte. Stimmung -1, Sicherheit +1, kein Miliztraining mehr möglich.

Religionsfreiheit: Alle Kirchen werden respektvoll und gleich behandelt - selbst obskurste Sekten. Einfluss der Kleriker sinkt um die Hälfte, Kriminalität +2, Einkommen der Bürger +5 Gulden.

Staatskirche: Eine der Kirchen wird deutlich bevorzugt, alle anderen unterdrückt. Einfluss der Staatskirchenkleriker +1, Beziehung zu dieser Kirche +1, die zu allen anderen -1, Stimmung im Volk -1.

Magieverbot: Die offene Ausübung von Magie der freien Schulen wird stark eingeschränkt. Sicherheit +1, Beziehung zu den Kirchen +1, Gesundheit -1 und ein Viertel aller Gelehrten wandert ab.

Magieförderung: Freie Magier werden gefördert, jeder der will kann Magie erlernen. Sicherheit -1, Beziehung zu den Kirchen -1, Einkommen der Bürger +5 Gulden durch Magienutzung.

Rassengesetze: Eine Rasse wird vor allen anderen deutlich bevorzugt. Stimmung +1 bei Angehörigen dieser Rasse, -3 bei allen anderen - auch bei deren Staaten...

Rassengleichheit: Alle Sterblichen sind von gleichem Wert und werden entsprechend behandelt. Stimmung bei der Mehrheit -1, dafür Einkommen der Bürger +5 Gulden durch mehr Handel und bessere Beziehungen zu Staaten anderer Rassen.

Standesprivilegien: Die oberen Stände, vor allem Adel und Gelehrte, werden gegenüber Bürgern und Bauern stark bevorzugt. Stimmung -1 aber Einfluss +1 bei allen Adelstiteln.

Gleichheitsverordnung: Die Privilegien der oberen Stände werden eingeschränkt, vor dem Gesetz sind alle fast gleich. Stimmung +1, Adelstitel verlieren einen Punkt Einfluss, Ritter und von adeligen Offizieren geführte Einheiten haben Disziplin -2, Schulen und Hochschulen produzieren 25% weniger Gelehrte.

Jagdverbot: Selbst die saisonale Jagd auf Kleintiere und das vertreiben schädlicher Wildschweine wird den Bauern verboten, dafür die Wildbeständen durch Fütterung vergrößert. Einkommen der Bauern -5 Gulden und Stimmung -1, dafür sind Hofereignisse mit Jagden sehr erfolgreich, +2 auf Proben für alle einheimischen Notablen und Diplomatischer Druck +2.

Jagdfreiheit: Alle Bürger und Bauern dürfen Jagen, was sich so bewegt. Stimmung +1, allerdings finden Elfen und die Mondkirche so eine Massenausrottung gar nicht witzig.

Staatsrechtliche Verträge werden immer öffentlich und vor Zeugen unterschrieben, oft bei einem Hofereignis. Sie zu brechen gilt als Schandtata, eine Aufhebung erfordert beidseitige Zustimmung, sofern sie nicht zeitlich begrenzt sind. Auch kann der offene Bruch eines Vertrages vor dem Reichsrat zu hohen Bußen führen! Natürlich können Staaten beliebige Verträge (im Rahmen des Reichsrechtes) aushandeln, aber folgende Typen sind verbreitet:

Handelsvertrag: Zur gegenseitigen Absicherung eines Handelsweges, eines Kontors oder einer Niederlassung sind Verträge üblich. Sie regeln die Verteilung eventueller Zölle und Steuern, den Schutz der Kaufleute und die Sicherstellung von Lieferungen und Abnahme wertvoller Handelswaren. Handelsverträge sind die häufigsten Staatsverträge.

Friedensvertrag: Ein offizieller Friedensschluss verbietet alle gegenseitigen Militär- und Spionageaktionen zwischen zwei Staaten für eine gewisse Zeit. Der Orden des Chevilion achtet sehr darauf, das Friedensverträge eingehalten werden!

Militärbündnis: Verträge zur gemeinsamen Führung eines Krieges sind sehr sinnvoll, um stärkere Gegner zu besiegen. Ohne offiziellen Vertrag und legale Fehdegründe darf niemand in eine Fehde eingreifen!

Pfandgabe: Die Abgabe von Ländereien oder Gebäuden eines Lehens ist ohne Erlaubnis des Lehnsherrn illegal. Daher werden Immobilien nur als Pfand für eine einzulösende Schuld vergeben. Nach 99 Jahren wird ein Pfand zum Eigentum, sofern es nicht durch eine Zahlung verlängert wird. Die meisten Staaten haben Teile ihres Landes an Notablen oder andere Staaten verpfändet. Der Pfandhaber darf es wirtschaftlich nutzen und muss die Lehns- und Steuerpflichten des Landes übernehmen. Er hat aber nicht die Gerichtsbarkeit über dieses Land!

Tributvertrag: Stärkere oder in einer Fehde siegreiche Staaten zwingen anderen oft Tributverträge auf. Für die Dauer von meist 5 bis 20 Jahren muss der entsprechende Staat einen Teil seiner Steuern (meist etwa ein Viertel) abgeben. Dafür darf der Tributempfänger ihn nicht nur nicht mehr angreifen, sondern ist auch zu dessen Schutz mitverantwortlich (außer bei übertriebener Provokation).

Vasalität: Könige und Herzöge sind Lehnsherren über viele kleinere Staaten. Diese sind zu Gehorsam und Kriegsfolge verpflichtet, die Lehnsherren aber zum Schutz der Vasallen. Eine Vasalität ist im Gegensatz zum Tribut nur mit Zustimmung des Königs und Reichstages zu schließen oder zu lösen.

Schutzbündnis: Im Gegensatz zum Militärbündnis ist ein Schutzbündnis defensiv, die eine Partei ist dazu gezwungen, unprovokierte Angriffe gegen die andere mit abzuwehren. Ein Bruch eines Schutzbündnisses gilt als üble Schandtata und wird von den Paladinen verfolgt.

Einkommen und Abgaben

Wie schon im Kapitel „Die Provinz und ihre Werte“ erwähnt, wird das Einkommen von Bauern und Bürgern getrennt berechnet, während die anderen Stände davon abhängig sind. Davon werden dann noch die verschiedenen Abgaben abgezogen, und schon hat man das Nettoeinkommen, aus dem sich der Wohlstand ermitteln lässt.

Die Fruchtbarkeit des Bodens:

Die Dorfbevölkerung wird in erster Linie durch die **Fruchtbarkeit** bestimmt - je ergiebiger das Land ist wird, desto mehr Bauern können auch von ihm leben. Die Fruchtbarkeit des Landes lässt sich durch eine **Verbesserung** von 1000 Gulden (I) pro Dorf um eine Stufe und für 5000 Gulden (II) sogar um 2 Stufen anheben (Be- oder Entwässerung, Terrassenfelder, Düngung, tiefes Pflügen...). Solch ein Ausbau dauert 3 bis 10 Jahre und muss vom Grundherrn finanziert werden (direkt oder durch Abgabenreduzierung). Werden die Felder längere Zeit nicht genutzt, geht der Bonus verloren. Man kann auch einzelne Dörfer oder gar Teile von Dörfern ausbauen, die generelle Fruchtbarkeit des Bodens gilt aber für die ganze Provinz (da zu guten Teilen klimatisch bedingt). Ein Ausbau um 2 Stufen erfordert immer ein Kloster der Geolora! Sollte die Zahl der Bauern pro Dorf unter 50% der Optimalzahl sinken, werden so viele Dörfer verlassen, dass wieder mehr als 50% der Bauern pro Dorf vorhanden sind. Bei einer **Überbevölkerung** bis zu 25% sinkt der Ertrag um 10%, bei bis zu 50% Überbevölkerung sinkt sie um 20% - und mehr finden in der Landwirtschaft definitiv kein Auskommen!

Karg: 50 Bauern pro Dorf.

Wenig fruchtbar: 100 Bauern pro Dorf.

Fruchtbar: 200 Bauern pro Dorf.

Sehr fruchtbar: 300 Bauern pro Dorf.

Enorm fruchtbar: 400 Bauern pro Dorf.

Das Einkommen der Bauern

Der normale Ertrag pro Bauer berechnet sich aus der Bevölkerung der Dörfer, dem Ausbau der Landwirtschaft, bestimmten Hilfsquellen und Einrichtungen. Es wird durch einen jährlichen „Erntewurf“ für die ganze Region modifiziert. Der Ertrag pro Bauer liegt in normalen Dörfern ohne weitere Hilfsmittel bei **50 Gulden im Jahr**.

Einige **Landwirtschaftliche Hilfsquellen** verbessern unter anderem den Ertrag pro Bauern um jeweils +10 Gulden: **Wein, Fisch, Wolle, Pferde** und **Kräuter** erhöhen jeweils das Einkommen der Bauern um +10 Gulden.

Hingegen sind diverse **Landplagen** schlecht für die Landwirtschaft: Dürre kostet ohne Ausbau I -10 Gulden, Ungeziefer, Nebel, Pestsümpfe, Stürme und Überflutungen je -5 Gulden.

Schließlich gibt es noch eine Reihe von **Einrichtungen**, die segensreich und förderlich für die Bauern sind:

Kloster der Aquara (+5 Gulden).

Kloster der Geolora (+10 Gulden).

Kloster des Labrobot (+5 Gulden).

Kloster des Meteoron (+5 Gulden).

Mechanische Mühlen (+10 Gulden).

Meierei (+5 Gulden).

Öffentliche Kornspeicher (+10 Gulden).

Sägewerk (+5 Gulden).

Verlagshandwerk (+5 Gulden).

Der Erntewurf:

Der SL kann einmal im Jahr die Ernte auswürfeln, oder er entscheidet nach Bedarf.

1 und 2: Rekordernte! 50% mehr Ertrag in der Landwirtschaft, das Korn wächst wie Unkraut, die Kühe sind fett und der Wein fließt in Strömen!

3 bis 6: Gute Ernte. Niemand kann sich beklagen, 25% mehr Ertrag in der Landwirtschaft.

7 bis 14: Normale Ernte. Nun ja, die Bauern maulen, aber insgesamt ist die Ernte nicht übel.

15 bis 18: Schlechte Ernte. Wenigstens ein Teil der Feldfrüchte oder Tiere wurde übel dezimiert, 25% weniger Ertrag in der Landwirtschaft!

19 und 20: Missernte! Das Vieh verendet, statt Korn gibt es nur leeres Stroh und niemand weiß, wie man bis zur nächsten Ernte durchhalten soll... 50% weniger Ertrag in der Landwirtschaft!

Das Einkommen der Bürger liegt bei 75 Gulden pro Person und Jahr, modifiziert durch diverse Einrichtungen:

Bank (+5 Gulden).
 Börse (+5 Gulden).
 Casino (-5 Gulden).
 Casmal (-10 Gulden).
 Diebesgilde (-5 Gulden).
 Hammerwerk (+5 Gulden).
 Handelsversicherung (+5 Gulden).
 Kaufhalle (+5 Gulden).
 Kaufmannsgilde (+5 Gulden pro Handelsware).
 Kloster der Aquata (+5 Gulden).
 Kloster der Artisia (+5 Gulden).
 Kloster des Flamar (+5 Gulden).
 Kloster des Meteoron (+5 Gulden).
 Leuchtturm (+5 Gulden).
 Manufaktur (-5 Gulden).
 Münzprägestalt (+5 Gulden).
 Schiffergilde (+5 Gulden).

Einige Hilfsquellen und Plagen haben auch ihre Auswirkungen: Ölvorkommen in der Provinz geben +5 Gulden, ein heiliger, legendärer oder magischer Ort +10 Gulden, während harte Winter das Einkommen um -10 Gulden reduzieren, Stürme um -5, wenn der Hafen keinen Leuchtturm hat.

Aber auch die Ernte der Bauern hat einen Einfluss auf die Bürger!

Schlechte Ernte: -10%.

Missernte: -25%.

Gute Ernte: +10%.

Rekordernte: +25%.

Steuern und Abgaben

Die Völker des Nordreiches werden durch eine Reihe von unterschiedlichen Abgaben ausgepresst. Dabei müssen die meisten Untertanen an mehrere Herren zahlen. Bettler sind de facto von allen Abgaben ausgenommen, und auch Gelehrte und Adel dürfen in der Regel nicht besteuert werden. Für das Einziehen der Steuern sind immer die Provinzherrn verantwortlich, die sie als Gesamtsumme an ihre Lehnsherren, die Kirchen oder den Kaiser abführen müssen.

Der Krongulden: Alle Einwohner des Nordreiches (auch Adel und Gelehrte) müssen 1 Gulden pro Person und Jahr an ihren König zahlen - bei den freien Städten, Reichsgrafschaften und Großherzogtümern aber wird dieses Geld an den Kaiser weitergeleitet. Dieser Gulden ist rechtlich als Tribut zur Huldigung legitimiert - seine Verweigerung gilt daher auch nicht als Steuerhinterziehung, sondern als Hochverrat!

Kaisergulden: Zur Finanzierung von Reichskriegen und anderen Projekten des Kaisers kann der Reichsrat Sondersteuern von 1 bis 10 Gulden pro Person erheben. Die Ungerechtigkeit, das Reiche weniger zahlen müssen, wird dadurch ausgeglichen, dass sie sich persönlich an den Reichskriegen zu beteiligen haben (auch wenn meist nur Teile der Truppen oder ersatzweise Söldner geschickt werden).

Tempelzehnt: Die Kirchen dürfen Abgaben von ihren Anhängern einziehen, in der Regel (samt Spenden, Gebühren, Tempeldiensten und Bußen) 10% des Einkommens der Anhänger. Davon gehen $\frac{1}{4}$ an den Priester vor Ort, $\frac{1}{4}$ in die Armenkasse, $\frac{1}{4}$ gehen in Bau- und Reparaturmaßnahmen und $\frac{1}{4}$ in die Kasse des Hohepriesters. Lokale Geisterkulte haben in der Regel nicht das selbe Einzugsrecht, erhalten aber dennoch vergleichbare Gaben.

Marktgelder: In den Städten werden von den Bürgern verschiedene Abgaben verlangt, die sich an ihrer wirtschaftlichen Leistungsfähigkeit orientieren. Am wichtigsten sind Grundsteuer, Vermögenssteuer, Gewerbelizenzen und Abgaben auf alle in der Stadt verkauften Waren. Da letztere den größten Posten ausmachen, wird alles unter „Marktgelder“ zusammengefasst. Diese Abgaben sind flexibel und werden vom Stadtrat festgelegt, in der Regel liegen sie zwischen 10 und 30%. Davon geht die Hälfte an den Provinzherrn, die andere Hälfte kann der Rat nach eigenem Gutdünken verwenden.

Pacht: Alle hörigen Bauern schulden ihrem Grundherrn 10% ihrer Ernte und einen Tag Frondienst in der Woche, zusammen ca. 20% ihres Einkommens. Zu dieser allgemein anerkannten Pacht kommen oft noch weitere „Nutzgelder“ auf die Nutzung des Landes und der Einrichtungen, wie Wassergeld, Wegegeld, Mühlengeld, Schweinegeld oder Holzgeld. Diese Zusatzabgaben machen leicht noch einmal 10% aus, bei besonders gierigen Grundherren bis zu 20%. Zusammen beträgt also die Pacht von 20 bis 40%. Dafür müssen die Hörigen keinen Milizdienst leisten und müssen in Notzeiten von ihrem Grundherren vor allen Gefahren geschützt werden.

Schutzgelder: Mitunter bedienen sich nicht nur die legitimen Herrscher an den Börsen des Volkes, sondern auch üble Verbrecherbanden, die aus ihnen Schutzgelder herauspressen - natürlich ohne ihnen dafür eine echte Gegenleistung zu bieten. Solche Abgaben sind nur dann möglich, wenn es eine sehr schwache Regierung und starke Räuberbanden oder Casmal gibt.

Zölle: Handelswege bieten die Möglichkeit, einen Teil der hier erwirtschafteten Gewinne abzuschöpfen. Dies wirkt wie eine Steuer auf die Bürger der angeschlossenen Städte, die aber vom Zollinhaber kassiert wird, nicht von den jeweiligen Stadtherren! Zumeist werden die Zölle gleichmäßig unter allen Zollmächten aufgeteilt, sofern dies nicht durch Verträge anders geregelt wird. Generell lassen sich pro Handelsweg bis zu 50% der Handelsgewinne an Zöllen eintreiben - nicht mehr, denn dann lohnt sich der Handel nicht mehr. Streit um Zölle gehören zu den häufigsten Konflikten zwischen den Territorien. Auch können sich **Räuber** oder **Piraten** ihren Teil der Zölle holen, sei es durch Raubüberfälle, sei es durch illegale Schutzgeldforderungen.

Sonstige Abgaben: Alle anderen Abgaben, von Gerichtsgebühren bis zu Gildenanteilen, fallen von der Menge her nicht ins Gewicht oder werden durch die Gewinne und Kosten der entsprechenden Einrichtungen abgehandelt. Insgesamt haben sie aber keinen nennenswerten negativen Einfluss auf das Einkommen der Bevölkerung, denn die Verluste werden durch entsprechende Vorteile kompensiert.

Die Ausgaben eines Staates

Natürlich bleiben all die schönen Einnahmen nicht einfach so liegen, sie müssen ausgegeben werden! Die Grundlage bildet stets der **Unterhalt der Einrichtungen**, der in der entsprechenden Beschreibung angegeben ist. Dann kommen noch laufende Kosten für **Militär** und **Zinsen** hinzu sowie schwankende Zahlungen für **Baumaßnahmen**, **Wohltätigkeit**, **Hofereignisse** und **Diplomatie** sowie bei laufenden Feinden hohe **Kriegskosten**. Sind größere **Reserven** vorhanden sollte man auch notieren, in welchen Festungen sie gelagert sind.

Der Militärhaushalt: Viele Provinzen haben im Frieden nur sehr geringe Kosten für Wachen und Miliztraining, die über die entsprechenden Einrichtungen abgerechnet werden. Hinzu kommen Kosten für stehende Truppen: Eine **Kompanie Gardetruppen** von 100 Mann Fußvolk kommt im Jahr auf ca. **10 000 Gulden**. Die genauen Kosten lassen sich anhand der Regeln im Buch „Massenkampf“ errechnen, oder sie werden einfach auf dieser Basis für bessere Einheiten entsprechend hochgerechnet. Im Krieg steigen nicht nur die Nebenkosten, es werden meist auch **Söldner** angeheuert und bei längeren Feldzügen Sold an **Ritter** und **Milizen** ausgezahlt.

Zinsen: Wer sich Geld leiht, muss es in der Regel zu 10% verzinsen. Bei Verzug werden Ländereien oder andere Werte gepfändet, im schlimmsten Fall können die Gläubiger es vor dem Reichsgericht einklagen, was zu Staatsbankrott und Absetzung führen kann!

Bauten: Neue Einrichtungen kosten viel Geld, siehe im entsprechenden Kapitel. Die Regierung kann die Bauten auch aufwändiger gestalten (zur Orientierung siehe Buch „Bauregeln“) oder durch Pfuscher am Bau kurzfristig Geld sparen wollen.

Wohltätigkeit: Bei Hungersnöten kann es sinnvoll sein, Getreide für das hungernde Volk zu kaufen - und sehr teuer. Ansonsten können milde Gaben das Ansehen beim Volk verbessern.

Hofereignisse: Wer sich nicht blamieren will, der muss wenigstens 100 Gulden pro Gast ausgeben (siehe im Kapitel Neid & Intrigen - Innenpolitik).

Diplomatie: Hilfszahlungen oder Tribute an andere Staaten sind ein beliebtes Mittel der Außenpolitik. Man kann sich so das Wohlwollen stärkerer erkaufen oder

Fernhandel

Von Landwirtschaft, Handwerkern und Krämern kann eine Provinz zwar gut leben, aber nie zu Reichtum kommen. Der größte Geldbringer ist natürlich der Fernhandel, sowie die mit ihm verbunden Exportgewerbe.

Gehandelt wird vor allem mit **Handelswaren**, also Luxusgütern oder unersetzbaren Rohstoffen. Zur Produktion von Handelswaren benötigt eine Provinz besondere Hilfsquellen oder Einrichtungen. Im Nordreich gibt es unter anderem folgende Handelswaren:

Bücher & Kunstwerke: Erfordert eine Druckerei und eine Akademie oder Universität.

Eisenwaren: Hilfsquelle Eisen, ein Bergwerk und ein Hammerwerk.

Feuerpulver & Elixiere: Hilfsquelle Schwefel und eine Alchimistengilde.

Fisch: Hilfsquelle Fischgründe oder einen Fischereihafen.

Gewürze & Genussmittel: Hilfsquelle Gewürzfelder (fast nur in den Kolonien und einigen Inseln des Sonnenmeeres vorhanden).

Glas & Keramik: Erfordert eine Glashütte.

Instrumente & Spielzeug: Schnitzergilde.

Kräuter & Drogen: Hilfsquelle Kräuter.

Marmor & Granit: Hilfsquelle Baugestein und einen Steinbruch.

Öl & Wachs: Hilfsquelle Öl & Wachs.

Pferde: Hilfsquelle Pferdezucht.

Salz: Hilfsquelle Salz und eine Saline.

Schmuck & Kleinodien: Hilfsquelle Edelsteine und eine Juweliergilde.

Seide & Modekram: Hilfsquelle Spinnenhöhle und eine Seidenwebergilde.

Tuche & Lederwaren: Hilfsquelle Wolle und eine Webergilde.

Waffen & Rüstungen: Erfordert Zugriff auf Eisenwaren und eine Schmiedegilde.

Wein & Bier: Erfordern die Hilfsquelle Wein.

Die Herstellung von Handelswaren lohnt aber nur dann, wenn sie auch exportiert werden. Hierzu gibt es **Kaufmannsgilden**, die die Interessen von Kapitalstarken Fernhandelskaufleuten zusammenfassen und ein Netz von **Kontoren** in umliegenden Provinzen errichten. Städte mit Kaufmannsgilde werden auch als **Handelszentren** bezeichnet. Die Kontore müssen über **Handelswege** mit der Gilden verbunden sein, deren Länge durch den Ausbau der Infrastruktur begrenzt ist (Straßen, Flusshäfen oder Seehäfen). Innerhalb des Handelsnetzes einer Kaufmannsgilden kann es für jede Ware nur einen Anbieter geben - außer, man exportiert die Waren über eine **Niederlassung** in andere Handelszentren (wobei hier die

Reichweite der Handelswege größer ist). Zusätzlich zu den Gilden können auch **Handelshäuser** gegründet werden, die von Patriziern geführt werden und in der Lage sind, eigene Kontore und Niederlassungen zu unterhalten.

Die Produktionsprovinzen wie auch die Handelszentren profitieren doppelt vom Handel, indem sie mehr Einwohner und diese ein höheres Einkommen erhalten (siehe unter „Einrichtungen“ und „Einkommen der Bürger“). Aber auch die Kunden profitieren, einerseits, indem sie durch die Kontore und Niederlassungen mehr Einwohner erhalten, andererseits, indem sie die nötigen Handelswaren erhalten und so nicht unter **Warenmangel** zu leiden haben. Sollte es nämlich nicht die nötige Auswahl von Ware in einer Provinz geben, erleidet diese Stimmungsabzüge (sofern die Leute dort sich die Waren überhaupt leisten können).

Tabelle für Warenmangel:

Weniger als 3 Waren: Stimmung -5.

Weniger als 9 Waren (& wohlhabend): Stimmung -3.

Weniger als 10 Waren (& sehr wohlh.): Stimmung -2.

Weniger als 15 Waren (& reich): Stimmung -1.

Zölle werden berechnet, indem man die Bevölkerung der Gaststadt (wo Kontor oder Niederlassung liegen) durch 2 teilt und mit den Waren des Handelsweges multipliziert - schon hat man den Jahreszoll in Gulden! Dieser wird allerdings meist unter mehreren Zollmächten sowie Räuberbanden aufgeteilt. Daher werden oft Handels- und Geleitverträge mit den entsprechenden Provinzherrn abgeschlossen.

Kaufmannsgilden: Ein Zusammenschluss der reichen Kaufleute einer Stadt, um für gegenseitigen Schutz, Durchsetzung gemeinsamer Interessen und eine Qualitätsgarantie für die Kunden zu sorgen. Gilden werden demokratisch geführt und vergeben keine Titel, allerdings beherrschen ihre Mitglieder als Ratsherren meist die Stadtregierung. Jede Gilde hat ein prächtiges Haupthaus und bietet auch eine Reihe von Dienstleistungen an (Schließfächer, Post, Notare, Ausweise, Rechtschutz, Kreditvermittlung...).

Durch eine Kaufmannsgilden in der Stadt erhöht sich die Zahl der Bürger um 10% der Bürger der angeschlossenen Städte. Dazu steigt das Einkommen der Bürger für jede direkt gehandelte (also nicht an Niederlassungen weitergeleitete) Ware um 5 Gulden. Von sich aus kann eine Kaufmannsgilde nur eine Niederlassung und 5 Kontore unterhalten, sie kann aber auch von den Niederlassungen und Kontoren der Handelshäuser profitieren.

Kontore: Im Prinzip ist ein Kontor nichts weiter als eine kleine Gruppe ständig anwesender Kaufleute der Mutterstadt, die hier Geschäfte tätigen. Oft haben sie nur ein einfaches Haus mit Büro als Vertretung (daher auch der Name, Büro = Kontor). Das Kontor regelt auch den Schutz der Kaufleute und bietet Garantien für den Handel.

Ein Kontor erlaubt den Im- und Export von Waren und erhöht die Bevölkerung der Stadt um 50 Bürger für jede importierte Ware. Eine Stadt kann auch mehrere Kontore haben, wenn diese unterschiedliche Waren anbieten/abnehmen. Der Einfachheit halber gehen wir davon aus, dass alle Städte eine nicht näher definierte Menge der einzelnen Waren abnehmen. Der SL kann aber entscheiden, dass arme Städte keine Kontore haben dürfen, oder sehr große und reiche Städte mehrere/größere Kontore mit den selben Waren (Großstädte 2, Metropolen 3 bis 5).

Niederlassungen: Während ein Kontor nur aus einigen zeitweilig in der Stadt lebenden Kaufleuten und einem kleinen Gebäude besteht, ist eine Niederlassung nicht weniger als eine kleine Stadt in der Stadt. Sie sind oft ummauert, haben eigene Rechte und eine eigene Polizei- und Miliztruppen - gehören also nicht zum Machtbereich des Provinzherren! Die meisten Niederlassungen versuchen sich natürlich an die örtlichen Gepflogenheiten anzupassen und müssen Tribute zahlen oder Truppen stellen. Aber einige Handelsmächte bauen ihre Niederlassungen zu Festungen aus und beherrschen damit die Städte, in denen sie sich befinden!

Eine Niederlassung dient dem Im- oder Export von überschüssigen Handelswaren. Pro Ware haben sie 100 eigene Bürger und erhöhen die Stadtbevölkerung um weitere 100 Bürger. Wenn die Mutterstadt viele Niederlassungen zur Verteilung/Akkumulation der Waren hat, können durch eine Niederlassung leicht 10 oder 20 Waren fließen - die jeweils ausreichen, um eine komplettes Handelszentrum samt Kunden zu versorgen! Die Steuern der Bürger werden für die Niederlassung verwendet, sofern sich nicht die Mutterstadt oder Gastprovinz vertragliche Anteile gesichert haben (oft je 25%). In wie weit Bürger einer Niederlassung von Einrichtungen der Gaststadt profitieren können oder eigene errichten müssen, ist jeweils vertraglich auszuhandeln.

Handelshäuser: Manchmal erheben sich sehr reiche Kaufleute über ihre Standesgenossen, bauen eine große Handelsfirma auf und lassen sich zu Patriziern adeln. Damit erhalten sie nicht nur Einfluss, sondern auch dauerhafte Sitze im Stadtrat.

Jedes Handelshaus hat 3 Patrizier. Es kann eine Niederlassung und bis zu 5 Kontore unterhalten, von

denen auch die Kaufmannsgilde und damit die Stadt profitiert. Außerdem können Handelshäuser Kapital von den Bürgern leihen und damit profitable Einrichtungen erbauen oder kaufen. Pro Bürger können 10 (wohlhabend), 20 (sehr wohlhabend) oder 50 Gulden (reich) eingesammelt und investiert werden. Von den Gewinnen der Einrichtungen werden 50% an die Bürger verteilt, der Rest gehört dem Handelshaus (also seinen Patriziern).

Handelswege: Es wird zwischen 3 Arten von Handelswegen unterschieden. **Straßen** über Land sind je nach Ausbau maximal 50 (unbefestigt), 100 (befestigt) oder 200 km lang (gepflastert). **Flüsse** werden nach ihrer Schiffbarkeit unterschieden, kleine Flüsse 100 km, mittlere Flüsse 200 km und große Flüsse 400 km. **Häfen** an der Küste gliedern sich je nach Ausbau in Ankerplätze (300 km), Handelshäfen (600 km) und Hochseehäfen (1200 km). Zum Schutz der Handelswege ist es sinnvoll, in den entsprechenden Provinzen Wächter oder auf See Wachschiffe einzusetzen, da sonst Räuberbanden die Händler schröpfen!

Wenn es um die Verbindung mit Niederlassungen geht, kommen auch **Karawanen** (bis 1000 km über Land oder 3000 km Fluss) und **Konvois** (weltweit per Hochseehafen) in Betracht. Beide sollten aber durch Truppen bewacht werden, da sie nur allzu fette Beute versprechen! Oft werden Handelswaren aber über mehrere Zwischenhändler ans Ziel gebracht.