

# WITCHSLAYERS 1799





# WITCHSLAYERS

1799

ist ein Dark-Fantasy-Setting Fanwerk von „Hugin“ für Dungeonslayers 4.0  
Dungeonslayers © Christian Kennig <http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:  
Namensnennung – Nicht-kommerziell  
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International



Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>  
oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, 444 Castro Street,  
Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA  
[In diesem Fanwerk wurden nahezu ausschließlich gemeinfreie Bilddateien (Public Domain) verwendet, der entsprechende Bildnachweis findet sich am Schluss dieses Werks;  
Abweichungen sind im Bildnachweis ausdrücklich benannt und hervorgehoben]



# DANKSAGUNG

*Witchslayers* basiert nicht allein auf dem Regelwerk von Dungeonslayers 4.0, sondern in besonderem Maße auch auf den unzähligen dazugehörigen Fanwerken dieser einzigartigen Dungeonslayers-Community.

So wäre *Witchslayers* undenkbar ohne das grandiose Fanwerk „Old Slayerhand“ von Christoph Weiss.

Demgemäß sei an dieser Stelle mein besonderer und mit tiefem Respekt begleiteter Dank nicht allein

**Christian Kennig,**

insbesondere auch für seine grandiosen Ideen zu seinem für *Witchslayers* besonders inspirierenden „Tannenberg“-Setting, sondern zugleich

**Christoph „Waylander“ Weiss**

und

**Bernhard „Ursus Piscis“ Dittrich**

ausgesprochen. „Ursus Piscis“ auch für sein ebenso inspirierendes „Nöivelland“-Setting.

Aufgrund weiterer zur Erstellung dieses Fanwerks herangezogener bzw. in dieses integrierter Fanwerke bzw. Forumsbeiträge sei hier ebenso gedankt:

- „Agonira“
- „Avakar“
- „Assassinmaniac“
- „Bruder Grimm“
- „Dzaarion“
- „MH+“
- „SeOp“
- „Sintholos“
- „Zauberlehrling“

Gedankt sei im Besonderen auch all jenen, die ich in meiner unentschuldbaren Ignoranz hier übersehen habe!

**Ich widme dieses kleine Werk meiner geliebten Frau und meinen geliebten Kindern, in der Hoffnung, dass wir gemeinsam mit *Witchslayers* 1799 noch viele Abenteuer erleben werden.**

**Dem geneigten Leser aber wünsche ich:**

**VIEL SPASS!!!**



# INHALT

**VORWORT** Seite 6

**CHARAKTERE** Seite 9

**TALENTE** Seite 27

**REGELN** Seite 59

**WUNDER** Seite 80

**AUSRÜSTUNG** Seite 140

**SPIELLEITUNG** Seite 172

**ABENTEUER** Seite 258

**HINTERGRUND** Seite 274

**ANHANG** Seite 302



*Bild 3*





Bild 4

erfried, Ritter von Lengsfeld, zog mit einem kräftigen Ruck seinen Degen aus dem leblosen Körper, wischte das Blut von der Klinge an seinem Wams-

ärmel ab, steckte die Waffe in ihre Scheide, kniete sich nieder, zog sein Messer und trennte gekonnt den abscheulichen Kopf der hässlichen, verwarzten und schrumpeligen Frauengestalt vom Halse.

Er atmete durch, der Kopf würde ihm ein erkleckliches Sümmchen von den Bauern der Umgebung einbringen; doch die Angelegenheit war nicht glatt gelaufen. Er war einfach nicht mehr schnell genug. Die alte Hexe hätte ihn fast erwischt, wenn er sich nicht erneut eines Blutzaubers bedient hätte.

So konnte und durfte das nicht weitergehen! Eine Beichte würde hier kaum weiterhelfen; zu viel hatte er bereits auf dem Kerbholz, zu oft das Böse mit Bösem bekämpft. Es war höchste Zeit, die Pilgerfahrt gen Jerusalem anzutreten, die er schon viel zu lange aufgeschoben hatte.

Es gruselte ihm bei dem Gedanken, vor erlangter Vergebung durch einen bloßen Unfall oder eine dumme Krankheit zu sterben. Dieser Gelehrte, der unlängst des Nachts an seiner Herberge um Einlass gebeten und nach ihm gefragt hatte. Es schauderte ihm bei dem Gedanken an diesen Mann. Die Augen des Mannes waren wie Eis und Feuer zugleich, freundlich lockend und zugleich entsetzlich unentrinnbar. Seit jener Nacht verfolgten ihn diese Augen in seinen Träumen.

Nein, es war höchste Zeit sich auf den Pilgerpfad zu begeben.

Und dann vielleicht..., würde Gretchen auf ihn warten? Was er all die Jahre beiseitegelegt hatte, würde für sie beide reichen, würde reichen für einen kleinen Gasthof, vielleicht in Danzig oder Königsberg; auf jeden Fall weit genug von all diesen politischen Ereignissen, die nun schon sein halbes Leben Europa in Atem hielten. Die Franzosen am Rhein, wer hätte das gedacht!

Doch was all die braven Leute nicht wussten und nach dem Wunsche des Ordens nicht wissen sollten, war, was im Schlepptau des Krieges über das Land kam: Finsterste Gestalten der Verdammnis, Kreaturen der Hölle, Hexer, die sich dunkelster Zauberei befleißigten. Nein, er wusste, dass er jetzt nicht aufhören konnte. Er durfte den Orden nicht verraten. Zu viel stand auf dem Spiel!

Ein Knacken irgendwo über ihm ließ Herfried aufhorchen. War es ein Tier? Hatte die alte Hexe einen Verbündeten? Langsam, die kleine Lichtung inmitten des dunklen Waldes mit seinem geübten Blicke abtastend, drehte er sich einmal um seine eigene Achse und lud dabei mit flinken Fingern eine Silberkugel in seine gezogene Pistole.

Etwas sprang ihn von oben herabstürzend an und geiferte zähnefletschend nach seiner Kehle. Der Schuss krachte und das Ungeheum sackte leblos in sich zusammen.

Hatte die Alte doch tatsächlich einen Werwolf an ihrer Seite gehabt, der die ganze Zeit im dichten Laub eines der nahen Bäume gelauert haben musste. Hatte wahrscheinlich unschlüssig abgewartet, ob er den Angriff wagen sollte oder nicht. Hätte es gleich tun sollen, als er noch mit der Hexe beschäftigt war, das dumme Tier.

Auch dem Werwolf schnitt er nun den Kopf vom Rumpf und das Antlitz des Wolfs bekam langsam, fast unmerklich die ersten menschlichen Züge.

Herfried musste sich beeilen, um den Bauern keine unangenehmen Fragen beantworten zu müssen. Es war immer besser, wenn die ganze Dorfgemeinschaft die Verwandlung mit ansah und bezeugen konnte, dass der Tote ein Werwolf gewesen war.

Beide Köpfe an Haar und Fell nehmend, schüttelte er aus diesen noch ein paar Tropfen frischen Blutes und knüpfte sich diese an seinen Gürtel.

Er Griff nach dem Hut, welchen er im Kampf mit der Hexe vorhin verloren hatte, rückte diesen auf seinem Kopfe zurecht und stapfte von dannen, hinein in die ersten Strahlen einer beginnenden blutroten Morgendämmerung.



# VORWORT

Neujahrnacht

Anno Domini 1799:

Ich finde einfach keine Ruhe, die Sorgen drücken mich nieder. Was soll bloß aus uns werden? Was wird das Jahr uns noch alles bringen? Frieden? Wohlergehen? Ich wage es nicht zu hoffen. Die mir zugegangenen geheimen Berichte lassen nur das Schlimmste ahnen.

Ein Feldzug soll mitten hinein in die Länder der Eidgenossenschaft führen. Die zu erwartenden blutigen Gefechte ausgerechnet in den wilden Bergen und Schluchten werden es übelstem Gesindel leicht machen, sich zu holen, was es sich zu holen lohnt: Leichenteile, Gliedmaßen Sterbender; die Schwarzmärkte der Blutmagier werden überquellen von den schlimmsten „Waren“; ich will es mir gar nicht ausmalen. Oh Herr! Hab' Mitleid in unseren Tagen!

Die Republik Venedig, La Serenissima, die Eitle, wird wohl fallen unter dem Donnerhall der Französischen Revolutionsheere.

Rom, das Caput Mundi, wird mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit eingenommen, das Patrimonium Petri zugunsten einer sogenannten „Römischen Republik“ aufgelöst werden.

Es scheint, als gäbe es kein Kalten mehr.

Und doch wundert es mich nicht! Allzu sehr haben es sich die Herren Kardinäle gut gehen lassen, sich allerlei Sünden willig hingegeben.

Unsere linksrheinischen Balleien Elsass und Lothringen und unsere Balleien Koblenz und Biesen sind bereits in weiten Teilen verloren.

Ist dies am Ende ein einziges Strafgericht unseres Herrn?

Ich weiß es nicht; zu verworren sind die vielen Ereignisse und Vorhersagen.



Verängstigt berichteten Einzelne von Untoten und Geistern, die den jüngsten Schlachtfeldern Europas entstiegen waren und die Umgebung heimsuchen. Doch unser Orden in den Deutschen Landen ist zu schwach, sich der Übel, die über uns hereingebrochen sind und noch hereinbrechen werden, anzunehmen. So nehmen wir denn auf, was irrwitzig genug ist, sich uns anzuschließen: Bauern, Bürger, Frauen, Kinder.

Weit schlimmer steht es um unsere Brüder und Schwestern in Frankreich selbst; zu viele von Ihnen haben ihr Ende unter der Guillotine gefunden.

Und dann dieser umjubelte korsische Bengel, dieser Napoleon Bonaparte, „Koffnungsträger“ aller Freiheitsliebenden! Dass ich nicht lache! Ich will nicht wissen, aus welchem verkommenen Grunde dieser Kasardeur eine ganze Armee nach Ägypten geführt hat. Wer weiß, was der an dunklen Zaubern aus den alten Pyramiden hervorholt. Derartiges sollte besser vergraben bleiben...

Ach wären doch Pater Joseph und all die vielen Brüder nicht vor nunmehr fast zehn Jahren – verführt durch sündhaften Hochmut – tollkühn zu Walpurgis gen Brocken gezogen... Welch' Wahnsinn!!! Schluss machen wollten sie ein für alle Mal mit dem Teuflischen Treiben im Heiligen Reich. Kingeschlachtet, gepfählt, gehäutet und gegessen wurden Sie von den Kuren und Knechten Luzifers. Und haben unsere Reihen, unsere Heilige Sache in schwerster Stunde unheilbar gelichtet.

Unsere allerhöchste Majestät, der Kaiser selbst, verrät das Reich und schließt einen heimlichen Separatfrieden mit den Franzosen auf Kosten der kleinen Fürsten, Ritter und Klöster, die allesamt eh nichts mehr haben. Doch die hochwohlgeborenen Herrschaften glauben noch, auf dem Reichskongresse zu Rastatt alles zum Guten wenden zu können. Diese Narren! Unser ehrwürdigster Hochmeister, seine Exzellenz Maximilian von Österreich, gibt sich da kaum noch irgendwelcher Koffnungen hin.

Er hat die Dinge schon immer klarer gesehen als so manche seiner Zeitgenossen. Über ein Jahr tagt bereits der Kongress zu Rastatt, ohne auch nur im Entferntesten erste Ergebnisse zu erzielen. Fest rechnen wir Brüder alle-  
samt trotz der unermüdlichen Bemühungen seiner Exzellenz mit der Enteig-  
nung all unserer Ordensbesitzungen.

Der Fürst von Schwarzstein ist ein unheiliger Mann; sein Einfluss auf den  
Grafen Franz von Metternich, Leiter der Gesandtschaft des Reiches in  
Rastatt, und mehr noch Schwarzsteins Einfluss auf dessen Sohn Fürst  
Klemens von Metternich war schon in der Vergangenheit unzweifelhaft teu-  
flischer Natur. Dass ausgerechnet dieser Fürst von Schwarzstein sich nun  
höchst selbst auf dem Wege nach Rastatt befinden sollte, kann nichts Gutes  
bedeuten.

Und der junge König von Preußen? Spielt den verliebten Privatmann (den-  
noch freue ich mich selbstredend über das Glück, welches er in seiner Ehe fin-  
det), erklärt sein Königreich für neutral und glaubt allen Ernstes, sich da-  
mit raushalten zu können. In diesen Zeiten kann man sich nicht erlauben,  
als Friedensfürst in die Geschichte eingehen zu wollen. Welch' armer Tor!  
Wehe den Preußen, wenn es dem Franzmann gelüstet, auch an seine Tür zu  
klopfen...!

Oh Herr! Ist dies das Ende all unserer Tage?  
Naht Dein jüngstes Gericht?

(Auszug aus dem Tagebuch des ehrw. Paters Sederin von Sennenthal,  
Geheimer Ordensmarschall des Ordens der Brüder vom Deutschen Hospital  
Sankt Mariens in Jerusalem, der exterritorialen Ballei  
zur Bekämpfung widernatürlicher Elemente)



Wer sich mit den Märchen der Gebrüder Grimm oder Hans-Christian Andersens beschäftigt oder Schillers Geisterseher sowie Werke von E. T. A. Hoffman gelesen und Filme wie „Sleepy Hollow“, „Brothers Grimm“ und „Hänsel und Gretel: Hexenjäger“ geschaut hat, der ahnt bereits, worum es in *Witchslayers* geht.

Das Setting spielt an der Grenze zwischen dem Ende der eigentlichen Revolutionszeit und dem Beginn dessen, was man als napoleonische Epoche bezeichnet, mit all den grausamen und verheerenden Kriegen, welche ganz Europa verwüsteten und unwiederbringlich veränderten.

Wie in wohl nur ganz wenigen weiteren Jahren, war 1799 die Zukunft Europas gänzlich offen und eine unüberschaubare Vielzahl möglicher künftiger Geschehensabläufe lag in der Luft. Darüber hinaus bestand auch eine Vielzahl an miteinander konkurrierenden Gesellschaftsentwürfen, welche allesamt der prägende Zeitgeist einer neuen Ära werden wollten. Freiheitsliebe, Emanzipation der sogenannten „niedereren“ Gesellschaftsschichten und auch der Frauen waren zur Entfaltung herangereift und fieberten dem Einmarsch der napoleonischen Truppen entgegen. Besitzstandswahrer und Klerikale sahen in der Bewegung das Wirken des Antichristen selbst. Denker, die glaubten, alles rational fassen und in Schriftform gießen zu können, standen solchen feindlich gegenüber, die glaubten, dass sich „Wahrheit“ und „Richtigkeit“, einem Lebewesen vergleichbar, täglich neu evolvieren und folglich nicht feststellbar seien.

Doch was alle zusammen nicht wussten: Seit Jahrtausenden schon kämpfen parallel zu den allgemeinen weltpolitischen Ereignissen Geheimgesellschaften gegen die Machenschaften Luzifers, welcher sich stets aufs Neue anschickt, in einer Apokalypse ein für alle Mal die Herrschaft über die Seelen von Gottes Schöpfung an sich zu reißen und sich aufzuschwingen zum unangefochtenen Herren über Leben und Tod.

Im Kleinen, im Alltäglichen verführt er die Menschen und Geschöpfe und hetzt sie gegen alles Unschuldige und alles Gute. Speerspitze seiner Armee der Finsternis sind seit alters her die Hexen und Schwarzmagier, welche im Verborgenen in den Wäldern und Städten ihr verderbliches Unwesen treiben. Allzu oft waren sie selbst es gewesen, die in der Vergangenheit Unschuldige perfide der Hexerei denunziert hatten, so dass Tausende auf den Scheiterhaufen brennen mussten. Dem hat nun die Aufklärung – Gott sei's gedankt – mühsam ein Ende zu setzen vermocht. Im Jahre 1799 glaubt nur noch das einfache Landvolk an Hexen und Zauberer, Feen und Kobolde, während die sogenannten „gebildeten Bevölkerungskreise“ höchstens noch die Existenz von Geistern Verstorbener mit nach kurzweiliger Unterhaltung gierender Begeisterung akzeptieren.

Ohnehin waren Hexenprozesse und öffentliche Hinrichtungen noch nie die Instrumente, welchen sich die Geheimen Ordensgemeinschaften zur Bekämpfung des Bösen bedient hatten. Ihr Auftrag war es, durchs Land zu streifen und dem einfachen Volke zu Hilfe zu eilen oder, im Falle dunkelster Intrigen, im Wege des Attentats den Verdammten unauffällig in die Hölle zu befördern.

Rückzugsort alles Geheimnisvollen – im Guten wie im Bösen – war und ist seit jeher: Der dunkle undurchdringliche Wald...

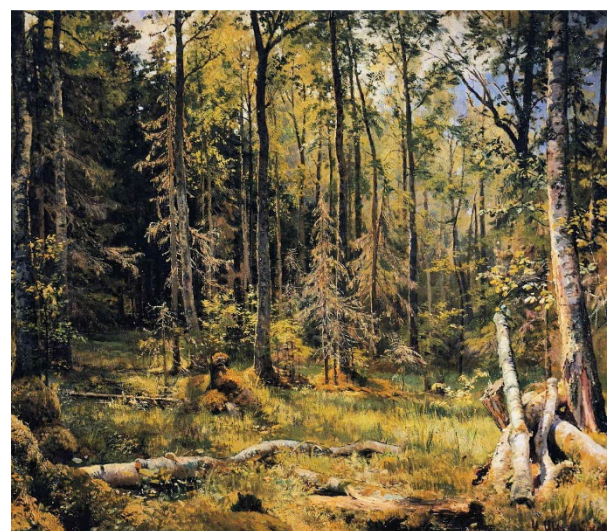


Bild 5

# CHARAKTERE

Bei *Witchslayers* schlüpft der Spieler in die Rolle eines Charakters im Heiligen Römischen Reich (Deutscher Nation) des Jahres 1799 (optional kann hier selbstverständlich auch ein anderes Jahr / ein anderes Land aus der Revolutionszeit bzw. der sogenannten Koalitionskriege bzw. der (früh-) napoleonischen Epoche gewählt werden).

Grundsätzlich sind dem Spieler in der Ausgestaltung seines Charakters erst einmal keine Grenzen gesetzt.

Das Spiel lebt jedoch in hohem Maße von der Beachtung des Spannungsverhältnisses jener Zeit zwischen einerseits den tradierten gesellschaftlichen Schranken (Ständewesen, Entrechtung der Frauen, voraufklärerische Kirchenstrukturen und Moralvorstellungen) und andererseits deren Durchbrechung. Sowohl durch die seit einigen Jahrzehnten zumindest in den gebildeten Kreisen vertretenen Ideen der Aufklärung als auch durch die die breiten Massen erreichenden Ereignisse der französischen Revolution selbst, welche durch Besetzung des Rheinlandes tief nach Deutschland hineingetragen wurden, hat sich das Denken der Menschen nachhaltig verändert.

So kam es in dieser Zeit durchaus vor, dass freiheitsliebende und einen selbstverantwortlichen Lebenswandel wählende Frauen als junge Männer verkleidet ihre eigenen Wege gingen, während andere Frauen sich ihres weiblichen Charmes bedienten, um sich größere Freiheiten und ein eigenständigeres Leben aufzubauen.

Nicht wenige Frauen in jenen Tagen, tauschten das Kleid gegen eine Uniform und fochten und starben unerkannt in den Armeen der napoleonischen Kriege. Diese neue Freiheit des weiblichen Geschlechts fand auch darin ihren Ausdruck, dass auf das Tragen



Bild 6

des beengenden Korsetts in dieser Zeit gänzlich verzichtet wurde und man sich bemühte, antikisierend zu kleiden.



Bild 7



Ebenso gab es in dieser Zeit junge Männer, die sich dem Willen des Vaters entzogen, dadurch Titel und Ehre verloren, um ihrer eigenen Profession nachzugehen.



Bild 8

Kurz um:  
Es waren wilde Zeiten!!!

Auch wenn *Witchslayers* regeltechnisch weitgehend wie Dungeonslayers (DS) bzw. Old Slayerhand funktioniert, gibt es hier doch den großen Unterschied, dass der Spieler nicht auf eine Grundklasse (Krieger, Späher, Zauberer) festgelegt ist und gegebenenfalls eine Heldenklasse anstrebt; auch diese existiert nicht bei *Witchslayers*. Sondern der Spieler entwickelt sich anhand der sogenannten „Talentebäume“, bei welchen ein erlerntes Talent zum nächsten führt.

Nichtsdestotrotz führen bei der Charaktererschaffung vorgenommene Gewichtungen zu Tendenzen, welche dem erschaffenen Charakter ähnliche Strukturen verleihen, wie die Grundklassen bei Dungeonslayers (DS), also Krieger (= Nahkämpfer), Späher (= Fernkämpfer), Zauberer (= Schadzauber-/Wunderwirker),

Heiler (= Schutz- und Heilzauber-/Wunderwirker).

Auch bei *Witchslayers* besteht natürlich ebenso wie bei Dungeonslayers (DS) bzw. Old Slayerhand die Möglichkeit sich in einer „Grundklasse“ schnell „hochzuleveln“.

Es sei hier jedoch die Einladung ausgesprochen, sich dieser Versuchung zu widersetzen und stattdessen einen langsam heranreifenden vielschichtigen Charakter anzustreben.

Aus dem Vorgesagten sei nun auf einige Besonderheiten bzw. Abweichungen in *Witchslayers* zu Dungeonslayers (DS) hingewiesen:

#### Zum Nahkämpfer („Krieger“):

Die Zeit der Ritter ist schon seit Jahrhunderten vorbei; lasst daher alle Hoffnung auf Schutzausrüstung fahren! Es gibt schlichtweg keinen Panzerungswert (PA), welcher durch Kleidung/Rüstung/Schilde erworben werden kann. Panzerungswerte können nur durch magische Artefakte (Amulette, Anhänger, Ringe etc.) erworben werden; und diese sind in *Witchslayers* äußerst selten vorhanden, geschweige denn zu erwerben. Die in dieser Zeit allein noch von Kürassieren verwendeten Brustharnische sind zu speziell, als dass sie für dieses Set vorgesehen sind.

Behaltet also immer Eure Abwehr im Blick!

Auch prügelt man – zumindest als Edelmann – nicht mehr grobschlächtig mit Schwertern und Äxten aufeinander ein, sondern bedient sich in der Regel eines Degens, Säbels oder Floretts.

Folglich sind unter den im Folgenden noch näher erläuterten Begriffen „Körper“ und „Stärke“ im Hinblick auf den Nahkampf nicht allein rohe Gewalt zu verstehen, sondern immer auch die Eleganz und die Durchsetzungsfertigkeit hinsichtlich der Handhabung einer Nahkampfwaffe.



Bild 9

Abschließend sei noch erwähnt, dass allein Adlige, Soldaten und Studenten das Recht haben, Waffen (offen) tragen zu dürfen. Alle anderen müssen ihre Waffen daher entweder verstecken – wehe dem, der dabei erwischt wird – oder sich anderweitig behelfen (Messer, Axt, Stock etc.).

Einem Bürgerlichen bleibt jedoch immer noch die Möglichkeit sich als Freiwilliger der Stadtmiliz von „soundso“, einem Bauern immer noch die Möglichkeit sich als Förster auszugeben. Und schlussendlich kann man ja auch nie wissen, ob sich in einem Spazierstock nicht doch eine Klinge verbirgt...



Bild 10



### Zum Fernkämpfer (= Späher):

Schon seit hundert Jahren hat sich die Schusswaffe fest etabliert. Pfeil und Bogen sowie Armbrust sind in *Witchslayers* gänzlich verschwunden. An die Verwendung von Armbrüsten ist lediglich in einem Steam-punk-mäßigen Sinne zu denken.

Auch wenn Jäger Schusswaffen mit gezogenem Lauf verwenden, welche über beste Zielgenauigkeit verfügen, finden diese aufgrund deren übermäßiger Dauer des Ladevorganges kaum Eingang in die Armeen.



Bild 11

Ein Charakter, welcher sich auf das Verwenden von Schusswaffen verlegen möchte, sollte daher stets im Blick haben, dass er seinen Gegnern zwar schwere Verletzungen zufügen kann, jedoch im Kampfe Zeit und Ungestörtheit zum Laden seiner Waffen benötigt.

### Zum Wunderwirker (= Zauberer):

Zauberei ist Teufelswerk! Nur Wenigen verleiht der Herr die Gnade Wunder zu wirken.

Zauberei und Magie sind die Waffen der Verdammten, nicht jedoch der Hexenjäger. Diesen steht nur eine sehr begrenzte Anzahl von Wundern zur Verfügung, viele von diesen haben mit Heilung zu tun. In *Witchslayers* einen reinen Wunderwirker zu spielen ist daher eine besondere Herausforderung, jedoch nicht gänzlich unmöglich. Die dem Wunderwirker hierbei zur Verfügung stehenden Möglichkeiten sind jedoch im Vergleich zu den Möglichkeiten bei Dungeonslayers (DS) oder Old Slayerhand um ein Vielfaches geringer. Jedoch kann jeder Charakter mit ein paar Grundkenntnissen (Talenten) wirkmächtige Utensilien herstellen (Gesegnete Munition, Weihwasser, Silberkugeln, etc.).

Natürlich steht es auch jedem Charakter frei, verderblichen Blutzauber anzuwenden. Doch wehe diesem armen Sünder, der sich auf ein solch gefährliches Wagnis einlässt...!



Bild 12

# ATTRIBUTE & EIGENSCHAFTEN

## DIE 3 ATTRIBUTE

Jeder Charakter verfügt über die drei Attribute **Körper**, **Agilität** und **Geist**. Daneben besitzt er 6 Eigenschaften, die jeweils einem dieser Attribute zugeordnet sind.

### KÖRPER (KÖR):

Dieses Attribut steht dafür, wie fit ein Charakter und wie kräftig seine Statur ist. Ein hoher Wert in KÖR macht einen Charakter vor allem ausdauernder und widerstandsfähiger gegen Schaden.

**Eigenschaften:** Stärke & Härte

### AGILITÄT (AGI):

Wie athletisch ein Charakter ist, wird durch seinen Wert in Agilität bestimmt. Das Attribut AGI ist vor allem entscheidend, wenn es um Schnelligkeit geht.

**Eigenschaften:** Bewegung & Geschick

### GEIST (GEI):

Die Intelligenz eines Charakters zeigt sich in seinem Wert in Geist. Mittels hohem GEI sind Wahrnehmungs- und Wissensproben leichter zu meistern. Daneben ist GEI für das Wirken von Wundern wichtig.

**Eigenschaften:** Verstand & Aura

## Die 6 Eigenschaften

Es existieren 6 Eigenschaften, die paarweise den drei Attributen Körper, Agilität und Geist zugeordnet sind:

**Körper:** Stärke & Härte

**Agilität:** Bewegung & Geschick

**Geist:** Verstand & Aura

Während die Attribute nach der Charakterschaffung kaum noch zu ändern sind, können die Eigenschaften im Spielverlauf noch gesteigert werden.

### STÄRKE (ST):

Diese Eigenschaft verrät, wie kräftig ein Charakter ist, und ob er ordentlich zuschlagen kann. ST ist nötig, wenn man im Nahkampf möglichst viel Schaden austeilen will.

**Attribut:** Körper

### HÄRTE (HÄ):

Ist der Charakter ein robuster Brocken, den nichts so leicht umwirft, weder Schaden, Krankheit oder Gift? Härte kommt vor allem ins Spiel, wenn es darum geht, Schaden abzuwehren.

**Attribut:** Körper

### BEWEGUNG (BE):

Hat der Charakter schnelle Reflexe oder ist er gar ein Athlet? Die Eigenschaft BE sorgt dafür, dass ein Charakter nicht stolpernd hinterher hinkt.

**Attribut:** Agilität

### GESCHICK (GE):

Das Geschick steht für die Genauigkeit und Präzision eines Charakters und dafür, wie geübt er mit den Fingern ist. Für ziel-sicheres Treffen im Fernkampf ist diese Eigenschaft besonders entscheidend.

**Attribut:** Agilität

### VERSTAND (VE):

Verstand verrät, wie schlau und aufmerksam ein Charakter ist, ob er gut kombinieren kann und wie mächtig sich seine Wunder entfalten.

**Attribut:** Geist



## AURA (AU):

Die Eigenschaft Aura spiegelt das Auftreten und die Ausstrahlung des Charakters wieder. Für das Wirken von Wundern ist ebenfalls ein Hoher Wert AU wichtig.

**Attribut:** Geist

## DIE KAMPFWERTE

Die Kampfwerte errechnen sich immer aus den aktuellen Kernwerten (also den Attributen und Eigenschaften) sowie der Ausrüstung – vornehmlich durch den Waffenbonus (WB) und die (nur durch magische Artefakte erhältliche) Panzerung (PA). Ändert sich einer dieser Werte, so verändern sich auch die entsprechenden Kampfwerte.

### Beispiel:

Der Hexenjäger Hans Glück (KÖR 8, ST 4) ist mit einem Fleischermesser (WB +1) bewaffnet, sein Wert in Schlagen beträgt also 13 (= 8+4+1). Wenig später erbeutet er eine Holzfälleraxt (WB +2) und beschließt von nun an mit dieser Waffe zu kämpfen, wodurch sein Wert in Schlagen nun 14 (= 8+4+2) beträgt.



### LEBENSKRAFT (KÖR+HÄ+10):

abgekürzt LK, spiegelt dieser Kampfwert den Schaden wieder, den der Charakter einstecken kann, bevor er bewusstlos wird oder stirbt.



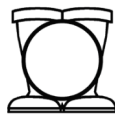
### ABWEHR (KÖR+HÄ+PA):

Mit der Abwehr wird erlittener Schaden gesenkt. magische Artefakte erhöhen die Abwehr durch ihren Panzerungswert (PA).



### INITIATIVE (AGI+BE):

Die Initiative bestimmt, wie schnell man im Kampf an der Reihe ist. Manche Waffen erhöhen oder mindern den Wert.



### LAUFEN (AGI/2 +1):

Laufen steht für die Meter, die man sich in einer Kampfrunde bewegen kann.



### SCHLAGEN (KÖR+ST+WB):

Mit schlagen greift man Gegner im Nahkampf an. Der Waffenbonus (WB) der eigenen Nahkampfwaffe wird dazu addiert.



### SCHIESSEN (AGI+GE+WB):

Dieser Kampfwert wird für Angriffe mit Distanzwaffen benutzt. Der Waffenbonus (WB) der Fernkampfwaffe wird dazu addiert.



### WUNDER WIRKEN (GEI+AU):

Hiermit können all jene, auf denen göttliche oder satanische Gnade liegt, Wunder (bzw. dunkle Zauber) vollbringen. Der Wunderbonus (WuB) des jeweiligen Wunders wird dazu gezählt.



### MANA (GEI+AU+STUFE):

Mana ist die geistige Kraft, die zum Wirken von Wundern eingesetzt wird. Für jedes Wunder (und jeden dunklen Zauber) muss eine bestimmte Anzahl an Manapunkten (MP) aufgewendet werden.



Bild 13

# CHARAKTERER- SCHAFFUNG

Die Charaktererschaffung erfolgt analog zum Dungeonslayers (DS) Grundregelwerk.

## 1. VOLK WÄHLEN

Anders als bei Dungeonslayers (DS) hat die Auswahl des Volkes zwar keinen Einfluss auf die Charakterwerte, bestimmt aber in hohem Maße etwaige Grundeinstellungen des Charakters zu den Themen seiner Umgebung, seine Religiosität, seine Wertvorstellungen. So wird ein aus Frankreich stammender Charakter unmittelbare eigene Erlebnisse der Revolution in sich tragen...,



Bild 14

....ein Russe von den neuen westlichen Ideen nur sehr entfernt berührt worden sein.



Bild 15

Besonders Vielfältig ist dies im Falle eines Deutschen: Ist er z.B. als Rheinländer der französischen Besatzung entflohen oder in deren geheimem Auftrag unterwegs?



Bild 16

Handelt es sich um einen hinterwäldlerischen Preußen aus den tiefen Wäldern Ostpreußens?



Bild 17

Ist er Friesen, Hesse, Thüringer? Kommt er aus einem der unzähligen deutschen Kleinstaaten oder einem der großen modernen Flächenstaaten (Preußen, Bayern, Württemberg, Sachsen etc.)?

### **Inspiration:**

Wie bereits erwähnt, tagte von 1797 bis 1799 der Rastatter Kongress, auf welchem die deutschen Kleinstaaten um ihre nackte Existenz kämpften. Das Setting ist bewusst in das Jahr 1799 gesetzt worden, um dem Spieler die Möglichkeit zu geben, dass sein Charakter einem fiktiven und unbedeutenden Kleinstaat entstammt. So könnte der Charakter der Sohn eines freien Reichsritters sein, der durch die Lande zieht, während sein Herr Vater (vergeblich) in Rastatt die letzten Reste des Familienvermögens opfert, um mit Bestechungen das Überleben der Familie vor den Franzosen (Rheinland) oder den „gierigen Klauen“ der großen Reichsfürsten (Preußen, Hessen, Baden, Württemberg, Bayern etc.) zu sichern.





Bild 18

## 2. STAND WÄHLEN

Jeder Charakter gehört standardmäßig einem der drei „Stände“ Bürger, Bauer, Edelmann an. Zwar verstand man zur damaligen Zeit unter dem Begriff „Stand/Stände“ die Einteilung des Volkes in Angehörige des Klerus (1. Stand), Adel (2. Stand) und alle übrigen Untertanen (3. Stand). „Stand“ im Sinne von **WITCHSLAYERS** meint jedoch die vorgesezte Einteilung (in Bürger, Bauer, Edelmann), da diese typische Großgruppen darstellen.

Auch wenn gerade für die Jahre vor und nach 1799 – je nach Region des gespielten Settings – gilt, dass mancherorts diese Standesgrenzen zeitweilig erheblich verwischt wurden und sich manchem ungewöhnliche Karrierechancen auftaten, ist doch ein jeder in einen solchen Stand hineingeboren worden und von allen seinen jeweiligen Beschränkungen und/oder Privilegien zutiefst geprägt worden. Letztlich sei jedoch daran erinnert, dass gerade in den Jahren vor und nach 1799 Adelsbriefe für Geld wie Waren gehandelt wurden, nicht wenige sich einfach irgendwann als

Adlige ausgaben (und damit durchkamen), viele Adlige aber auch rettungslos verarmten und nicht wenige Bürger unglaubliche Vermögen zusammentrugen.

Kurz um:

Auch wenn der Stand in **WITCHSLAYERS** schon aus Gründen des Unterhaltungsspißes eine nicht unerhebliche Rolle spielen sollte, so ist dies doch ein Setting in dem kaum etwas unmöglich ist und den Charakteren sicherlich alles möglich sein wird!

Bei Auswahl des Standes kann der Spieler einen entsprechenden Standesbonus (eine der genannten Eigenschaften) und ein entsprechendes Standestalent (eines der genannten Talente) auswählen und seinem Charakter verleihen.

### BAUER

Bauern haben den Vorteil, dass sie sich als einzige in der freien Natur auskennen und mit dieser noch im Einklang leben. Sie



sind zäh und hart im Nehmen, und sie lassen sich nicht so leicht durch dummes Geschwätz von den althergebrachten Traditionen abbringen; sie stehen fest im Glauben und zu ihrer Kirche, die Kraft des Wunderwirkens ist stark in ihnen.



Bild 19

Doch die soziale Situation der meisten Bauern ist um 1799 eher katastrophal, die Kindersterblichkeit sehr hoch und der Hungertod eher die Regel als die Ausnahme. Bauern sind daher Menschen, die das Leben hart gemacht hat und die sehr wohl erkennen, dass all die gesellschaftlichen Veränderungen der letzten Jahre ihnen kaum bis gar keine Verbesserungen gebracht haben.



Bild 20

Viele Bauernfamilien wandern (unerlaubt) ob der großen Not in die Städte oder sogar ins ferne Amerika ab und bilden überall dort die im Elend lebende Unterschicht.

**Standesbonus:** ST, HÄ oder AU

**Standestalent:**

Faustkämpfer, Wahrnehmung oder 2 (!) Wissensgebiete / -gebietspaare (Monster & Tiere, Sagen & Legenden, Wetterkunde, Fischen, Landwirtschaft, Menschenkenntnis)

## BÜRGER

Bürger, also in einer Stadt lebende Nichtadlige, verfügen in der Regel über ein höheres Bildungsniveau als die meisten ihrer Zeitgenossen und sind am ehesten über tagespolitische Themen informiert. Sie spüren den Niedergang des Adels, kämpfen überall für ihre Rechte, mehr Freiheit und Gleichheit und sind verbittert über die ihrer Ansicht nach ungerechtfertigten Vorrechte der adligen Herren und Damen, denen sie jedoch in Mode und Benehmen nacheifern.

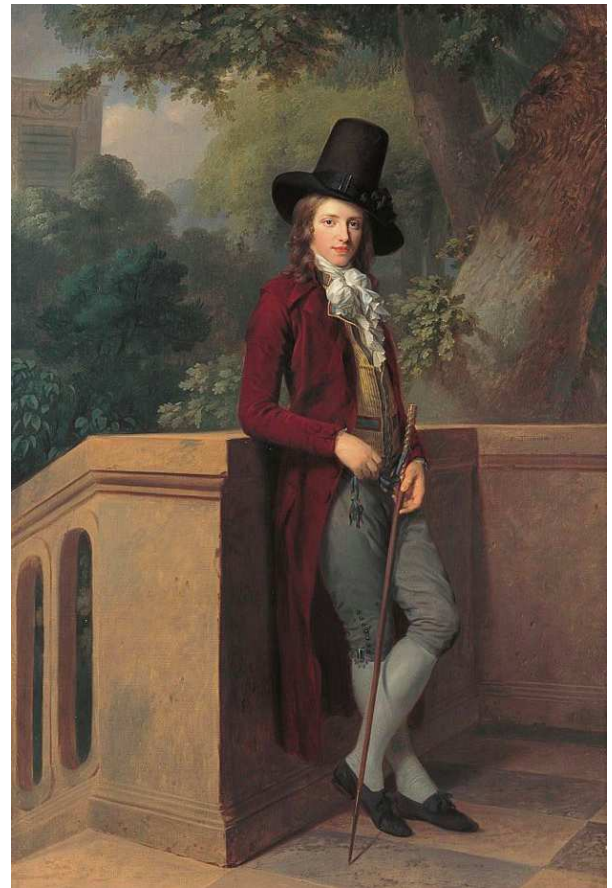


Bild 21



Die niederen Handwerksgesellen hingegen hegen einen tiefen Groll gegen die sie schikanierenden Zunftgesetze, welche es ihnen verwehren zu heiraten und einen eigenen Handwerksbetrieb zu eröffnen; viele von Ihnen sympathisieren daher mit den radikaleren Ideen der Revolution.



Bild 22

Viele Bürger aus den gehobeneren Schichten allerdings fühlen sich dem Adel weit näher verwandt als dem einfachen Volke und bekämpfen vehement all jene, die eine Gleichberechtigung aller Untertanen sowie eine Umverteilung der Vermögen einfordern. Den meisten von ihnen, auch wenn sie mehr Demokratie fordern, ist die Vorstellung eines allgemeinen Wahlrechts für alle ein Schrecken.



Bild 23

**Standesbonus:** BE, VE oder GE

**Standestalent:**

Flink, Handwerk oder 2 (!) Wissensgebiete / -gebietspaare (Glücksspiel, Falschspiel, Recht & Gesetz, Mechanik & Mathematik, Geschichte & Politik, Geographie, Astro-  
nomie & Astrologie)

## Edelmann/Adel



Bild 24

Der Edelmann lässt sich – stark vereinfacht – für die Zeit um 1799 in zwei Kategorien unterteilen: Die Weitsichtigeren auf der einen Seite, welche spüren, dass die alte Zeit zu Ende geht, der Adel seine Macht mit dem Bürgertum teilen müssen und Landbesitz nicht mehr das entscheidende Kriterium für Macht und Wohlstand sein wird. Und die Kurzsichtigeren auf der anderen Seite, die einfach nur empört sind, über all die Dreistigkeiten, welche sich der „Pöbel“ in ihren Augen herausnimmt. So bedarf es nach Ansicht der letzteren nur einer „harten Hand“ und eines Sieges über Frankreich, um die alte Ordnung wieder herzustellen.

Nicht wenige fürchten sich auch vor der Macht des Bürgertums und einem möglicherweise nach Deutschland hinüberschwappenden „Großen Terror“, der den



Adel Frankreichs Reihenweise auf die Guillotine schickte.

Viele Adlige in dieser Zeit befinden sich in ärgsten finanziellen Nöten, da die Großen (Fürsten, Herzöge, Könige) sich die Kleinen mehr und mehr untertan machen und diesen so manche wirtschaftliche Grundlage nehmen (Einkünfte durch Brücken- und Wegezölle, Fischereirechte etc.). Nicht wenige Adlige jener Zeit verfallen einer neuartigen Melancholie, welche man später Frühromantik nennen wird. Man träumt von Rittern und Edelfrauen, Waldnymphen und Nebelgeistern...



Bild 25

Jeder Adlige hat eine mehrjährige militärische Ausbildung hinter sich; der eine mehr auf dem Papier, der andere in blutigen Schlachten.

**Standesbonus:** ST, GE, AU

**Standestalent:**

Charmant, Reiten oder 2 (!) Wissensgebiete / -gebietspaare (Dichtkunst & Etikette, Kriegskunst, Waffenkunde, Wappenkunde, Glücksspiel, Falschspiel, Religion)

## Hinweis:

Bevor nun damit begonnen werden soll Punkte auf die jeweiligen Attribute und im nachfolgenden auf die Eigenschaften zu verteilen, mag sich der Spieler erinnern, dass – wie eingangs bereits erwähnt – keine Grundklasse festgelegt ist, mithin die Grenzen zu den einzelnen Fertigkeiten fließend sein sollen. Aufgrund der fehlenden PA-Werte durch das Fehlen von Rüstung und dergleichen, aufgrund der langen Ladezeiten der jeweiligen Schusswaffen und aufgrund der eingeschränkten Anzahl an erlernbaren Wundern, von denen nur wenige „Schad“-Wunder darstellen, ist in diesem Setting durchaus ein divergent operierender Charakter erwünscht, der zunächst seine Feuerwaffen gebraucht, dann mit „Hurra“ zum Nahkampf übergeht und sich ergänzend etwaiger Wunder bedient.

Doch soll dies lediglich eine Option und kein Zwang sein!

Natürlich kann ein Charakter bei der Verteilung der Punkte auch – wie schon durch Dungeonslayers (DS) bekannt – voll auf entweder Nahkampf oder Fernwaffengebrauch oder Wunderwirken gehen.

## 3. ATTRIBUTE FESTLEGEN

Auf die Attribute **Körper**, **Agilität** und **Geist** werden nun insgesamt **20 Punkte** verteilt, wobei **kein Wert über 8** sein darf.

**Beispiel:**

*Geist ordnen wir den Wert 8 zu. Dann verteilen wir auf Körper und auf Agilität jeweils 6 Punkte.*

## 4. EIGENSCHAFTEN FESTLEGEN

Nun werden **8 Punkte** beliebig **auf die 6 Eigenschaften** verteilt.

Werte von **Null** sind möglich, aber kein Eigenschaftswert darf zu diesem Zeitpunkt über einen **Wert von 4** hinaus gesteigert werden.

### Beispiel:

Von den 8 Punkten verteilen wir 2 auf die Eigenschaft *Härte* und *Aura*, 3 auf *Geschick* und einen auf *Verstand*:

**Körper: 6**    **Agilität: 6**    **Geist: 6**

*Stärke: 0*    *Bewegung: 0*    *Verstand: 0*

*Härte 2*    *Geschick: 3*    *Aura: 2*

## 5. ZUSATZTALENTE WÄHLEN:

Jeder Charakter erhält nun jeweils 1 (Neu-) Talent entweder aus dem Talentebereich „*Sport*“ oder dem Talentebereich „*Handwerk*“ und 1 (Neu-) Talent entweder aus dem Talentebereich „*Spiritualität*“ oder „*Höheres Wissen*“, welche er unverzüglich einzusetzen hat. Diese zwei Talente können also nicht wie später erhaltene Talentpunkte aufgespart werden. Wie schon bei den Standestalenten können auch hier nur Talente der Stufe 1 ausgewählt werden.

## 6. DAS ERSTE WUNDER:

Hat sich ein Spieler bei Auswahl der 2 Talente (siehe Ziff. 5.) für das Talent „*Heiliger Streiter I*“ entschieden, kann er nun zusätzlich ein Wunder der Stufe 1 (siehe

Seite 81) wählen, welches von da an sein Charakter bereits beherrscht.

## 7. AUSRÜSTUNG:

Jeder Charakter verfügt zu Beginn neben einer standesgemäßen Kleidung (Bauer = ärmlich; Bürger = ordentlich; Edelmann = hochwertig) über eine Decke, eine Wasserflasche, eine Reisetasche / einen Reisebeutel, Feuerstein & Zunder, zweimal Verbandszeug und ein einfaches Reitpferd mit Zaumzeug, Decke und Sattel.

Des Weiteren verfügt der Charakter über folgende Barmittel, hinsichtlich derer er sich für eine Währung entscheiden muss:

- ENTWEDER:      7 Taler, 7 Pfennige
- ODER:            30 Francs, 9 Décimes,  
                         4 Centimes
- ODER:            5 Gulden, 1 Kreuzer, 1  
                         Heller

## 8. KAMPFWERTE:

Die Formeln, aus denen sich die Kampfwerte errechnen, beziehen sich immer auf die aktuellen Werte des Charakters und müssen bei Änderungen ebenfalls sofort angepasst werden:

### KAMPFWERTE:

**Lebenskraft** = KÖR + HÄ + 10

**Abwehr** = KÖR + HÄ (ggf. + PA)

**Initiative** = AGI + BE

**Laufen** = AGI/2 + 1

**Schlagen** = KÖR + ST + WB

**Schießen** = AGI + GE + WB

**Wunderwirken** = GEI + AU + WB

**Mana** = GEI + AU + Stufe



## 9. LETZTE SCHLIFFE:

Zu guter Letzt muss das **Geschlecht** bestimmt werden und ein **Name** für den Charakter gefunden werden.

Jeder Charakter beherrscht sowohl seine **Muttersprache** (Bürger+Edelmann: in Wort & Schrift; Bauer: in Wort, aber nur rudimentär in Schrift) als auch **Latein** (Bürger+Edelmann: in Wort & Schrift; Bauer: nur rudimentär in Wort & Schrift). In Osteuropäischen orthodox geprägten Regionen ist Latein durch Griechisch zu ersetzen.

Darüber hinaus kann nun jeder Spieler seinem Charakter noch eine Dritte Sprache an die Hand geben, welche dieser beherrschen soll (Edelmann: in Wort & Schrift; Bürger: in Wort, aber nur rudimentär in Schrift; Bauer: nur rudimentär in Wort & Schrift). Hierbei sollte an die üblichen Verkehrssprachen und/oder Gemeinsprachen des Settings gedacht werden (Lingua Franka in dieser Zeit war mindestens für Europa zweifelsohne Französisch).

Abschließend wird notiert, dass der Charakter in der ersten Stufe ist, über o Erfahrungspunkte (EP), o Lernpunkte (LP) und o Talentpunkte verfügt.

Überdies kann man in Absprache mit dem Spielleiter überlegen, wo der Charakter herkommt, wie er aufgewachsen ist und warum er auf Abenteuer auszog. Interessant sind hierbei z.B. folgende Überlegungen:

- Woher hat der **Bauer** das Geld (und vielleicht sogar ein Pferd)? Wie konnte er seinem Herrn entkommen? Wird er noch gesucht/verfolgt?
- Wie ist die Hintergrundgeschichte des **Bürgers**? Kommt er aus wohlhabendem oder aus bescheidenem Hause? Ist er Student? Geselle?
- Wieso ist der **Edelmann** so arm? Wurde er unlängst bestohlen? Hat er alles beim Glücksspiel verloren? Ist die Familie pleite?

Woran glaubt der Charakter und was hat er für Ideale? Ist der Charakter ein Mann / eine Frau von Ehre? Oder ist er durchtrieben? Ein Falschspieler? Betrüger? Fühlt er sich zum Geistlichen Stande hingezogen? Ein Mönch bzw. Prediger gar? Speziell diese letzten Fragen können sich auch erst mit der Zeit im Spielverlauf klären oder sogar ändern.

So oder so ist der Charakter nun bereit für sein erstes Abenteuer.



Bild 26

**SPIELER:**  
Mustermann

# WITCHSLAYERS

**CHARAKTER:**  
Hans Glück

**VOLK:**  
Deutscher

**1**  
**STUFE**

**0**  
**LP**

**0 / 0**  
**TP / NPT**

**STAND:**  
Bauer

**TALENIRANG IN HEILIGER STREITER/ DIENER DER VERDAMMNIS:** 0

**0**  
**ERFAHRUNGSPUNKTE**

**0**  
**MP**

**KÖRPER** 8

**AGILITÄT** 8

**GEIST** 4

**STÄRKE** 3

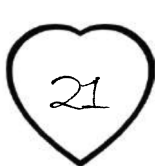
**BEWEGUNG** 1

**VERSTAND** 0

**HÄRTE** (2+1)  
3

**GESCHICK** 2

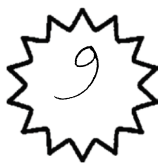
**AURA** 0



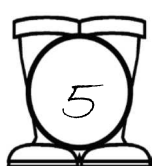
**LEBENSKRAFT**  
KÖR+HÄ+10



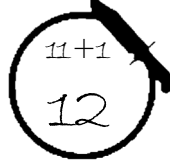
**ABWEHR**  
KÖR+HÄ+PA



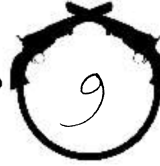
**INITIATIVE**  
AGI+BE



**LAUFEN**  
(AGI/2)+1



**SCHLAGEN**  
KÖR+ST



**SCHIESSEN**  
AGI+GE



**WUNDERWIRKEN**  
GEI+AU



**MANA**  
GEI+AU+STUFE

WAFFEN	WB			GESAMT	BESONDERES
WAFFENLOS	+0	11			GEGNERABWEHR+5
Dolch	+1	11		12	

HL. ARTIEFAKTE	PA	BESONDERES
gesegnetes Kruzifix	1	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
PA-SUMME:	= 1	

WUNDER	ZB		GESAMT	DISTANZ	MANA	EFFEKT



# ERFAHRUNG

Charaktere erhalten durch das Bezwingen von Gegnern, Lösen von Aufgaben und Bestehen von Abenteuern Erfahrungspunkte, abgekürzt mit EP.

## 1. DIE STUFENLEITER

Erreichen die EP einen bestimmten Wert, steigt der Charakter zur nächsten Stufe auf, von denen es insgesamt 20 gibt.

### Beispiel:

Die Inquisitorin Gretchen von Schwanstein (Stufe 3 mit 589 Erfahrungspunkten (EP)) erhält für ihr letztes Abenteuer insgesamt 118 Erfahrungspunkte. Der neue Wert beträgt somit nun 707 EP und Gretchen von Schwanstein hat die vierte Stufe erreicht.

Beim Aufstieg in eine neue Stufe erhält ein Charakter jedes Mal

- **einen Lernpunkt (LP),**
- **einen Talentpunkt (TP)** zur Steigerung eines bereits erlernten Talentes und
- **einen Neu-Talentpunkt (NTP)** zum Erlernen eines neuen, noch unbekannten Talents.

Jeder Charakter kann außerdem nach Erreichen einer neuen Stufe Wunder entsprechend der erreichten Stufe erlernen.

STUFE	ERFAHRUNG	LP	TP	NTP
1	0	0	0	2-3
2	100	+2	+1	+1
3	300	+2	+1	+1
4	600	+2	+1	+1
5	1.000	+2	+1	+1
6	1.500	+2	+1	+1
7	2.100	+2	+1	+1
8	2.800	+2	+1	+1
9	3.700	+2	+1	+1
10	4.800	+2	+1	+1

11	6.000	+2	+1	+1
12	7.600	+2	+1	+1
13	9.300	+2	+1	+1
14	11.100	+2	+1	+1
15	13.000	+2	+1	+1
16	15.000	+2	+1	+1
17	17.200	+2	+1	+1
18	19.600	+2	+1	+1
19	22.200	+2	+1	+1
20	25.000	+2	+1	+1

## 2. LERNPUNKTE

Für Lernpunkte (LP), von denen man jede neue Stufe zwei erhält, kann man Eigenschaften, die Lebenskraft, Mana steigern oder Talentpunkte (TP/NTP) erhalten. Hierbei kann es vorkommen, dass man erst ein oder zwei Stufen warten muss, um sich eine bestimmte Steigerung leisten zu können.

	ST	HÄ	BE	GE	VE	AU	LK	TP
IP-KOSIEN	3	3	3	2	2	3	2	3

### EIGENSCHAFTSHÖCHSTWERTE

Der maximal erreichbare Grundwert in jeder Eigenschaft beträgt 12, wird aber abhängig vom Stand des Charakters, in welchen er hineingeboren wurde, noch modifiziert:

STANDESBONUS AUF GRUNDWERT 12	
Bauer	ST, HÄ und AU +1
Bürger	BE, VE und GE +1
Edelmann	ST, GE und AU +1

## 3. TALENTPUNKTE

Jeder Charakter erhält bei Erreichen einer neuen Stufe **einen Talentpunkt (TP)** zur Steigerung eines bereits erlernten Talentes und einen **Neu-Talentpunkt (NTP)** zum Erlernen eines neuen, noch unbekannten Talents.

Wie bereits erwähnt verfügt jeder Charakter **zu Beginn** über **2 NTP**, welche er vor Beginn des ersten Abenteuers wie folgt zwingend zu verwenden hat (diese können also NICHT aufgespart werden):




Mit den 2 NTP zu Beginn des Spiels kann der Charakter

- **1 Talent** der Stufe 1 **entweder** aus dem Talentebaum „**Sport**“ **oder** aus dem Talentebaum „**Handwerk**“ auswählen und erlernen

SOWIE

- **1 Talent** der Stufe 1 **entweder** aus dem Talentebaum „**Spiritualität**“ **oder** aus dem Talentebaum „**Höheres Wissen**“ auswählen und erlernen.

**Zur Erläuterung der Talentebäume sei noch Folgendes erwähnt:**

- Grundsätzlich stehen erst einmal sämtliche Talente sowohl „neutralen Charakteren“ als auch „Heiligen Streitern“ sowie „Dienern der Verdammnis“ offen.
- „Neutralen Charakteren“ sind lediglich all jene Talente (vorerst) verschlossen, welche auf dem Grundtalent „Heiliger Streiter“ (bzw. „Diener der Verdammnis“) aufbauen.
- Das Talent „Heiliger Streiter“ in seinen verschiedenen Rangstufen meint immer auch „Diener der Verdammnis“.
- Ist ein Talent mit dem Symbol  versehen, kann es von einem Diener der Verdammnis NICHT erlernt werden. Fällt ein Charakter im Laufe seines Daseins der Verdammnis anheim, so verliert er augenblicklich alle Talente, die mit einem  gekennzeichnet sind. Schafft der Charakter den mühevollen Rückweg, so erhält er die mit einem  gekennzeichneten Talente dann wieder (ohne Einsatz neuerlicher Talente-

punkte) zurück, wenn er die entsprechenden Voraussetzungen erfüllt (z. B. „**Heiliger Streiter I**“ usw.).

- Über den jeweiligen Talenten finden sich die Kürzel „KT“ und „NKT“, welche für „KAMPFTALENT“ (KT) und „NICHTKAMPFTALENT“ (NKT) stehen. Dies dient der Übersichtlichkeit und soll dem Spielleiter die Möglichkeit geben, zusätzlich / optional Charakteren z.B. beim Aufstieg (z.B. zu jeder geraden Stufe, also 2, 4, 6, 8, etc.) ein zusätzliches Nichtkampftalent (NKT) zu gewähren oder nach besonders erfolgreichen und harten Kämpfen zusätzlich ein Kampftalent (KT) zu gewähren.

## 4. WUNDER ERLERNEN

Zum Erlernen von Wundern muss ein Charakter wie bereits erwähnt grundsätzlich über das Talent „**Heiliger Streiter I**“ (oder über das Talent „Diener der Verdammnis I“) verfügen. Erreicht ein Charakter mit dieser Grundvoraussetzung eine neue Stufe, kann er neue Wunder erlernen, was weder Lernpunkte (LP) noch Talentpunkte (TP/NTP) kostet.

Zum Erlernen eines neuen Wunders muss der Charakter entweder von einem „Gelehrten“ / „Weisen“ unterrichtet werden (Priester, (Weiße) Hexe, Kobold, Hausgeist, Hexer etc...) oder das Wissen um das neue Wunder einer Schrift entnehmen.

Zu letzterem sei angemerkt, dass noch immer der überwiegende Teil jener, die im Besitze von Büchern und Schriftrollen sind (reiche Bürger, Adlige, Geistliche), diese in der Regel nicht öffentlich zugänglich machen. Auch existieren nur sehr vereinzelt erste öffentliche Bibliotheken und schließlich gibt es für derartige „Lektüre“ keinen (offiziellen) Handel, wo man derlei



exotischen Lesestoff käuflich erwerben könnte.

Viel hängt hier vom Spielleiter ab, wie die einzelnen Charaktere an neue Wunder gelangen werden.

Aufgrund der Erschwernis, neue Wunder erlernen zu können und aufgrund von deren beschränkter Zahl, existiert keine Beschränkung, wie viele Wunder ein und derselben Stufe ein Charakter erlernen darf.



Bild 27

# TALENTE

Will ein Charakter ein neues Talent erlernen, kostet es ihn 1 (Neu-) Talentpunkt (NTP). Will der Charakter hingegen ein bereits erlerntes Talent auf einen höheren Rang anheben, kostet es ihn 1 Talentpunkt (TP) pro Rang. Den Talentebäumen können die jeweiligen Voraussetzungen zum Erlernen bzw. zum Steigern der Talente entnommen werden. In der nachfolgenden textlichen Erläuterung der einzelnen Talente ist zunächst aufgeführt, zu welchem der vier Talentbäume das Talent gehört („Sport“, „Handwerk“, „Spiritualität“, „Höheres Wissen“), welches die Voraussetzungen zum Erlernen des ersten Ranges des Talent sind, bis zu welchem Rang das Talent maximal gesteigert werden kann sowie abschließend die Beschreibung des Talent als solchem.

## Adept

Talentkategorie: „Spiritualität“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 1**

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3* („Spiritualität“)

Der Charakter ist geübt im Umgang mit schädigenden Wundern. Er erhält auf alle Schadwunder +2 pro Talentrang.

## Aderschlitzer

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 7**

+ Talent „Diebeskunst I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2* („Handwerk“)

Wird bei einem Angriff mit einem Messer, Dolch, Degen, Säbel oder einer Schusswaffe ein Würfelergebnis erzielt, welches gleich oder kleiner als der Talentrang in Aderschlitzer ist, wird die Abwehr des

Gegners gegen diesen Angriff pro Talentrang um 5 gesenkt.

## Akrobat

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 1**

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2* („Handwerk“)

Der Charakter ist ein geübter Kletterer und Turner. Auf alle Proben, bei denen es um athletisches Geschick, Balancieren oder Kletterkunst geht, erhält der Charakter einen Bonus von +2 pro Talentrang.

## Alchemie



Bild 28

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 2**

+ Talent „Handwerk I“

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2* („Handwerk“)

Dieses Talent wird benötigt, um magische Tränke und Gegenstände sowie Blutzauber zu brauen (siehe Seiten 112, 194, 198). Jeder Talentrang reduziert die Zubereitungsdauer von Tränken und gibt +2 auf



Proben, um diese Herzustellen oder zu identifizieren.

## Anführer



Bild 29

Talentkategorie: „Höheres Wissen“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 7**

+ Talent „Bildung I“

+ Talent „Wissensgebiet I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4* („Höheres Wissen“)

Der Charakter besitzt eine natürliche Autorität. Für alle Proben, bei denen es darum geht, andere zu überzeugen, erhält er pro Talentrang einen Bonus von +2. Außerdem kann er pro Talentrang einmal pro Woche versuchen, durch eine Probe (GEI+AU+Talentbonus) Gefolgsleute (Stadt- oder Dorfbewohner) für eine konkrete Aufgabe zu rekrutieren. Die Anzahl der Helfer entspricht dem Ergebnis des Probewurfs.

Der Charakter muss sich dazu in einer Stadt oder einem Dorf befinden. Die Gefolgsleute begleiten den Charakter Talentrang in Tagen oder weniger bis die Aufgabe erfüllt ist.

## Aufopferung

Talentkategorie: „Höheres Wissen“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 8**

+ Talent „Meditation I“

+ Talent „Heiliger Streiter I

(alternativ „Diener der Verdammnis I“)

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4* („Höheres Wissen“)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf ein weiteres beliebiges Wunder wirken (zählt als freie Aktion), wodurch er jedoch augenblicklich 1W20 abwehrbaren Schaden erleidet.

## Bändiger

Talentkategorie: „Höheres Wissen“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 7**

+ Talent „Meditation II“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4* („Höheres Wissen“)

Einmal pro Talentrang kann der Charakter mit GEI+AU versuchen, eine Wesenheit dergestalt unter Kontrolle zu bringen (jeder Versuch zählt als eine ganze Aktion), dass diese im Umkreis von 3 Schritt des Bändigers für Kampfrunden = Probenergebnis verbleibt, im Übrigen jedoch frei agiert.

## Beschwörer

Talentkategorie: „Höheres Wissen“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 8**

+ Talent „Bändiger I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4* („Höheres Wissen“)

Der Charakter ist ein Experte im Herbeirufen von Dämonen und Geistern im Umkreis von Talentrang x 100m. Auf alle Versuche der Herbeirufung erhält er +2 pro Talentrang.

## Bildung

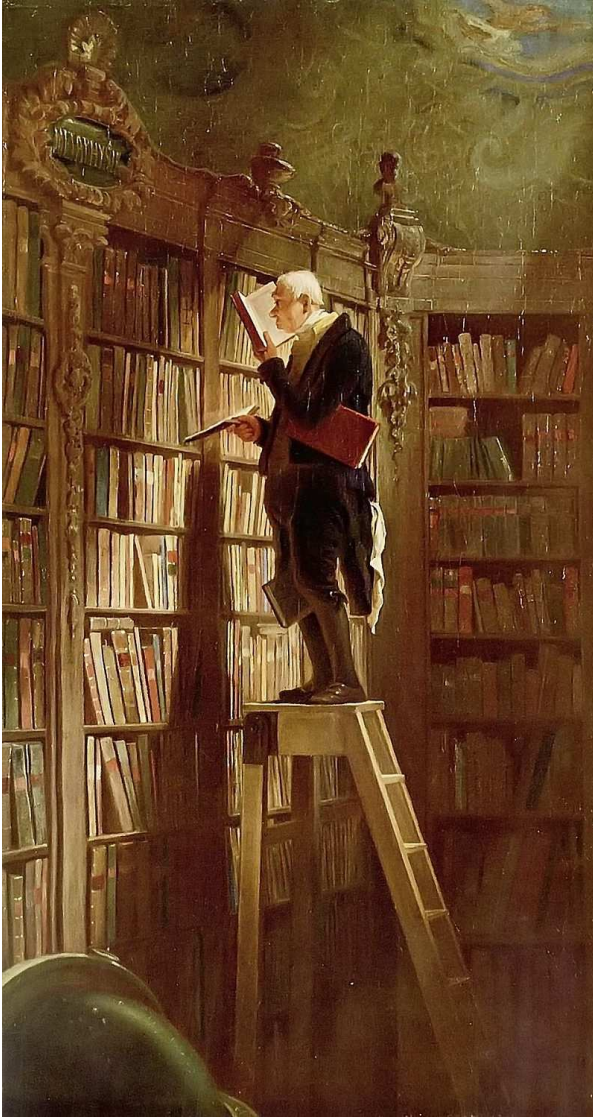


Bild 30

Talentkategorie: „Höheres Wissen“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 1**

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4* („Höheres Wissen“)

Der Charakter hat einen gewissen Grad an Bildung erlangt. Im Gegensatz zu dem Talent Wissensgebiet, welches nur einzelne Themengebiete umfasst, erhält man durch das Talent Bildung einen +2 Bonus pro Talentrang auf alle Proben, bei denen es um Allgemeinwissen oder das Lösen von Rätseln geht.

## Brutaler Hieb

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 2**

+ Talent „Kämpfer I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Schlagen für einen Angriff um den Wert von KÖR erhöhen. Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Schlag zu vereinen.

## Büchsenmacher

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 3**

+ Talent „Handwerk I“

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2* („Handwerk“)

Gestattet die Herstellung und Montage von Waffenmodifikationen (siehe Seiten 171, 180). Der Talentrang gibt die maximale Anzahl von Modifikationen an, die an einer Waffe vorgenommen werden können.

## Charmant



Bild 31

Talentkategorie: „Spiritualität“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 1**

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3* („Spiritualität“)

Auf sämtliche Proben sozialer Interaktion, beispielsweise um sympathisch aufzutreten oder eine Geschichte glaubhafter zu berichten, erhält der Charakter pro Talentrang einen Bonus von +2 (bei Vertretern des anderen Geschlechts sogar +3).



## Diebeskunst



Bild 32

Talentkategorie: „Handwerk“

Voraussetzungen des Talentranges I:

**Stufe 3**

+ Talent „Akrobat I“

+ Talent „Heimlichkeit I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)

Der Charakter erhält einen Bonus von +2 pro Talentrang auf alle Proben, bei denen es darum geht, Fallen zu entdecken und zu entschärfen, fremde Taschen zu leeren, Schlösser zu öffnen oder Glücksspiele zu manipulieren.

## Diener der Verdammnis

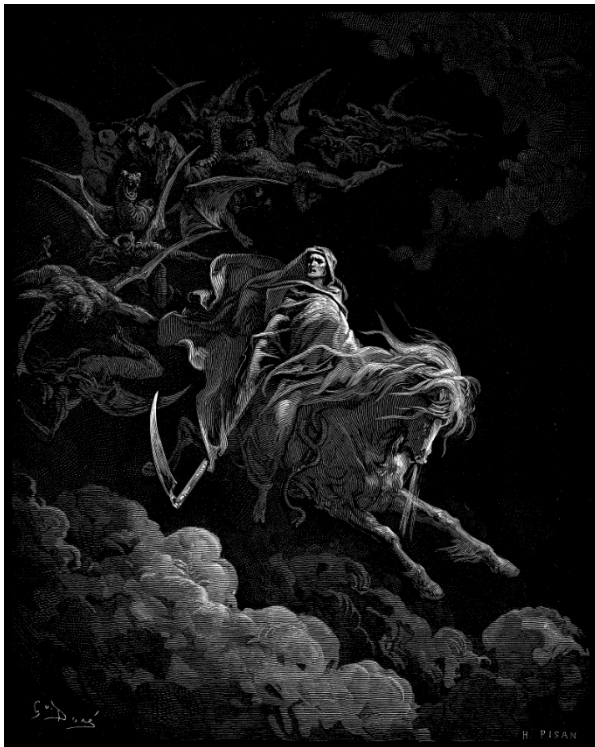


Bild 33

Talentkategorie: „Spiritualität“

Voraussetzungen des Talentranges I:

**Stufe 1**

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)

### ACHTUNG:

Das Talent „**Diener der Verdammnis**“ ist in dem Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“) aus Platzgründen lediglich als Talent „**Heiliger Streiter**“ aufgeführt.

Der Charakter ist einen Pakt mit dem Teufel eingegangen. Er erhält gegen alle gottesfürchtigen Gläubigen einen Bonus von +1 pro Talentrang auf seine Abwehr und seine Initiative. Charaktere, die gegen die Prinzipien Lucifers verstoßen (beispielsweise mitleidvolle Fürsorge), verlieren Talentränge ersatzlos. Charaktere mit diesem Talent können folgende Talente NICHT erlernen und NICHT besitzen:

- Fürsorger,
- Gegenstand weihen,
- Geschwister bis zum Schluss,
- Geschwister im Geiste,
- Leibwächter,
- Todeskraft,
- Verdammte zerschmettern,
- Vergebung

## Durchschuss

Talentkategorie: „Handwerk“

Voraussetzungen des Talentranges I:

**Stufe 7**

+ Talent „Fieser Schuss I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)

Jeder erfolgreiche Schießen-Angriff des Charakters verursacht nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Talentranges x 2. Dieser Schaden ist nicht zusätzlich, sondern im Probenergebnis enthalten. Ein Späher mit Durchschuss III beispielsweise, der beim Angriff eine 17 erzielt, verursacht also 11 Schaden, die sein Gegner abwehren darf, und 6 Schaden, die auf jeden Fall von dessen LK abgezogen werden.



Bild 34

## Einbetten

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 8**

+ Talent „Handwerk I“

+ Talent „Alchemie I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2* („Handwerk“)

Dieses Talent wird benötigt, um Gegenstände mit Wunderkraft zu versehen (siehe Seite 200). Jeder Talentrang reduziert die Herstellungsdauer von Gegenständen mit Wunderkraft und gibt +2 auf Einbetten-Proben, um diese zu fertigen.

Einbetten hilft zwar auch bei der Herstellung von Tränken, dennoch wird dafür zunächst immer noch das Talent **Alchemie** benötigt.

## Einstecker

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 2**

+ Talent „Kämpfer I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)

Der Charakter versteht es, ordentlich Schaden einzustecken. Pro Talentrang steigt die Lebenskraft (LK) um +3.

## Faustkämpfer

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 1**

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)



Pro Talentrang reduziert sich beim Kampf ohne Waffen der Gegnerabwehrbonus von +5 um zwei Punkte.

Mit drei Talenträngen ist der Gegnerabwehrbonus +0, es gibt hier also keine zusätzliche Gegnerabwehr. Ein Charakter mit Faustkämpfer II hat z.B. waffenlos WB +0 und GA +1.

## Fieser Schuss

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 3**

+ Talent „Schütze I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Schießen einen Angriff lang um den Wert von AGI erhöhen.

Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Schuss zu vereinen.

## Flagellant



Bild 35

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 8**

+ Talent „Standhaft I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Der Charakter kann für das Erleiden von 2 LK pro Talentrang (zählt als freie Aktion) seinen Wert in Wunderwirken für 1 Runde pro Kampf um +4 pro Talentrang erhöhen.

## Flink

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 1**

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Der Charakter ist schnell und gut zu Fuß. Der Wert für Laufen wird pro Talentrang um 1m erhöht.

## Friedvoller Hieb

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 7**

+ Talent „Faustkämpfer I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden einen friedvollen Hieb mittels eines waffenlosen Angriffs ausführen. Das Resultat wird wie gewohnt ermittelt (also abzüglich der Abwehr), allerdings wird kein Schaden erzeugt, stattdessen ist das Opfer für 1 Runde pro letztendlich erhaltenen Schadenspunkt gelähmt und/oder bewusstlos (das entscheidet der Charakter).

Wird das gelähmte und/oder bewusstlose Ziel anderweitig angegriffen, wozu auch geistesbeeinflussende Wunder u.ä. zählen und erleidet das Ziel hierdurch Schaden, endet die Wirkung. Gegen Ziele, die 2 + Größenkategorien größer sind, ist das Talent wirkungslos.

## Frontheiler

Talentkategorie: „Spiritualität“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 8**

+ Talent „Fürsorger I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden die Manakosten eines Heilwunders halbieren.

## Fürsorger



Bild 36

Talentkategorie: „Spiritualität“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**  
**Stufe 2**

+ Talent „Heiliger Streiter I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe  
Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Der Charakter ist geübt im Umgang mit  
heilenden und schützenden Wundern. Er  
erhält auf alle Heil- und Schutzwunder +2  
pro Talentrang.

## Gegenstand weihen

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**  
**Stufe 9**

+ Talent „Einbetten I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe  
Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Der Charakter kann pro Talentrang ein  
Wunder, dessen Manakosten maximal 8  
beträgt, an einen bestimmten Gegenstand  
binden – so kann der Charakter beispiels-  
weise in einen Anhänger mit dem Abbild  
des heiligen Johannes zwei Talentränge  
für das Wunder „Freund“ investieren und  
mit dem dritten Talentrang beispielsweise  
das Wunder „Einschläfern“ an einen Ring  
mit Fischsymbol binden.

Voraussetzung der Ausübung des Talents  
ist jedoch, dass der Gegenstand zuvor von  
einem Geistlichen der eigenen Konfession  
bzw. Religionszugehörigkeit des Charak-  
ters geweiht wurde (Charakter Katholik =  
Priester, Charakter Protestant = Pastor,  
Charakter Jude = Rabbi, Charakter Mus-  
lim = Imam usw.).

Pro Talentrang erhält der Charakter +1  
beim Wirken dieser Wunder, sofern er den  
jeweiligen Gegenstand bei sich führt. Die  
Manakosten für das jeweilige gebundene  
Wunder werden pro investierten Talent-  
rang um jeweils 2 gesenkt, betragen jedoch  
mindestens 1.

Wird ein sakraler Gegenstand zerstört,  
sind die investierten Talentränge nicht  
verloren und können (nach Ablauf von  
1W20 Wochen) an einen anderen geweiht-  
en Gegenstand gebunden werden.

## Geistige Einkehr

Talentkategorie: „Spiritualität“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**  
**Stufe 7**

+ Talent „Adept I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe  
Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Durch die geistige Einkehr kann sich der  
Charakter mit zwei weiteren Charakteren  
pro Talentrang auf die Jagd bzw. Mission  
einstimmen. Pro Talentrang erhalten die  
Charaktere dadurch für 1W20/2 Stunden  
einen zusätzlichen Rang in den Talenten  
Jäger und Heimlichkeit. Die Aktivierung  
eines jeden Talentranges stellt eine volle  
Aktion dar.

## Geschwister im Geiste

Talentkategorie: „Spiritualität“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**  
**Stufe 8**

+ Talent „Manakraft I“

+ Talent „Heiliger Streiter I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe  
Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Ein Charakter kann einmalig mit einem  
anderen Charakter die Verbindung „Ge-  
schwister im Geiste“ eingehen. Dazu muss

auch dieser zweite Charakter über das Talent „Geschwister im Geiste“ verfügen. Pro Talentrang erhalten dann beide Charaktere einen Bonus von jeweils +2 auf Angriff und Abwehr gemäß ihrem eigenen Talentrang, wenn sie in der Nähe des jeweils anderen „Geschwisters im Geiste“ kämpfen (max. 10m Distanz). Daneben können sich Blutsbrüder ohne Worte verständigen und spüren auch über große Entfernungen, wenn ihr „Geschwister im Geiste“ in Lebensgefahr schwebt (LK unter 5).

## Geschwister bis zum Schluss

Talentkategorie: „Spiritualität“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 9**

+ Talent „Geschwister im Geiste I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3* („Spiritualität“)

Dieses Talent wird zur Verteidigung gegen eine Übermacht eingesetzt. Dabei stellen sich zwei Charaktere zur Verteidigung Rücken an Rücken. Mindestens einer von Ihnen muss über das Talent „Geschwister bis zum Schluss“ verfügen. Der addierte Talentrang wird dann als Abwehrbonus für beide angerechnet.

**Beispiel:**

*Hänsel (Geschwister bis zum Schluss II) und Gretel (Geschwister bis zum Schluss III) verteidigen sich gegen sechs Vampire. Sie erhalten jeder 5 Punkte Bonus auf ihre Abwehr.*

## Glückspilz

Talentkategorie: „Spiritualität“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 3**

+ Talent „Schlitzohr I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3* („Spiritualität“)

Der Charakter ist ein wahrer Glückspilz, kann er doch einmal pro Talentrang alle 24 Stunden einen Patzer ignorieren und den jeweiligen Wurf wiederholen.

Sollte der neue Wurf ebenfalls ein Patzer sein, man aber über mehr als einen Talentrang verfügt, kann dieser ebenfalls ausgetauscht werden.

## Göttlicher Zorn



Bild 37

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 7**

+ Talent „Brutaler Hieb I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)

Der Charakter kann einmal pro Talentrang pro Kampf für die Dauer von ST Runden seine Abwehr um 1 Punkt mindern und dadurch seinen Wert in Schlagen um +2 erhöhen.

Der Charakter verfällt hierdurch in einen unkontrollierten Zustand der Raserei, den er erst nach der vollen Dauer von ST Runden beenden kann. In dieser Zeit erhält der Charakter pro Talentrang auf alle Proben auf Heimlichkeit, Schleichen, Bemerkten und alle sonstigen GEI+VE Proben einen Malus von -1, jedoch pro Talentrang auf alle Proben auf Klettern, Springen, Jagen, Kraftakt und sonstigen KÖR+ST Proben einen Bonus von +2.



## Halleluja!

Talentkategorie: „Spiritualität“

Voraussetzungen des Talentranges I:

Stufe 8

+ Talent „Fürsorger I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3* („Spiritualität“)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf als freie Aktion einen Psalm singen bzw. rufen, der auf ihn und drei Kameraden pro Talentrang in Hörweite wirkt: Durch den Psalm ermutigt, erhalten sie für 1W20/2 Runden einen Bonus von +2 pro Talentrang auf alle Angriffe. Ein Charakter kann immer nur von einem Psalm profitieren.

Talentkategorie: „Handwerk“

Voraussetzungen des Talentranges I:

Stufe 8

+ Talent „Diebeskunst I“

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2* („Handwerk“)

Der Charakter darf einmal pro Stufe Geld im Maximalwert von 45 *Francs*, 6 *Décimes* bzw. 12 *Talern* bzw. 17 *Gulden*, 12 *Kreuzern* x Stufe x Talentrang direkt in EP im Verhältnis 4 *Francs*, 6 *Décimes* bzw. 1 *Taler*, 12 *Groschen* bzw. 8 *Gulden* 36 *Kreuzer* = 1 EP umwandeln.

Dazu muss er zunächst in den Besitz des Geldes gelangen, was er aber direkt bei der Umwandlung in EP verschleudert (mit Glücksspiel, Wetten, Luxus, etc.)

## Hasardeur



Bild 38



# Handwerk



Bild 39

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 1**

Höchststrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2* („Handwerk“)

Dieses Talent wird für jede Handwerksart (Schmied, Zimmermann, Steinmetz, usw.) individuell erlernt, kann also mehrmals bis höchststrang III erworben werden.

gegen alle Geschöpfe und Diener der Verdammnis einen Bonus von +1 pro Talentrang auf seine Abwehr und seine Initiative. Charaktere, die gegen die Prinzipien ihrer Kirche verstoßen (beispielsweise sinnloses Morden) verlieren Talentränge ersatzlos. Charaktere mit diesem Talent können nicht das Talent Diener der Verdammnis erlernen.

## Heiliger Streiter

Talentkategorie: „Spiritualität“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 1**

Höchststrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3* („Spiritualität“)

Der Charakter wandelt auf dem heiligen Pfad der Gebote seiner Kirche. Er erhält



Bild 40

## Heimlichkeit

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**  
**Stufe 1**

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Der Charakter ist ein geübter Schleicher und versteht sich darauf, nicht bemerkt zu werden. Er erhält +2 pro Talentrang auf alle Proben, bei denen es darum geht, leise zu sein, sich zu verbergen, nicht bemerkt zu werden oder etwas heimlich zu tun, wie beispielsweise Taschendiebstahl.

## Heldenglück

Talentkategorie: „Spiritualität“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**  
**Stufe 8**

+ Talent „Glückspilz I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Der Charakter ist wahrlich vom Glück gesegnet, kann er doch einmal pro Talentrang alle 24 Stunden einen beliebigen Würfelwurf wiederholen.

Sollte das neue Wurf Ergebnis ebenfalls nicht gefallen, kann der Charakter die Probe wiederholen, sofern er noch über weitere Talentränge verfügt.

## Hinterhältiger Angriff

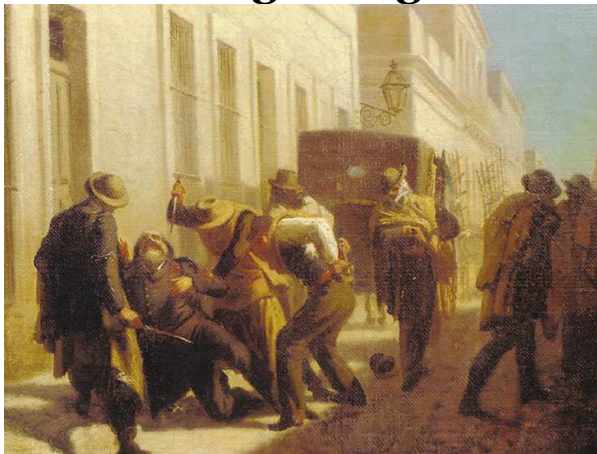


Bild 41

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**  
**Stufe 8**

+ Talent „Aderschlitzer I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*

Einmal pro Kampf kann der Charakter einen Gegner mit einem hinterhältigen Angriff im Nahkampf attackieren, sofern er ein Messer, einen Dolch oder eine Würge- waffe (Draht, Schnur usw.) dafür benutzt und das Opfer sich des Angriffs nicht ge- wahr ist.

Dafür wird in dieser Runde sein Wert in Schlagen um GE – multipliziert mit dem Talentrang – erhöht.

Wurde durch den hinterhältigen Angriff der Kampf eröffnet, kann das Ziel (sofern der hinterhältige Angriff auch gelang) in dieser Runde nicht mehr agieren.

## Hortfund



Bild 42

Talentkategorie: „Höheres Wissen“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**  
**Stufe 9**

+ Talent „Bildung I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4 („Höheres Wissen“)*

Der Charakter ist geübt im Auffinden eines Horts (z.B. Zwerg, Kobold, Alb, Fee etc.). Pro Talentrang darf der Charakter einmal pro Woche mit einem Probewert von 8 + doppeltem Talentrang bestimmen, ob er sich in der Nähe eines Horts befindet und diesen entdeckt. Das Ergebnis gibt die An- zahl der Stunden an, die zum Auffinden des Horts benötigt werden. Der Hort be- steht aus 1W20 x Talentrang x 4 Francs, 6 Décimes bzw. 1 Taler, 12 Groschen bzw. 8 Gulden 36 Kreuzer.



Sodann würfelt der Charakter eine Heimlichkeitsprobe, ob den Charakter ein Mitglied der Spezies, welche den Hort versteckt hat, bei dessen Plünderung beobachtet hat. Misslingt die Probe, ist diese Spezies dem Charakter gegenüber zukünftig solange ablehnend bis feindlich eingestellt, bis dieser den Raub durch eine gute Tat der Spezies gegenüber wieder gut gemacht hat (z.B. einem Kobold das Leben gerettet hat etc.).

## Ich muss weg!

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 8**

+ Talent „Kämpfer I“

+ Talent „Brutaler Hieb III“

**ODER ALTERNATIV**

**Stufe 8**

+ Talent „Knapp daneben I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)

Pro Talentrang kann der Charakter in jedem Kampf für jeweils eine Runde sämtliche gegen ihn gerichtete Nahkampfangriffe komplett ignorieren. Dabei darf er seine Gegner aber nicht attackieren, sondern muss sich dabei um mindestens 2m von ihnen entfernen bzw. entfernt halten. Wahlweise kann das Talent auch eingesetzt werden, um sich pro Talentrang einmal alle 24 Stunden aktionsfrei aus einem Zweikampf zu lösen (siehe Seite 67)

## Instrument



Bild 43

Talentkategorie: „Spiritualität“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 1**

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3* („Spiritualität“)

Dieses Talent wird für jede Instrumentenfamilie (Blechblas-, Holzblas-, Streich-, Tasten- und Schlaginstrumente) individuell erlernt, kann also mehrmals bis Höchststrang III erworben werden. Man beherrscht das jeweilige Instrument und erhält auf alle diesbezüglichen Proben einen Bonus von +3 pro Talentrang.

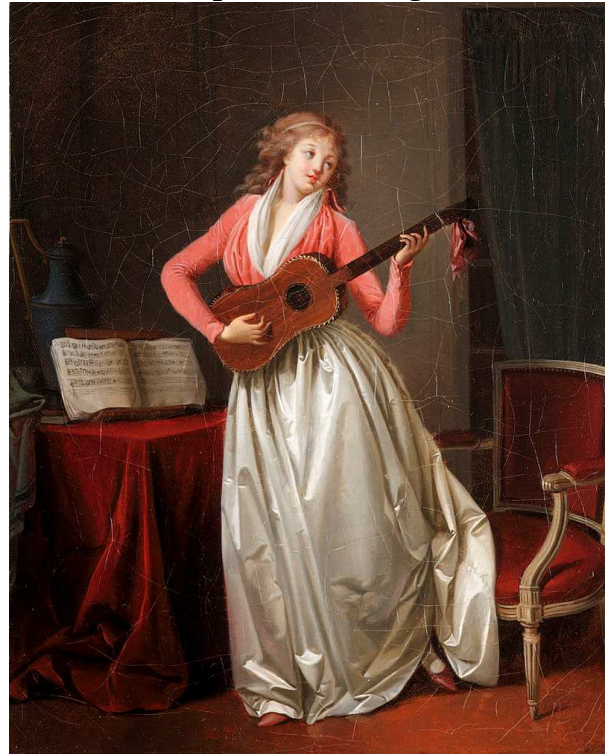


Bild 44

## Jäger und Sammler

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 2**

+ Talent „Heimlichkeit I“

+ Talent „Wahrnehmung I“

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2* („Handwerk“)

Der Charakter streift oft durch die Wälder und erhält hierdurch +2 pro Talentrang auf Proben, mit denen Spuren gelesen, die richtige Marschrichtung wiedergefunden, Wild gejagt oder Kräuter gesammelt werden sollen.

Pro Talentrang kann außerdem eine Mahlzeit (von denen 3 einer Tagesration entsprechen) problemlos beschafft werden (Beeren pflücken, Kleintier erlegen usw.).

## Kämpfer



Bild 45

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 1**

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)

Der Charakter ist ein geübter Nahkämpfer: Er erhält pro Talentrang auf Schlagen einen Bonus von +2.

## Kann ich mal vorbei!

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 9**

+ Talent „Diebeskunst I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2* („Handwerk“)

Der Charakter kann einmal alle 24 Stunden pro Talentrang eine Zielperson durch Ansprechen, Vorbeidrängeln etc. derart ablenken, dass sämtliche Bemerken-Proben gegen Taschendiebstahl u. ä. dieser Person für Talentrang in Runden um die Stufe des Charakters erschwert werden.

## Kletterass

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 9**

+ Talent „Flink I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)

Der Charakter erhält auf alle Klettern-Proben einen Bonus von +2 pro Talentrang und die normale Klettergeschwindigkeit

von Laufen / 2 wird pro Talentrang um 1m erhöht.

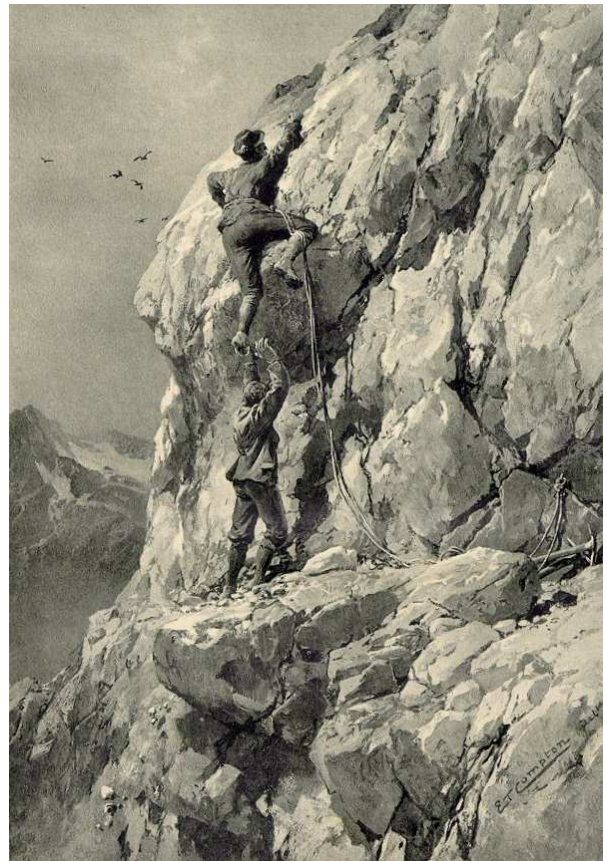


Bild 46

Außerdem kann der Charakter an überhängenden Wänden oder gar kopfüber an Decken „Ganz normal“ klettern (also diesbezügliche Mali ignorieren), sofern diese nicht gänzlich eben sind, sondern über Vorsprünge, Vertiefungen, Stalagtiten, Mauerfugen o. ä. verfügen.

## Knapp daneben

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 4**

+ Talent „Flink II“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf einen gegen ihn gerichteten Angriff komplett ignorieren (Zählt als freie Aktion).

Dass der Charakter einem Angriff ausweichen will, muss angesagt werden, bevor feststeht, ob der Angriff ihn trifft oder nicht.



## Kräuterheiler



Bild 47

Talentkategorie: „Höheres Wissen“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 2**

+ Talent „Bildung I

+ Talent „Wissensgebiet I“

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4 („Höheres Wissen“)*

Der Charakter versteht es in der Natur schnell heilende Kräuter zu finden. Dazu legt er eine Probe auf GEI+VE +2 pro Talentrang ab. Gelingt ihm die Probe, hat er ein heilendes Kraut gefunden, dass LK in Höhe des Probenergebnisses heilt. Das Ergebnis der Probe x 2 gibt auch an, wie lange die Suche in Minuten gedauert hat. Sollen die Kräuter auch gegen Gifte oder Krankheiten helfen, wird der Probenwurf entsprechend modifiziert:

Modifikator	PW
Heilkraut gegen Krankheit	- 4 (Suchzeit x 3)
Heilkraut gegen Gift	- 8 (Suchzeit x 5)

## Kräuterkundiger

Talentkategorie: „Höheres Wissen“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 8**

+ Talent „Kräuterheiler I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4 („Höheres Wissen“)*

Der Charakter kennt Methoden, um Heilkräuter effektiver zu nutzen und erhält pro Talentrang +2 auf den Probenwert, um die durch Heilkraut zurückgewonnenen LK zu bestimmen, egal ob er das Heilkraut bei sich oder anderen anwendet.

## Kugelfest

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 7**

+ Talent „Einstecker II“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Pro Talentrang kann der Charakter einmal im Kampf seine Abwehr um seinen Wert AU gegen einen Angriff mit einer Schusswaffe erhöhen. Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem Abwehrwurf zu vereinen.

## Kunstkenner



Bild 48



Talentkategorie: „Höheres Wissen“

#### Voraussetzungen des Talentranges I:

##### Stufe 8

+ Talent „Bildung I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4* („Höheres Wissen“)

Der Charakter erhält pro Talentrang einen Bonus von +3, wenn er den Wert eines Gegenstandes schätzt. Dies kann auch den immateriellen Wert (z.B. die kulturelle Bedeutung eines Kunstwerkes, die persönliche Bedeutung eines Gegenstandes für eine dem Charakter auch nur flüchtig vom Hörensagen her bekannte Person oder der zukünftige Wert bzw. die zu erwartende Wertsteigerung eines Werkes eines noch unbekannten Nachwuchskünstlers) betreffen.

Auch kann er mit GEI+AU spüren, ob dieser Gegenstand Wunderkraft in sich birgt, worauf der gleiche Bonus angerechnet wird.

Handelt es sich um das Schätzen und/oder Beurteilen eines Kunstobjektes, erhöht sich der Ruf des Charakters als Kunstkenner.

## Lehrmeister



Bild 49

Talentkategorie: „Höheres Wissen“

#### Voraussetzungen des Talentranges I:

##### Stufe 4

+ Talent „Bildung I“

+ Talent „Wissensgebiet I“

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4* („Höheres Wissen“)

Der Charakter kann pro Talentrang mittels eines Lehrmeisters ein aufgrund seiner gewählten „Vor“-Talente bzw. gewählten Talentketten ansonsten unzugängliches Talent erlernen (jedoch stets beginnend mit dem ersten Rang des Talent). Voraussetzung ist, dass ein Lehrmeister zur Verfügung steht, der das Talent besitzt und der Charakter die Stufe, welche zum Erlangen des Talents Voraussetzung ist, erreicht hat.

Der Charakter muss jedoch zu dem TP in Lehrmeister auch einen weiteren TP in das zu erlernende Talent investieren.

Für die auf den ersten Rang des durch „Lehrmeister“ erlernten Talent folgend höheren Talentränge desselben ist ein neuerlicher Einsatz von „Lehrmeister“ nicht erforderlich.

## Leibwächter



Bild 50

Talentkategorie: „Sport“

#### Voraussetzungen des Talentranges I:

##### Stufe 10

+ Talent „Schnelle Reflexe I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Charakter einen Angriff gegen einen Verbündeten, der nicht weiter als 1 m von

ihm entfernt steht, aktionsfrei mit seinem Abwehrwert abwehren. Der Talenteinsatz muss angekündigt werden, bevor der angegriffene Verbündete einen Abwehrwurf macht, und dieser muss auf seinen eigenen Abwehrwurf verzichten.

## Mächtiges Wunder

Talentkategorie: „Spiritualität“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 3**

+ Talent „Manakraft I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Wunderwirken eine Runde lang um den Wert von GEI erhöhen, sofern es sich dabei um ein Wunder handelt, das andere schädigt oder heilt.

Es ist möglich, mehrere Talentränge in ein Wunder zu vereinen.

## Manakraft

Talentkategorie: „Spiritualität“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 2**

+ Talent „Adept I“

+ Talent „Charmant I“

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Dieses Talent erhöht das Mana des Charakters um +3 pro Talentrang.

## Manastrom

Talentkategorie: „Spiritualität“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 8**

+ Talent „Manakraft I“

Höchstrang: IV

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Der Charakter kann einmal alle 24 Stunden die Manakosten eines bestimmten Wunders auf 1 senken. Bei Erwerb eines Talentranges muss festgelegt werden, um welches Wunder es sich dabei handelt.

Werden mehrere Talentränge in ein und dasselbe Wunder investiert, können seine

Manakosten einmal mehr pro Talentrang innerhalb von 24 Stunden auf 1 gesenkt werden.

Wunder deren reguläre Manakosten 9 Punkte oder mehr betragen, können nicht gewählt werden.

## Manipulator

Talentkategorie: „Spiritualität“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 4**

+ Talent „Schlitzohr I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Der Charakter ist ein Meister der magischen Beeinflussung des Geistes. Er erhält auf alle geistesbeeinflussenden Wunder einen Bonus von +1.

## Meditation



Bild 51

Talentkategorie: „Höheres Wissen“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 3**

+ Talent „Bildung I“

+ Talent „Wissensgebiet I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4 („Höheres Wissen“)*



Neben der normalen Regenerationsrate erhält der Charakter pro Stunde, die er meditiert (erfordert ungestörtes Sitzen), einen zusätzlichen Manapunkt pro Talentrang.

## Meister aller Klassen

Talentkategorie: „Höheres Wissen“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 14**

+ Talent „Bildung I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4* („Höheres Wissen“)

Der Charakter kann eines seiner drei Attribute (KÖR, AGI oder GEI) um + 1 steigern.

## Perfektion

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 10**

+ Talent „Kämpfer I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)

Der Charakter kann pro Talentrang seinen Angriffswert [also ENTWEDER seinen Schiessenwert ODER seinen Schlagenwert] UND seinen Abwehrwert um jeweils +1 steigern, jedoch nur begrenzt auf die Handhabung einer Waffenart (z.B. Florett oder Gewehr mit gezogenem Lauf oder Degen oder Pistole usw.).

## Pistolero

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 2**

+ Talent „Schütze I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2* („Handwerk“)

Pro Talentrang wird der Malus von -6 auf Schießen und Abwehr mit zwei Pistolen um jeweils 1 Punkt gemindert.

## Präziser Schuss

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 11**

+ Talent „Fieser Schuss III“

Höchstrang: V

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2* („Handwerk“)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden mit einem Fernkampfangriff einen präzisen Schuss abfeuern, gegen den keine Abwehr gewürfelt wird. Der präzise Schuss muss vor dem Würfeln angesagt werden und kann pro Talentrang mit einem anderen Talentrang eines anderen Talents (beispielsweise **Fieser Schuss** kombiniert werden).

## Prügler

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 13**

+ Talent „Friedvoller Hieb I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)



Bild 52

Wird bei einem Angriff mit Fäusten, stumpfen Waffen, Äxten, Beilen, oder zweihändigen Waffen oder stumpfen Gegenständen ein Immersieg erzielt, wird die Abwehr des Gegners gegen diesen Angriff pro Talentrang um 5 gesenkt.

## Rohe Magie

Talentkategorie: „Spiritualität“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 7**

+ Talent „Adept I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3* („Spiritualität“)

Jeder erfolgreiche Wunder-Angriff des Charakters verursacht nicht abwehrbaren



Schaden in Höhe des Talentranges x 2. Dieser Schaden ist nicht zusätzlich, sondern im Probenergebnis enthalten. Ein Wunderwirker (bzw. *Zauberer* / *Hexe*) mit Rohe Magie III beispielsweise, der beim Angriff eine 17 erzielt, verursacht also 11 Schaden, die sein Gegner abwehren darf, und 6, die auf jeden Fall von dessen LK abgezogen werden.

## Reiten

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 1**

Höchststang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)

Charaktere mit diesem Talent haben reiten gelernt, können also problemlos die Richtung oder Geschwindigkeit ihres Reit-



Bild 53



tieres um einen Schritt ändern und vom Pferderücken aus angreifen. Pro Talentrang erhalten sie bei Sprüngen oder Proben, um die Reitrichtung oder Geschwindigkeit um mehr als einen Schritt zu wechseln, einen Bonus von +2. Im berittenen Kampf erhalten sie pro Talentrang +1 auf Schlagen-Proben gegen unberittene Gegner.

## Rundumschlag

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 1**

+ Talent „Brutaler Hieb I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)

Der Charakter kann mit einer Hieb- und/oder Stichwaffe per Rundumschlag pro Talentrang einen weiteren, angrenzenden Gegner mit einem Schlag/Stich treffen. Für jeden weiteren Feind, den er per Rundumschlag treffen will, wird der Schlagenwert (es wird nur eine einzige Probe für den ganzen Rundumschlag gewürfelt) kumulierend um 1 und die Abwehr um 2 gesenkt, bis der Charakter wieder an der Reihe ist.

## Salve

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 6**

+ Talent „Schütze I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2* („Handwerk“)

Einmal pro Kampf kann der Charakter mit einer mehrläufigen Feuerwaffe oder einer Repetierarmbrust einen zusätzlichen Schuss pro Talentrang abfeuern (solange die Waffe nicht durch eine Aktion nachgeladen werden muss). Bei mehreren Talenträngen können die zusätzlichen Schüsse alle zusammen in einer Runde gebündelt abgefeuert werden oder aufgeteilt in einzelnen Runden. Die einzelnen Schüsse werden dabei als eigenständige Angriffe behandelt, können also beispielsweise

nicht mehrfach durch das Talent **Fieser Schuss** aufgebessert werden.

## Sattelschütze

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 7**

+ Talent „Reiten I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)

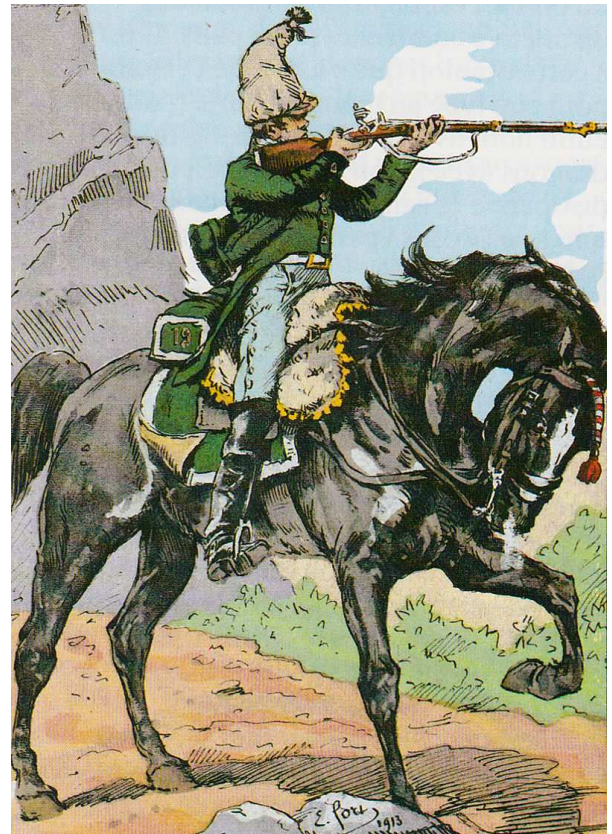


Bild 54

Dieses Talent vermindert den Malus von -5 im Trab und -10 im Galopp beim Abfeuern einer Schusswaffe während des Reitens pro Talentrang um 2 (ab Talentrang III ist der Malus im Trab 0 und gibt keinen zusätzlichen Bonus).

Der Charakter benötigt mindestens einen Talentrang im Talent **Reiten**, um das Talent Sattelschütze erwerben zu können.

## Scharfschütze

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 8**

+ Talent „Durchschuss I“

Höchststrang: III  
 Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe  
 Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*



Bild 55

Im Fernkampf zielt der Charakter auf die verletzbaren Körperteile seines Ziels; die Abwehr des Gegners wird gegen die Fernkampfangriffe des Charakters mittels Schießen um 2 pro Talentrang gesenkt. Dieses Talent kann nur auf Handfeuerwaffen mit einem gezogenen Lauf angewendet werden.

## Schlitzohr

Talentkategorie: „Spiritualität“  
**Voraussetzungen des Talentranges I:**  
**Stufe 2**

+ Talent „Charmant I“

Höchststrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe  
 Tabelle *Talentebaum Nr. 3 („Spiritualität“)*

Auf alle Proben sozialer Interaktion, bei der geblufft, gefeilscht oder verhandelt wird, erhält der Charakter einen Bonus von +3 pro Talentrang.

## Schlagkraft

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 7**

+ Talent „Brutaler Hieb I“

Höchststrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe  
 Tabelle *Talentebaum Nr. 1 („Sport“)*

Jeder erfolgreiche Schlagen-Angriff des Charakters verursacht nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Talentranges x 2. Dieser Schaden ist nicht zusätzlich, sondern im Probenergebnis enthalten. Ein Krieger mit Schlagkraft III beispielsweise, der beim Angriff eine 17 erzielt, verursacht also 11 Schaden, die sein Gegner abwehren darf, und 6, die auf jeden Fall von dessen LK abgezogen werden.

## Schlossknacker

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 7**

+ Talent „Diebeskunst I“

Höchststrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe  
 Tabelle *Talentebaum Nr. 2 („Handwerk“)*



Bild 56

Pro Talentrang erhält der Charakter einen Bonus von +2 auf sämtliche Proben, um Schlösser zu öffnen.

Außerdem kann pro Talentrang ein weiteres Mal versucht werden, ein und dasselbe Schloss zu öffnen, ohne bereits einen Malus zu erhalten (siehe Seite 189).

Schlossknacker ist mit dem Talent **Diebeskunst** kombinierbar.



## Schnellader

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 9**

+ Talent „Schütze I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2* („Handwerk“)

Pro Talentrang verkürzt sich die Ladezeit einer Schusswaffe um 1 Runde pro Lauf. Minimale Ladezeit bleibt weiterhin 1 Runde jedoch auch eine Runde für Mehr-läufige Handfeuerwaffen.

## Schnelle Reflexe

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 4**

+ Talent „Flink II“

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)

Der Charakter kann schnell reagieren. Im Kampf erhält er pro Talentrang einen Bonus von + 2 auf seine Initiative.

Zusätzlich kann er pro Talentrang einmal im Kampf eine Waffe als freie Aktion ziehen, wechseln oder vom Boden aufheben.

## Schütze

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 1**

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2* („Handwerk“)

Der Charakter ist ein geübter Fernkämpfer: Er erhält auf Schießen einen Bonus von +2 pro Talentrang.

## Schwimmen

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 1**

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)

Der Charakter kann schwimmen und erhält pro Talentrang auf alle diesbzgl. Proben einen Bonus von +3



Bild 57

## Sehnenschneider

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 8**

+ Talent „Göttlicher Zorn I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)

Der Charakter kann einmal pro Kampf pro Talentrang einem Gegner die „Sehnen Schneiden“. Er muss dies vor dem entsprechenden Nahkampfangriff ansagen. Für diese Aktion wird die Abwehr des angreifenden Charakters halbiert, bis er in der nächsten Kampfunde wieder an der Reihe ist. Wird beim Gegner ein Schaden erzielt, wird dieser Schaden halbiert und der Laufenwert des Gegners um 1m pro Talentrang gesenkt. Wird kein Schaden verursacht, zählt dies nicht als Talenteinsatz und ein erneuter Versuch ist möglich. In dem Fall wird auch die Abwehr des Charakters nicht halbiert.

Um den Effekt des Sehnenschneidens aufzuheben, müssen mindestens LK in Höhe der Verwundungsschwelle des Charakters (siehe Seite 74) geheilt werden.

## Sichere Hand

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 14**

+ Talent „Präziser Schuss I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2* („Handwerk“)

Pro Talentrang darf der Charakter den Bonus, den er auf eine gezielte Runde erhält, um + 1 erhöhen. Ein Charakter mit Sichere Hand II bekommt so beispielsweise für zwei Runden Zielen einen Bonus von + 6. Auch der Maximalbonus von (ohne Talent Sichere Hand) + 10 erhöht sich pro Talentrang um + 1. Ein Charakter mit Sichere Hand II kann somit durch Zielen einen Maximalbonus von + 12 erreichen.

## Sprachgenie

Talentkategorie: „Höheres Wissen“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 2**

+ Talent „Wissensgebiet I“

+ Talent „Bildung I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4* („Höheres Wissen“)

Der Charakter kennt die Grundzüge der Europäischen Sprachfamilien. Er kann sich in allen europäischen Sprachen mehr schlecht als recht verständigen, wenn ihm eine Probe auf GEI+VE+Talentrang gelingt (+2 pro Talentrang). Belauschten Gesprächen kann er mit einer gelungenen Probe auf GEI+VE+Talentrang den allgemeinen Sinn entnehmen.

## Standhaft

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 3**

+ Talent „Einstecker I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)

Pro Talentrang sinkt die Lebenskraft, ab der ein Charakter bewusstlos wird, um jeweils 3 Punkte. Ein Charakter mit Standhaft III wird also erst bei -9 LK bewusstlos, statt schon bei 0; alles natürlich nur unter der Voraussetzung, dass der Charakter so viele negative LK auch überleben kann.

## Stigmatisation

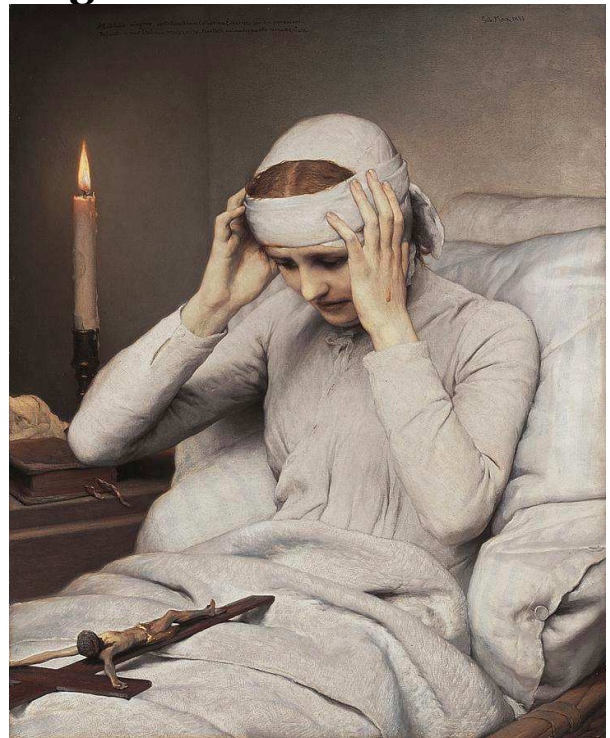


Bild 58



Talentkategorie: „Spiritualität“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 9**

+ Talent „Heiliger Streiter I“

+ Talent „Manakraft I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3* („Spiritualität“)

Der Charakter kann für das Opfern von bis zu 1 LK pro Talentrang (zählt als freie Aktion) die Manakosten eines Wunders um jeweils 2 Punkte senken. Dies hinterlässt für 1W20 Tage blutige Male an Händen und Füßen des Charakters.

## Tiermeister

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 7**

+ Talent „Jäger & Sammler I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2* („Handwerk“)

Der Charakter hat ein Gespür für Tiere und erhält auf alle Proben im Umgang mit ihnen +3 (dieser Bonus zählt auch auf Reiten-Proben, um die Reitgeschwindigkeit oder die Richtung zu ändern).



Bild 59

## Stratego

Talentkategorie: „Höheres Wissen“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 9**

+ Talent „Anführer I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4* („Höheres Wissen“)

Pro Talentrang kann der Charakter die Werte Schlagen oder Schießen oder Abwehr aller Gefolgsleute, die er mit dem Talent Anführer rekrutiert hat, nach Belieben um jeweils + 1 erhöhen. Der Bonus kann – im Falle mehrerer Talentränge – auf einen Wert angewendet werden oder verteilt werden.

Einmal alle 24 Stunden pro Talentrang kann er außerdem eine beliebige Anzahl wilder aggressiver oder selbst ausgehungert Tiere dazu bringen, ihn und zwei Begleiter pro Talentrang zu verschonen (es sei denn, diese greifen nicht ihrerseits die Tiere an). Dies ist auch bei tollwütigen oder kontrollierten Tieren möglich, sofern hier dem Charakter eine Probe gegen GEI+AU+Talentrang gelingt (zählt als ganze Aktion, ein Versuch pro Talentrang).

## Tod Entrinnen

Talentkategorie: „Spiritualität“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 11**

+ Talent „Glückspilz I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3* („Spiritualität“)

Sobald der Charakter weniger als 1 LK besitzt, aber immer noch lebt, heilt er automatisch nach 5 Runden (-1 Runde pro Talentrang) 1 LK pro Talentrang pro Runde.

Sobald seine LK wieder im positiven Bereich sind, endet der Heileffekt und der Charakter ist augenblicklich voll einsatzfähig.

## Todeskraft

Talentkategorie: „Höheres Wissen“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 9**

+ Talent „Aufopferung I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4* („Höheres Wissen“)

Immer wenn in Reichweite von 5 + Talentrang in Metern ein Geschöpf oder eine Person der Verdammnis von mindestens „kleiner“ Größenkategorie zu Tode kommt, regeneriert der Charakter 2 LK pro Talentrang in Todeskraft. Bei Geschöpfen der Verdammnis gilt dies entgegengesetzt im Todesfalle von Geschöpfen des Heils.

## Trassologe



Bild 60

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 8**

+ Talent „Jäger & Sammler I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2* („Handwerk“)

Der Charakter erhält pro Talentrang +1 auf Proben Spuren lesen.

Zusätzlich erhält der Charakter pro Talentrang bei einer gelungenen Probe automatisch ein zusätzliches Detail (z.B. Verursacher, Anzahl, Alter der Spuren, Richtung, Besonderheiten, etc.), ohne das eine zusätzliche Probe nötig ist.

Im Erfolgsfalle erhöht sich der Ruf des Charakters als „Kriminologe/Trassologe“.

## Umdenken

Talentkategorie: „Höheres Wissen“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 5**

+ Talent „Lehrmeister I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4* („Höheres Wissen“)

Der Charakter kann eine Anzahl von Wunderstufen gleich seiner eigenen Stufe einmalig pro Talentrang verlernen und durch andere Wunder der gleichen Stufensumme ersetzen. Durch das Umdenken können Charaktere, die mit ihren gewählten Wundern nicht zufrieden sind, diese noch einmal umgestalten.

## Umgebung Spuren

Talentkategorie: „Spiritualität“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 6**

+ Talent „Manakraft I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3* („Spiritualität“)

Einmal pro Talentrang alle 24 Stunden kann sich der Charakter mit seiner Umgebung in Einklang bringen und eine Frage pro Talentrang über das Gebiet stellen, das sich im Umkreis von 5 km pro Talentrang um ihn herum erstreckt. Diese Fragen können sich auf Kreaturen, Strukturen oder geographische Eigenschaften des Gebietes beziehen, nicht aber auf Namen, Individuen oder gedachte Linien. Das Talent



muss über eine Bemerkensprobe aktiviert werden.

Er könnte also nach Anzahl, Ort und Richtung von Seen im Gebiet fragen, nach der größten Ansammlung von Orks, nach der nächsten Ortschaft oder nach Zugängen zu unterirdischen Tunneln, aber nicht gezielt nach dem Räuberhauptmann Darius, dem Steinbacher Handelsposten oder dem Grenzverlauf zu Hintertupflingen.

Das Talent funktioniert am besten in der freien Natur (Feld, Wald, Wiesen) [Bonus +4], hinreichend in Siedlungsnähe (Bauernhof, kleines Dorf) [Bonus +2], bedingt in kleineren Städten [Bonus +-0] und aufgrund der Vielzahl von Eindrücken nur sehr schlecht in mittleren und großen Städten [Malus -8].

## Untrügliche Sinne

Talentkategorie: „Spiritualität“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 7**

+ Talent „Umgebung Spüren I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3* („Spiritualität“)

Einmal pro Tag pro Talentrang kann der Charakter seinen GEI-Wert auf einen Wahrnehmungswurf hinzuzählen, vorausgesetzt, er sucht, lauscht, wittert, späht etc. aktiv nach irgendetwas. Der Charakter kann mehrere Talentränge in einem Wurf vereinen.

## Verdammte zerschmettern

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 10**

+ Talent „Sehnenschneider I“

Höchstrang: V

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden einen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur der Verdammnis (Teufel, Dämon, Vampir, Gargoyle etc.) führen, der nicht abgewehrt werden kann. Vor dem Angriffswurf muss angesagt werden, dass das Talent zum Einsatz kommen soll, welches mit Talenten wie **Brutaler Hieb**

und/oder **Vergeltung** kombiniert werden kann.

## Vergebung



Bild 61

Talentkategorie: „Höheres Wissen“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 10**

+ Talent „Heiliger Streiter I“

+ Talent „Meditation I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4* („Höheres Wissen“)

Der Charakter muss **Heiliger Streiter** sein. Mit einer bloßen Berührung kann der Charakter die Gnade des Allmächtigen durch einen Gegner fließen lassen. Der Charakter kann einmal pro Talentrang pro 24 Stunden einen Angriffswurf würfeln. Das Probenergebnis nach Abzug des Verteidigungswurfes bestimmt die Dauer der „Friedfertigkeit“. Während dessen „Friedfertigkeit“ wird der Gegner keinerlei Angriffe ausführen, solange er nicht bedroht wird. Alle auf den „friedfertigen“ Gegner gewirkten Heilzauber erhalten einen Bonus von +1. Bei einem Immersieg wechselt der Gegner dauerhaft ins Lager des Heils. Geschöpfe der Verdammnis verfallen durch einen erfolgreichen Vergebungswurf nicht in „Friedfertigkeit“ sondern erstarren. Ein Immersieg lässt Geschöpfe der Verdammnis nicht in das Lager des Heils wechseln, führt diesen aber neben der Erstarrung einen nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probeergebnisses zu. Die Bösartigkeit des Gegners bestimmt den Malus auf den Angriffswert. Das Talent kann gegen Geschöpfe mit der Fähigkeit Geistesimmun nicht angewendet werden.



Bild 62



Bild 63

## Vergeltung

Talentkategorie: „Spiritualität“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 11**

+ **Talent „Heiliger Streiter I“**

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 3* („Spiritualität“)

Im Kampf kann der Charakter einmal pro Talentrang entweder seinen Wert in Schlagen oder seinen Wert in Schießen oder seinen Wert in Wunderwirken für eine Runde um seinen vierfachen Talentrang in **Heiliger Streiter** bzw. **Diener der Verdammnis** erhöhen.

Es ist nicht möglich, mehrere Talentränge von Vergeltung in einer einzelnen Probe zu vereinen. Eine Kombination mit Talenten wie beispielsweise **Brutaler Hieb** ist allerdings uneingeschränkt möglich.

## Verheerer

Talentkategorie: „Höheres Wissen“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 10**

+ **Talent „Beschwörer I“**

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4* („Höheres Wissen“)

Der Charakter versteht es, Wunder verheerend einzusetzen: Die Abwehr des Gegners wird gegen Schaden durch die Auswirkungen eines Wunders um 1 pro Talentrang gesenkt.

## Vernichtender Schlag

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 11**

+ **Talent „Rundumschlag I“**

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden mit einem Nahkampfangriff einen vernichtenden Schlag ausführen, gegen den keine Abwehr gewürfelt wird.

Der vernichtende Schlag muss vor dem Würfeln der Schlagen-Probe angekündigt werden und kann pro Talentrang mit einem Talentrang eines anderen Talents (beispielsweise **Brutaler Hieb**) kombiniert werden.



## Vertrautenband

Talentkategorie: „Handwerk“

### Voraussetzungen des Talentranges I:

#### Stufe 9

+ Talent „Tiermeister I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2* („Handwerk“)

Schafft ein besonderes Band zwischen dem Charakter und einem einzelnen seiner Vertrauten, wodurch sich beide telepathisch miteinander verständigen können (einfache Kommunikation wie „Gefahr?“, „Flieh!“ oder „Hilf mir!“). Zusätzlich wird pro Talentrang ein Bonus von insgesamt +3 auf die Eigenschaften des Vertrauten verteilt. Jedes Mal, wenn der Charakter um eine Stufe aufsteigt, erhält dieses Tier außerdem +1 auf eine beliebige Eigenschaft. Mit jedem höheren Talentrang in „Vertrautenband“ steigt die Komplexität der Befehle, die der Charakter dem Vertrauten geben kann (der jeweilige Umfang ist zwischen Spielleiter und Charakter abzusprechen (z.B. Diebstahl oder Fesseln durchbeißen usw.)).

Wird das Tier getötet, erlischt das Band, wird jedoch bei einem *Auferweckungswunder* des Tieres erneuert. Ist dies nicht der Fall, sind die Talentränge nicht verloren und können nach einer Trauerzeit von 1W20/2 Wochen für ein neues Vertrautenband mit einem anderen Vertrauten eingesetzt werden.

## Vertrauter

Talentkategorie: „Handwerk“

### Voraussetzungen des Talentranges I:

#### Stufe 8

+ Talent „Tiermeister I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2* („Handwerk“)

Pro Talentrang schließt sich dem Charakter ein Tier (Falke, Hund, Pferd, Wolf, Fuchs usw.) an.

Die treuen Tiere befolgen einfache einsilbige Befehle wie „Platz!“ und „Fass!“ und haben VE +1, auch wenn mit ihnen keine Intelligente Kommunikation möglich ist

und sie auch nicht zum heimlichen Auskundschaften etc. abgerichtet werden können.

Ein Vertrauter gewährt seinem Besitzer, sofern er nicht mehr als AU x5 (des Charakters in Metern von ihm entfernt ist, einen Bonus von +1 auf einen von zwei Kampfwerten (Initiative, Schießen, Wunderwirken, Abwehr).

Der zu erhöhende Kampfwert wird bei Erhalt des Vertrauten ausgewählt.

Wird ein Vertrauter getötet, erleidet der Charakter im selben Moment 1W20/2 nicht abwehrbaren Schaden (seelischer Schmerz) und der Bonus auf den Kampfwert erlischt. Wird der Vertraute nicht wiederbelebt, kann für seinen Talentrang ein neuer Vertrauter gewählt werden, allerdings erst nach Ablauf einer Trauerzeit von mindestens 1W20/2 Wochen. Bis dahin hat der Charakter temporär KÖR -1.

## Voltigeur

Talentkategorie: „Sport“

### Voraussetzungen des Talentranges I:

#### Stufe 9

+ Talent „Flink I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)

Der Charakter kann sich im unwegsamen Gelände, zwischen Trümmern, im Wald oder Unterholz ohne Abzug auf seinen Laufwert bewegen. Wenn es darum geht, Hindernissen auszuweichen oder diese zu überwinden, bekommt er pro Talentrang einen Bonus von +2. Im Kampfgetümmel kann sich der Voltigeur pro Talentrang einmal zwischen zwei nebeneinander stehenden Personen hindurch bewegen, auch wenn zwischen diesen kein Feld Platz ist. Kommt es hierbei zu einem Angriff Beider oder eines der Beiden, erhalten diese in der Runde des Hindurchzwängens keinen Bonus wegen Angriffs von der Seite bzw. in den Rücken des Charakters.

Außerdem erhält der Charakter einen Bonus von +2 pro Talentrang, um sich aus einem Kampf zu lösen.



Bild 64

## Waffenloser Kampf

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 9**

+ Talent „Faustkämpfer I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)

Der Charakter ist ein Meister des waffenlosen Kampfes, der WB seiner unbewaffneten Angriffe beträgt +1 pro Talentrang. Der normalerweise gültige Bonus von +5 auf Abwehr gegen waffenlose Angriffe entfällt bei seinen Gegnern, deren Abwehr außerdem noch pro Talentrang um 1 gesenkt wird. Außerdem erhält der Charakter +1 auf Abwehr und Initiative pro Talentrang.

## Wahrnehmung

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 1**

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2* („Handwerk“)

Der Charakter ist ein aufmerksamer Beobachter. Auf alle Bemerken-Proben erhält er einen Bonus von +2 pro Talentrang.

## Wissensgebiet

Talentkategorie: „Höheres Wissen“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 1**

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4* („Höheres Wissen“)

Dieses Talent wird für jedes Wissensgebiet (Geschichte, Ingenieurwesen, Mathematik, Naturkunde, Recht usw.) individuell erlernt, kann also mehrmals bis Höchst-rang III erworben werden. Man beherrscht das jeweilige Wissensgebiet und erhält auf alle diesbzgl. Proben einen Bonus von +3 pro Talentrang.

## Wundarzt



Bild 65

Talentkategorie: „Höheres Wissen“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 2**

+ Talent „Bildung I“

+ Talent „Wissensgebiet I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 4* („Höheres Wissen“)

Der Charakter versteht es, die Wunden schnell und notdürftig zu versorgen. Dazu benötigt er Verbandsmaterial oder eine Arzttasche und legt eine Probe auf GEI+GE ab, auf die er +2 pro Talentrang addieren kann.

Das Probenergebnis entspricht den geheilten LK. Bei einem Patzer erhält der Patient jedoch PW10 nicht abwehrbaren Schaden.



Das benötigte Verbandsmaterial ist in jedem Fall verbraucht.

## Wundersamer Vertrauter



Bild 66

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 12**

**+ Talent „Vertrauter I“**

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2* („Handwerk“)

Pro Talentrang schließt sich dem Charakter ein Wesen der magischen Welt (Fee, Hauself, Kobold, Zwerg, usw.) an.

Die treuen Wesen verfügen über menschenähnliche Intelligenz und befolgen daher nicht unbedingt Befehle und sind nicht gedankenlos bzw. willenlos treu sondern erwarten Respekt, Schutz, Zuneigung und Güte von ihrem Herren / ihrer Herrin. Sie verfügen über alle entsprechenden „Monster“-Eigenschaften ihrer Spezies, jedoch zusätzlich VE +2.

Ein wundersamer Vertrauter gewährt seinem Besitzer, sofern er nicht mehr als AU x 10 des Charakters in Metern von ihm entfernt ist, einen Bonus von +2 auf einen von zwei Kampfwerten (Initiative, Schießen, Wunderwirken, Abwehr).

Der zu erhöhende Kampfwert wird bei Erhalt des wundersamen Vertrauten ausgewählt.

Wird ein wundersamer Vertrauter getötet, erleidet der Charakter im selben Moment 1W20 nicht abwehrbaren Schaden (seelischer Schmerz und magische Verletzung) und der Bonus auf den Kampfwert erlischt. Wird der Vertraute nicht wiederbelebt, kann für seinen Talentrang ein neuer Vertrauter gewählt werden, allerdings erst

nach Ablauf einer Trauerzeit von mindestens 1W20 Wochen. Bis dahin hat der Charakter temporär KÖR -2.

## Wundersames Vertrautenband

Talentkategorie: „Handwerk“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 13**

**+ Talent „Wundersamer vertrauter I“**

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 2* („Handwerk“)

Schafft ein besonderes Band zwischen dem Charakter und einem einzelnen seiner wundersamen Vertrauten, wodurch sich beide telepathisch miteinander verständigen können (komplexe Kommunikation bzw. Zwiegespräch). Zusätzlich wird pro Talentrang ein Bonus von insgesamt +3 auf die Eigenschaften des Vertrauten verteilt. Jedes Mal, wenn der Charakter um eine Stufe aufsteigt, erhält der wundersame Vertraute außerdem +1 auf eine beliebige Eigenschaft.

Wird der wundersame Vertraute getötet, erlischt das Band, wird jedoch bei einem *Auferweckungswunder* am wundersamen Vertrauten erneuert. Ist dies nicht der Fall, sind die Talentränge nicht verloren und können nach einer Trauerzeit von 1W20 Wochen für ein neues Vertrautenband mit einem anderen Vertrauten eingesetzt werden.

Mit Erreichen der Talente bzw. Talentstufen **Wundersamer Vertrauter I** und **Wundersames Vertrautenband I** können durch den Tod eines vertrauten Tieres freigewordene Talentränge in **Vertrautenband** nach Ablauf der entsprechenden Trauerzeit wie Talentränge in **Wundersames Vertrautenband** verwendet werden.



Bild 67

## Zäher Hund

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 10**

+ Talent „Knapp daneben I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)

Der Charakter ist es gewohnt Schaden einzustecken. Pro Talentrang darf der Charakter einmal pro Kampf seine Abwehr um KÖR erhöhen.

Es können mehrere Talentränge in einen Abwehrwurf vereint werden.

## Zweikämpfer

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 9**

+ Talent „Kämpfer I“

Höchstrang: VI

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)

Pro Talentrang erhält der Charakter + 2 auf den Versuch einen Gegner in einen Zweikampf zu verwickeln (siehe Seite 67). Außerdem erhält er pro Talentrang + 1 auf Schlagen, solange er sich im Handgemenge befindet.

## Zehrender Spurt

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 11**

+ Talent „Flink II“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)

Der Charakter kann pro Talentrang für das Opfern von 2 LK (zählt als freie Aktion) für 2 Runden seinen Wert in Laufen um 2m erhöhen.

## Zwei Waffen

Talentkategorie: „Sport“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 1**

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 1* („Sport“)

Pro Talentrang wird der Malus von -6 auf Schlagen und Abwehr beim Kampf mit zwei Nahkampfwaffen um jeweils 2 Punkte gemindert.



Bild 68



# VERDAMMNIS-TALENTE

Folgende Talente können ausschließlich von „**Dienern der Verdammnis**“ erworben werden:

## Dämonenbrut:

Talentkategorie: „*Verdammnis*“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 16**

+ Talent „**Diener der Verdammnis III**“

+ Talent „**Meditation I**“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5* („*Verdammnis*“)

Pro Talentrang kann der Zauberer / die Hexe auf Wunsch bei einer Beschwörung einen weiteren Dämon gleichen Typs beschwören. Ein zusätzlicher Beschwörungskreis oder eine weitere Probe werden dafür nicht benötigt.

Sollte die Beschwörung misslingen, wendet sich die gesamte Dämonenbrut gegen ihren Beschwörer.

## Dämonenzauber:

Talentkategorie: „*Verdammnis*“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 16**

+ Talent „**Diener der Verdammnis II**“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5* („*Verdammnis*“)

Pro Talentrang kann der Zauberer / die Hexe einem einzelnen seiner beschworenen Dämonen einen seiner eigenen Zaubersprüche beibringen (dauert eine Aktion), mit Ausnahme des Blutzauberspruchs „*Dämonen Beschwören*“. Der jeweilige Dämon hat für die Dauer seiner Beschwörung den jeweiligen Zauber aktiv und kann ihn nach den normalen Regeln einsetzen.

## Elementare Bündeln:

Talentkategorie: „*Verdammnis*“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 9**

+ Talent „**Diener der Verdammnis II**“

+ Talent „**Meditation I**“

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5* („*Verdammnis*“)

Pro Talentrang kann der Zauberer / die Hexe auf Wunsch bei einer Herbeirufung eine weitere Elementarstufe (I) herbeirufen.

Der Zauberer / die Hexe muss vor der Herbeirufung schon festlegen, wie viele der zusätzlichen Elementare einzeln oder gebündelt – wodurch sich deren Stufen (siehe Seite 119) bis maximal III addieren – erscheinen sollen. Ein zusätzliches Elementarportal oder Proben werden dafür nicht benötigt, aber der WB entsprechend gesenkt.

Sollte die Herbeirufung misslingen, wenden sich alle Elementare – gebündelte wie ungebündelte – gegen den Zauberer / die Hexe.

## Elementen Trotzen:

Talentkategorie: „*Verdammnis*“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 8**

+ Talent „**Diener der Verdammnis I**“

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5* („*Verdammnis*“)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden erlittenen Schaden durch die Elemente (beispielsweise durch den Blutzauber „*Feuerwand*“) ignorieren.

Die schützende Wirkung wird als freie Aktion ausgelöst und hält eine ununterbrochene Anzahl von Runden gleich dem dreifachen Talentrang an.

## Explosionskontrolle:

Talentkategorie: „Verdammnis“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 9**

+ Talent „Diener der Verdammnis II“

+ Talent „Meditation I“

Höchstrang: V

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5* („Verdammnis“)

Pro Talentrang kann der Charakter eine Person (auch sich selbst) vor der Wirkung eines seiner eigenen Flächenwunder/-zauber verschonen. Pro Talentrang kann er das Talent einmal pro Kampf einsetzen.

## Knechtschaft:

Talentkategorie: „Verdammnis“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 16**

+ Talent „Diener der Verdammnis I“

Höchstrang: V

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5* („Verdammnis“)

Pro Talentrang kann der Charakter jeder selbst beschworenen bzw. selbst herbeigerufenen Wesenheit eine weitere Frage stellen bzw. einen weiteren Auftrag erteilen und die Zeit, die das Wesen ihm dienen muss, um 1 Stunde pro Talentrang verlängern.

## Mächtige Beschwörung:

Talentkategorie: „Verdammnis“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 16**

+ Talent „Diener der Verdammnis III“

+ Talent „Meditation I“

Höchstrang: V

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5* („Verdammnis“)

Pro Talentrang kann der Zauberer / die Hexe Punkte in Höhe von seinem Wert in GEI bei jedem seiner beschworenen Dämonen auf dessen Kampfwerte beliebig verteilen.

## Mächtige Erweckung:

Talentkategorie: „Verdammnis“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 16**

+ Talent „Diener der Verdammnis III“

+ Talent „Meditation I“

Höchstrang: V

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5* („Verdammnis“)

Pro Talentrang kann der Zauberer / die Hexe Punkte in Höhe GEI/2 auf die Kampfwerte eines jeden von ihm erweckten Untoten beliebig verteilen.

## Mächtige Herbeirufung:

Talentkategorie: „Verdammnis“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 16**

+ Talent „Diener der Verdammnis III“

+ Talent „Meditation I“

Höchstrang: V

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5* („Verdammnis“)

Pro Talentrang kann der Zauberer / die Hexe Punkte in Höhe von seinem Wert in GEI bei jedem seiner herbeigerufenen Elementare auf dessen Kampfwerte beliebig verteilen.

## Meucheln:

Talentkategorie: „Verdammnis“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 10**

+ Talent „Diener der Verdammnis I“

Höchstrang: III

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5* („Verdammnis“)

Senkt die Abwehr des Gegners gegen Schaden durch das Talent **Hinterhältiger Angriff** um 5 pro Talentrang.

Gegen Ziele, die 2+ Größenkategorien (siehe Seite 66) größer sind, ist das Talent wirkungslos.

## Untote Horden:

Talentkategorie: „Verdammnis“

**Voraussetzungen des Talentranges I:**

**Stufe 10**

+ Talent „Diener der Verdammnis III“

+ Talent „Meditation I“

Höchstrang: X

Voraussetzungen der weiteren Talentränge siehe Tabelle *Talentebaum Nr. 5* („Verdammnis“)

Pro Talentrang erhöht sich die Anzahl der erweckbaren und kontrollierbaren Untoten (entspricht der Stufe des Charakters) um 3.



# REGELN

## PROBEN

Immer, wenn nicht sicher ist, ob einem Charakter eine Handlung gelingen mag oder nicht, wird eine **Probe** gewürfelt. Dafür bildet man aus einem Attribut und einer Eigenschaft (die am ehesten zu der Probe passen) den **Probenwert (PW)**. Gelingt es, mit einem 20-seitigen Würfel (W20) gleich oder kleiner diesen Probenwert zu würfeln, ist die Probe erfolgreich.

### Beispiel:

Der Hexenjäger Hans Glück (Körper 8, Stärke 2) beschließt, eine Tür einzutreten, hinter der sich eine Hexe verschanzt hat. Der Spielleiter erklärt, dass der Probenwert aus dem Attribut **Körper** und der Eigenschaft **Stärke** gebildet wird.

Würfelt Hans Glücks Spieler mit einem W20 nun kleiner oder gleich dem PW: 10 (= KÖR 8 + ST 2), kann der Hexenjäger die Tür erfolgreich eintreten.

Im Kampf werden Proben überwiegend mittels der **Kampfwerte** gewürfelt, welche sich unter anderem aus einem Attribut und einer Eigenschaft zusammensetzen.

### Beispiel:

Die Inquisitorin Gretchen von Schwanstein (**Schlagen 15**) greift mit ihrem Messer einen Werwolf an und ihre Spielerin würfelt dafür einen W20. Bei einem Würfelergebnis von 1 bis 15 trifft Gretchen von Schwanstein den Werwolf.

Des Weiteren gewährt ein Großteil der **Talente** ebenfalls einen Bonus auf bestimmte Proben, sofern man sie beherrscht.

### Beispiel:

Hans Glück hält im Wald mit einer Bemerkens-Prob (GEI+VE) Ausschau nach Hexen.

Sein Talent Wahrnehmung II gewährt ihm pro Talentrang +2 auf den PW, insgesamt also +4.

### TYPISCHE PROBEN:

Bemerkens:	GEI+VE bzw. 8*
Erwachen:	GEI+VE
Fallen entschärfen:	GEI+GE
Verhandeln:	GEI+VE oder +AU*
Feuer machen:	GEI+GE
Flirten:	GEI+AU
Gift trotzen:	KÖR+HÄ
Klettern:	AGI+ST
Kraftakt:	KÖR+ST
Krankheit trotzen:	KÖR+HÄ
Mechanismus öffnen:	GEI+GE oder +VE*
Reiten:	AGI+BE oder +AU*
Schätzen:	GEI+VE
Schleichen:	AGI+BE
Schlösser öffnen:	GEI+GE
Schwimmen:	AGI+ST
Springen:	AGI+BE
Spuren lesen:	GEI+VE
Suchen:	GEI+VE bzw. 8*
Taschendiebstahl:	AGI+GE
Verbergen:	AGI+BE
Verständigen:	GEI+GE
Wissen:	GEI+VE

\*Höheren Wert verwenden!

Detaillierte Regeln zu den hier aufgelisteten Proben werden ab Seite 182 angeboten.

# 1. MODIFIKATOREN

Situationsbedingt kann es zu positiven wie auch negativen Modifikatoren auf den Probenwert kommen, wodurch eine Probe leichter bzw. schwerer wird.

So ist das Balancieren über eine Schlucht auf einem dünnen Seil weitaus schwieriger (äußerst schwer: -8), als das Hüpfen aus einem Bein (Routine: +8); in beiden Fällen wird jedoch AGI+BE gewürfelt.

Folgende Modifikationen sollen dabei als Richtlinie dienen:

Routine:	+ 8
sehr leicht:	+ 4
leicht:	+ 2
normal:	+ 0
schwer:	- 2
sehr schwer:	- 4
äußerst schwer:	- 8

## Beispiel:

Gretchen von Schwanstein möchte Spuren von ein paar Fußabdrücken untersuchen. Da die Inquisitorin (GEI 4, VE 2, ihr Talent Jäger II gibt zusätzlich +4 auf die Probe) als Jägerin sich besser als andere Charaktere auf das Fährtenlesen versteht, stuft der Spielleiter die Probe für Gretchen als sehr leicht (+4) ein, wodurch der Probenwert von 8 auf 14 (= GEI 4 + VE 2 + Jäger II + 4) steigt.

# 2. VERGLEICHENDE PROBEN

Hin und wieder kann es zu vergleichenden Proben kommen, bei denen das Können zweier Charaktere gemessen wird:

Wer ist der Stärkere beim Armdrücken?  
Wer kann besser Feilschen? Wie lautlos schleicht der Einbrecher bzw. wie aufmerksam ist der Wachposten?

Bei vergleichenden Proben würfelt jeder Charakter ganz normal seine Probe, die Ergebnisse werden allerdings miteinander verglichen:

Wenn nur einem Charakter die Probe gelingt, ist er der Sieger.

Wenn beide ihre Probe erfolgreich würfeln, gewinnt das höhere Ergebnis.

Wenn beiden Charakteren ihre Probe misslingt, wird (sofern erforderlich) erneut gewürfelt.

## Beispiel:

Friedrich (KÖR 8, ST 2) und Karl (KÖR 8, ST 4) müssen sich im Armdrücken messen. Beide müssen eine Kraftprobe (KÖR+ST) bestehen. In der ersten Runde misslingt beiden ihr Wurf. Angestrengt geht es in die nächste Runde und diesmal bestehen beide ihre jeweilige Probe: Friedrich erzielt eine 8, während Karl mit einer 12 den Arm des Friedrich niederdrückt, was dieser nur mit einem Immersieg hätte verhindern können.

# 3. IMMER-SIEGE UND PATZER

Jede noch so unmögliche Aufgabe kann gelingen, jede noch so einfache Handlung misslingen, was durch Immersiege und Patzer dargestellt wird:

Immer, wenn bei einer Probe eine 1 gewürfelt wird, gilt diese – ungeachtet aller Modifikatoren – als erfolgreich.

Bei solch einem Immersieg gilt das höchstmögliche Probenergebnis als Ergebnis.

Immer, wenn bei einer Probe eine 20 gewürfelt wird, gilt die Probe – ungeachtet aller Modifikatoren – als misslungen, ein sogenannter Patzer.

## Beispiel:

Im Kampf gegen einen Vampir würfelt Hans Glück (Schlagen 12) bei seinem Schlag eine 1 – ein Immersieg!

Da Immersiege das höchstmögliche Probenergebnis zur Folge haben, beträgt Hans Glücks Ergebnis stolze 12.



## 4. PROBENWERTE ÜBER 20

Sollte ein Probenwert über 20 liegen, kann die entsprechende Probe nur durch einen Patzer misslingen.

Wird das ganze Wurf Ergebnis (beispielsweise bei einem Angriff) benötigt, wird der Zahlenwert über 20 für einen zusätzlichen Wurf verwendet.

Bei einem Probenwert von beispielsweise 25 würfelt man also beim ersten Würfelwurf gegen einen Probenwert von 20 und beim zweiten Würfelwurf gegen einen Probenwert von 5. Alle erfolgreichen Probenresultate werden schließlich addiert und bilden zusammen das endgültige Probenresultat.

## 5. ERGEBNISSE ÜBER 20 ERMITTELN

Der Spieler würfelt nacheinander die für die Probe erforderliche Anzahl von W20, wobei nur der zuerst geworfene Würfel die Probe verpatzen kann. Eine 20 bei den anderen Würfeln wird dagegen nicht als Patzer sondern als eine 20 gewertet.

Wurden alle Würfelresultate ermittelt, sucht der Spieler sich aus, welches Ergebnis für welche der einzelnen Proben verwendet werden soll, ein Tausch ist also möglich und oftmals sinnvoll.

Immersiege entsprechen nicht dem Höchstresultat für alle Proben, sondern gelten nur für ihren einzelnen Würfelwurf.

### **Beispiel:**

*Gretchen von Schwanstein (Schießen 28) feuert auf einen angreifenden Zombie und setzt dabei ihr Talent Fieser Schuss II vollständig ein, wodurch sie diese Runde mit einem Probenwert von 44 angreift. Gretchens Spieler muss also insgesamt 3 Proben würfeln, zwei Proben mit einem Probenwert von 20 und einen mit einem Probenwert von 4 ( $20 + 20 + 4 = 44$ ).*

*Zuerst würfelt Gretchens Spieler eine 2, also kein Patzer. Von nun an ist jede 20 also ungefährlich und Gretchens Spieler würfelt noch*

*eine 1 und eine 17. Nun ordnet Gretchens Spieler die 1 und die 17 den ersten beiden Probenwerten (PW jeweils 20) zu, der Immersieg wird dadurch zu einer 20. Die 2 reicht schließlich noch für den dritten Probenwert von 4. Gretchens Ergebnis beträgt somit schmerzhafte 39 ( $= 20 + 17 + 2$ ).*

## KAMPF

Kommt es zu einem Kampf, wird in **Kampfrunden** weitergespielt; eine Kampfrunde entspricht in etwa 5 Sekunden in Echtzeit.

In einer Kampfrunde agieren alle am Kampf beteiligten Charaktere in Reihenfolge ihrer **Initiative**. Wer an die Reihe kommt, kann eine **Aktion** machen und sich bewegen. Haben alle Beteiligten gehandelt, beginnt die nächste Kampfrunde.

### 1. INITIATIVE

Alle Beteiligten kommen in Reihenfolge ihrer Initiative zum Zuge. Bei einem Gleichstand wird mit W20 einmalig pro Kampf ein Stechen gewürfelt, der höhere Wurf siegt. Gelingt es einer Partei, die andere zu überraschen, erhalten ihre Mitglieder in der ersten Runde +10 auf ihre Initiative.

### 2. LAUFEN

Ist ein Charakter an der Reihe, kann er sich seinen Laufen-Wert in Metern maximal bewegen. Diese Bewegung kann er nur VOR oder NACH seiner Aktion machen, aber nicht aufsplitten, um beispielsweise erst ein Stück zu laufen, dann einen Gegner zu schlagen und sich dann wieder von ihm fortzubewegen. Hindernisse am Boden wie Trümmer oder dichtes Unterholz können den Laufen-Wert mindern, halbieren oder gar vierteln.

### 3. AKTION

Vor oder nach dem Laufen kann jeder Charakter eine einzelne Aktion (beispielsweise mit Schlagen, Schießen oder Wunder wirken) durchführen.

Eine Aktion kann nicht gespart werden, sondern verfällt am Ende ihrer Kampf-  
runde.

Gelegentlich können Charaktere Handlungen durchführen, ohne dass diese Aktionen sich auf die Handlungsfreiheit des Charakters auswirken. Diese Art von Handlungen wird als **aktionsfrei** bzw. **Freiaktion** bezeichnet, beispielsweise eine Waffe fallen lassen oder einen kurzen Satz rufen.

#### BEISPIELE FÜR AKTIONEN:

- Abwartehandlung
- Aufstehen\*
- Aufstehen und Waffe aufheben/ziehen
- Bewusstlosen wecken
- In Zweikampf verwickeln
- Nachladen (min. eine Aktion)
- Rennen (erneut laufen)
- Schießen
- Schlagen
- Sturmangriff\*\*
- Trank trinken
- Tür eintreten/öffnen/schließen
- Waffe aufheben/wechseln/ziehen
- Wunder wirken
- Zielen

\*: Zählt nur im Nahkampf als Aktion

\*\*: Wenn ein Nahkampfziel sich in gerader, ungehinderter Rennenreichweite (Laufen – Laufen x 2) befindet, kann man zu ihm rennen (anstatt zu laufen) und es noch schlagen.

### 4. ANGRIFF UND ABWEHR

Das Ergebnis eines erfolgreichen **Angriffs** (mittels Schlagen, Schießen oder Wunder / Schadzauber) ist zugleich der

Schaden, der von der Lebenskraft des Ziels abgezogen wird.

Immer wenn ein Ziel Schaden erleidet, würfelt es automatisch eine **Abwehrprobe** (dies zählt nicht als Aktion), wodurch bei einer erfolgreichen Probe der Schaden um das Ergebnis reduziert wird. Ist keine Abwehr zulässig, gilt der Schaden als abwehrlos bzw. nicht abwehrbar.

#### Beispiel:

*Hans Glück (Schlagen 14) trifft mit seinem Messer einen Wegelagerer (Abwehr 12) erfolgreich mit einer 9. Der Wegelagerer würfelt augenblicklich eine erfolgreiche Abwehrprobe in Höhe von 4 Punkten und erhält demzufolge lediglich 5 (= 9 – 4) Punkte Schaden statt 9.*

### 5. WAFFEN UND AMULETTE

Waffen – Rüstungen gibt es nicht bei **Witchhunter** – und Amulette geben durch ihren **Waffenbonus (WB)** bzw. ihren magischen Abwehrwert – nachfolgend **Panzerung (PA)** genannt – Boni auf die Kampfwerte.

Bei einigen Waffen wird zudem die **Gegnerabwehr (GA)** gesenkt, wenn dieser den Schaden abwehren will.

### SCHADEN UND HEILUNG



Bild 69



Da Kämpfe schnell tödlich enden können, ist es immer gut, einen Prediger oder Arzt oder einen Charakter mit entsprechenden Talenten zur Heilung (siehe „Wundarzt“, Seite 63 und „Kräuterheiler“, Seite 40) dabei zu haben und sich mit Verbandsmaterial auszustatten.

Charakteren dabei eine KÖR+HÄ Probe, erwacht er mit 1 LK, kann aber nicht mehr verschnaufen (siehe unten).

**Beispiel:**

*Ein Troll verpasst Gretchen von Schwanstein (24 LK) 26 Punkte Schaden. Gretchen ver-*



Bild 70

## 1. BEWUSSTLOSIGKEIT

Charaktere, deren Lebenskraft auf +/- 0 oder niedriger sinkt, werden bewusstlos und erwachen erst nach 1W20 Stunden mit 1 LK.

Alternativ kann man einen Bewusstlosen wecken, indem man ihn rüttelt, schüttelt, ohrfeigt oder Wasser ins Gesicht spritzt. Gelingt dem Spieler des bewusstlosen

*patzt ihren Abwehrwurf und geht mit -2 LK bewusstlos zu Boden.*

## 2. TOD

Ist die verlorene Lebenskraft unter 0 LK größer als das Attribut Körper (also z.B. -9 LK bei Attribut KÖR 8), ist der Charakter tot.





Bild 71

### 3. VERSCHNAUFEN

Können Charaktere, die noch über mindestens 1 LK verfügen, sich nach einem Kampf ein paar Minuten / Augenblicke ausruhen, um neue Kräfte zu tanken und ihre Wunden zu versorgen, erhalten sie die Hälfte ihrer soeben verlorenen LK zurück (1 LK pro Minute).

#### Beispiel:

Hans Glück hat den letzten einer Gruppe von Ghulen niedergestreckt. Ganze 12 LK hat er im Kampf verloren und verschnauft erstmal, wodurch er 6 LK regeneriert.

### 4. NATÜRLICHE HEILRATE



Bild 72

Verletzte Charaktere, die noch über mindestens 1 LK verfügen, regenerieren alle 24 Stunden W20/2 LK. Pro 4 Stunden Bettruhe in dieser Zeit gibt es einen Bonus von +1 auf das Ergebnis.



Bild 73



## 5. WIEDERBELEBUNG

Durch ein mächtiges Wunder (Auferweckung) kann ein verstorbener wieder ins Leben zurückgeholt werden.

Bei einer Wiederbelebung sinkt KÖR permanent um 1 Punkt. Charaktere mit KÖR 1 können nicht wiederbelebt werden.

### OPTIONAL: VERWUNDUNGEN

Verwundungen im Kampf kosten nicht nur Lebenskraft (LK), sondern können den Charakter auch schwächen.

Jeder Charakter besitzt eine Verwundungsschwelle, die 5+HÄ beträgt.

Verliert er bei einer Verletzung oder durch eine Krankheit oder durch Gift etc. auf einmal mehr LK als seine Verwundungsschwelle, muss er sofort eine Probe KÖR+HÄ ablegen, um festzustellen, ob er diese Verletzung wegstecken kann.

Misslingt die Probe, ist der Charakter verwundet bzw. schwer krank bzw. schwer vergiftet etc. und erhält einen Malus von -2 auf alle Proben.

Um solch eine Verletzung zu heilen, muss der Charakter mindestens LK in Höhe seiner Verwundungsschwelle zurückerlangen. Durch Verschnaufen lassen sich keine derartigen Verwundungen bzw. Krankheiten bzw. Vergiftungen etc. auskurieren. Im Gegenteil: Für jeden Tag, den sich der Charakter keiner ärztlichen Versorgung bzw. Wunderheilung unterzieht, verliert er 1 LK.



Bild 74

# KAMPFDETAILS

## 1. ABWARTEHANDLUNGEN

Ein Charakter kann eine Abwarte-handlung an Stelle seiner Aktion durchführen, um erst später in der Kampf-runde zu han-deln.

Er kann dabei jederzeit **vor oder nach einer Aktion** eines anderen Charakters seine Abwarte-handlung abbrechen, seine Aktion durchführen und sich bewegen, so-fern er dies nicht schon in dieser Kampf-runde tat. Jede Runde, in der ein abwar-tender Charakter gar keine Aktion unter-nimmt und sich nicht mehr als 1m bewegt, steigt seine Initiative um +2 (bis maximal +10 nach 5 Runden). Sobald der abwar-tende Charakter schließlich eine Aktion gemacht hat oder mehr als 1m läuft, ver-fällt dieser Bonus.

## 2. INITIATIVE AUSLÖSEN

Hin und wieder kommt es zu Situationen, in der erst bestimmte Umstände die Initi-ative auslösen (beispielsweise ein Satz wie „Genug gelabert, jetzt sprechen die Waf-fen“). In solchen Situationen handelt der Charakter, der die Initiative auslöst. Erst danach beginnt die erste reguläre Kampf-runde, in der alle in Reihenfolge ihrer Ini-tiative wie gewohnt handeln, auch der Auslöser der Initiative.

## 3. KAMPFPATZER

Als Faustregel wird empfohlen, dass ein gewürfelter Patzer (also eine gewürfelte 20) im Kampf einen Charakter für mindes-tens eine Runde außer Gefecht setzt, wofür folgende Resultate sorgen:

## RESULTAT EINER GEPATZTEN PROBE

Abwehr: Sturz zu Boden\*

Schlagen: Waffen fallen gelassen\*

Schießen  
(KEINE Feuerwaffen): Waffen fallen gelassen\*\*

Schießen  
(Feuerwaffen): Ladehemmung

Wunder wirken: Mana wird ohne Effekt verbraucht

\*: Holzwaffe zerbricht

\*\* : Holzwaffe zerbricht

## 4. POSITION UND GRÖSSE

Von oben auf Feinde zu schießen oder dem Gegner in den Rücken zu fallen, hat seine Vorteile, während man am Boden liegend eher schlechte Karten hat. Jedes Wesen ist zudem einer Größenkategorie (siehe Seite 203) zugeordnet. Menschen gelten als normal groß. Bei Gegnern unterschiedli-cher Größe wirken ebenfalls Modifikato-ren.

POSITION / GRÖSSE	MODIFIKATO-REN
Am Boden liegend	Angriff -2, Abwehr -2
Angriff seitlich / von oben	Angriff +1
Angriff von hinten	Angriff +2
Gegner ist größer	Angriff +2/Kategorie, Gegnerabwehr -2
Gegner ist kleiner	Angriff -2/Kategorie, Gegnerabwehr +2



# NAHKAMPF

## 1. IN ZWEIKAMPF VERWICKELN

Steht ein Charakter einem Gegner direkt gegenüber und kann noch mindestens einen Meter laufen, kann er versuchen, den Gegner in einen Zweikampf zu verwickeln.

Dafür benötigt er eine Aktion:

Er führt eine vergleichende Probe KÖR+ST (fassen und festhalten) oder wahlweise AGI+BE (aus dem Gleichgewicht bringen) aus. Auch der Angegriffene darf wählen. Die Probe des Angreifers wird dabei um 4 erschwert (Über das Talent Zweikämpfer erhält man wiederum einen Bonus auf den Versuch, einen Gegner in einen Zweikampf zu verwickeln).

Kann der Gegner im Vergleich den Zweikampf verhindern, darf er sofort aktionsfrei einen Angriff gegen den Angreifer ausführen.

Ist jedoch der Angreifer erfolgreich, befindet er sich in einem engen Handgemenge mit dem Gegner. In diesem Zweikampf können nur einhändig geführte Nahkampfwaffen mit kurzen Klingen (KEINE langen Knüppel, Degen, Säbel Florett etc.), Fäuste oder (bereits geladene) Pistolen eingesetzt werden. Ungeladene bzw. bereits abgefeuerte Pistolen können als kurze Schlagstöcke eingesetzt werden. Die Kontrahenten kämpfen auf engstem Raum miteinander. Schüsse auf sie werden wie Schüsse ins Getümmel (siehe Seite 71) behandelt.

Jeder der Zweikämpfer kann sich aus dem Zweikampf wieder lösen, wenn ihm eine vergleichende Probe KÖR+ST (zurückstoßen) oder AGI+BE (entwinden) gelingt. Auch der Kontrahent darf wiederum zwischen beiden Optionen wählen.

Auch dieser Befreiungsversuch benötigt eine Aktion.

Pro Talentrang „Voltigeur“ erhält man +2 auf die Probe sich aus dem Zweikampf zu lösen.

Pro Talentrang „Ich muss weg!“ kann man sich einmal alle 24 Stunden aktionsfrei aus einem Zweikampf lösen.

### **Beispiel:**

*Gretchen von Schwanstein (KÖR 8, ST 6) stürzt sich mit ihrem Messer auf einen Kobold (AGI 8, BE 3), der ihr mit einer Jagdbüchse gegenüber steht. Gretchen versucht ihn in einen Zweikampf zu verwickeln. Sie darf dazu höchstens eine 10 ( $= 8 + 6 - 4$ ) würfeln. Ihr Wurf ergibt eine 8. Der Kobold versucht den Zweikampf abzuwehren, würfelt jedoch nur eine 5. Der Kobold ist nun mit Gretchen in einem Zweikampf „Mann“ gegen „Mann“ verwickelt. Der Kobold kann daher nun seine Büchse – die er im Zweikampf nicht verwenden kann/darf – fallen lassen und ebenfalls sein Messer ziehen oder versuchen, sich aus der Umklammerung zu lösen.*

## 2. MEHRERE GEGNER

Wer möchte, kann seinen Schlagen-Wert auf bis zu vier angrenzende Gegner aufteilen. Mit den Teilwerten werden individuelle Angriffe gewürfelt und die eigene Abwehr wird pro Gegner um 2 gesenkt, bis man in der folgenden Runde wieder an der Reihe ist (betrifft nicht das Talent „**Rundumschlag**“).

## 3. NAHKAMPF MIT ZWEI WAFFEN

Wer mit zwei Einhandwaffen gleichzeitig angreift, würfelt für jede Waffe einen separaten Angriff, was jedoch nur als eine einzelne Aktion gewertet wird. Dabei werden Schlagen und die Abwehr allerdings um 6 gemindert (es sei denn, man verfügt über

das Talent „**Zwei Waffen**“), bis der Angreifer in der Folgerunde wieder an der Reihe ist.

## 4. WEHRLOSE GEGNER

Gefesselte oder schlafende Gegner erhalten durch Nahkampftreffer doppelten Schaden, gegen den sie „ungeschützt“ (also PA-Wert = 0) Abwehr würfeln.



Bild 75

## 5. ZURÜCKDRÄNGEN

Bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff kann man seinen Gegner (sofern gleiche oder kleinere Größenkategorie) 1m zurückdrängen, was dessen eigenes Laufen aber nicht beeinträchtigt. Der Angreifer kann dagegen nur aufrücken, wenn er vor dem Angriff nicht gelaufen ist, muss es aber nicht.

## FERNKAMPF

### 1. ALLE LÄUFE ZUGLEICH ABFEUERN

Bei mehrläufigen Waffen können alle Läufe gleichzeitig abgefeuert werden, wo-

bei nur eine einzige Schießen-Probe gewürfelt wird, bei der die WB aller Läufe addiert werden.

## 2. DECKUNG

Charaktere können hinter Objekten und Gegenständen Deckung suchen.

Wie gut eine Deckung ist, ist von ihrer Beschaffenheit abhängig und davon, wie vollständig sie den Charakter deckt. Je nach Art der Deckung erhält man einen Bonus auf Abwehr. Es werden hierbei grundsätzlich drei Arten von Deckung unterschieden.

### Leichte Deckung:

Ein geringer Teil des Körpers wird durch die Deckung geschützt. (z.B. Busch, Zaun, etc.).

### Mittlere Deckung:

Etwa die Hälfte des Körpers ist geschützt (z.B. Fass, Kiste, Baumstumpf, Erdwall, etc.).

### Volle Deckung:

Nur einzelne Körperteile (Kopf, Arm) schauen über die Deckung heraus (z.B. Baum, Hausecke, Barrikade, Mauer, etc.).

Wenn aus der Deckung heraus geschossen wird, erhält man einen Abzug auf seinen Schießen-Wert:

DECKUNG	ABWEHR	SCHIESSEN
Leichte Deckung	+2	-1
Mittlere Deckung	+4	-2
Volle Deckung	+6	-3

## 3. DUELLE

Wenn sich zwei Duellanten gegenüberstehen wird über eine vergleichbare Probe auf INI entschieden, wer schneller ist. Als Modifikationen für diese Probe kann das Ta-



lent „**Schnelle Reflexe**“ (+2 pro Talent-rang) herangezogen werden. Wer die vergleichende Probe gewinnt, hat den ersten Schuss. Danach wird der Kampf nach normalen Regeln fortgeführt.

**Beispiel:**

*Hans Glück (INI 9, Schnelle Reflexe III) und der fiese Graf Hürtenbeck (INI 8, Schnelle Reflexe IV) stehen sich im nebligen Morgen-grauen gegenüber.*

*Hans hat aufgrund seiner Talente hinsichtlich der Schnelligkeit beim Schuss einen PW von 15 und würfelt eine 12, Graf Hürtenbeck einen PW von 16 und würfelt eine 7. Hans schießt folglich zuerst.*

Zwar gibt es keine Minstdistanz, dennoch erhalten Schützen, die auf Gegner schießen, welche direkt bei ihnen stehen, einen Malus von -2 auf ihren Angriff.

## 5. KEIN LEICHTES ZIEL BIETEN

Wenn sich ein Charakter in einer Runde mindestens so weit bewegt, wie die Hälfte seines Laufen-Wertes beträgt, kann er an-sagen, dass er kein leichtes Ziel bieten will.



Bild 76

## 4. FERNKAMPF UND DISTANZ

Bei Angriffen mit Fernkampfwaffen erhält der Schütze generell -3 pro 10m Distanz zum Ziel. Fernkampfwaffen besitzen daneben besondere Distanzmodifikatoren (z. B. gezogener Lauf, Schrot, etc.). Diese Modifikatoren treten im Sinne einer speziellen Distanzmodifikation stets NEBEN die unveränderliche allgemeine Distanzmodifikation von -3 pro 10m Distanz.

Sein Abwehr-Wert gegenüber Fernkampfan-griffen wird dadurch um BE/2 erhöht, bis er in der nächsten Runde wieder an der Reihe ist. Er bekommt jedoch gleichzeitig -4 auf alle seine Aktionen.

**Beispiel:**

*Gretchen von Schwanstein (Schießen 28, Lau-fen 5, BE 6) wurde von einer Gruppe Skelett-kriegern aufgespürt, die sie mit Gewehr-sal-ven beschießen. Gretchen bewegt sich auf ihr Pferd zu, wobei sie es den Angreifern schwer machen will, sie zu treffen. Ihr Abwehr-Wert*

steigt um 6, gleichzeitig kann sie selbst in dieser Runde nur mit dem Wert 24 zurückschießen.

## 6. LADEHEMMUNG

In bestimmten Situationen (Schießen-Patzer) kann es dazu kommen, dass eine Feuerwaffe eine Ladehemmung hat oder sich der Abzugsmechanismus verklemmt.

Die Schusswaffe muss dann durch eine GEI+GE-Probe wieder funktionstüchtig gemacht werden, bevor man sie wieder verwenden kann. Dies kostet eine Aktion. Büchsenmacher erhalten pro Talentrang +2 für den Versuch, eine Ladehemmung zu beseitigen.

## 7. MUNITION

Wer auf die Buchhaltung von Munition verzichten will, kann davon ausgehen, dass die Charaktere immer genügend Patronen, Blei und Pulver für ihre Fernkampfaffen dabei haben.

Ansonsten muss bei jedem Ladevorgang der Vorrat an Munition aktualisiert werden. Ist keine Munition mehr vorhanden, kann die Fernkampfaffe nicht mehr als solche eingesetzt werden (nur noch als Schlag- und Stoßwaffe im Nahkampf, z.B. mit aufgefplantem Bajonett). Im Ausrüstungsteil sind die Kosten für Munition aufgeführt (Siehe Seite 169).

## 8. NACHLADEN

Wenn die Munition einer Feuerwaffe verbraucht ist, muss diese nachgeladen werden. Man benötigt dafür je nach Waffe ganz unterschiedlich viele Aktionen, um alle Läufe eines Gewehres oder einer Pistole wieder zu laden (siehe nachfolgende Tabelle). Hat eine Schusswaffe mehr als nur einen Lauf, kann der Spieler auch stets nach dem Laden nur eines Laufs einen

Schuss abgeben, wenn ihm das zweckdienlich erscheint, da zu jener Zeit die Läufe einer Waffe gänzlich voneinander getrennte autarke Systeme darstellten.

LADEZEITEN d. SCHUSSWAFFEN pro EINZELNEM LAUF (pro weiterem Lauf ist die angegebene Zeit in voller Höhe hinzuzuaddieren)	
- Armbrust	1 Runde
- Pistole (einfach)	2 Runden
- Pistole (Meisterarbeit)	3 Runden
- Gewehr (OHNE gezogenen Lauf: einfach / M 1740/1789 / M 1777)	4 Runden
- Gewehr (MIT gezogenem Lauf: M 1787 / Meisterarbeit)	7 Runden

Dem Charakter ist es jedoch möglich die Ladezeiten durch das Talent „**Schnellader**“ zu verkürzen. Das Talent bezieht sich bei mehrläufigen Waffen stets auf die Ladezeit eines jeden Laufs.

### Beispiel:

*Hans Glück hat eine doppelläufige Flinte (einfaches „Gewehr“) und verfügt über das Talent Schnellader III. Will er seine Flinte vollständig laden, benötigt er dafür 2 Runden ((4 - 3) x 2). Würde er sich hingegen dafür entscheiden nur einen Lauf zu laden, benötigte er dafür lediglich 1 Runde (4 - 3).*

## 9. NASSES PULVER

Fällt eine Feuerwaffe ins Wasser oder ist starkem Regen ausgesetzt, wird ihr Pulver nass. Dadurch muss die Waffe zunächst erst einmal 1W20/2 Kampfrunden gereinigt werden (GEI+GE), bevor man sie neu



laden kann. Mit dem Talent Büchsenmacher verringert sich die Reinigungszeit um eine Runde pro Talentrang.

## 10. SCHROT

Mit einer sogenannten Donnerbüchse (auch Tromblon, Spinole oder Blunderbuss genannt) oder optional bei Pistolen einer Epignole wird Schrot, also mehrere kleine Bleikugeln / Stücke Hackblei statt einer einzelnen Kugel verschossen. Hierdurch können mehrere Gegner (bis zu 5 Personen) in einem Streuwinkel von 90° gleichzeitig angegriffen werden. Befinden sich mehrere Personen innerhalb des Streuwinkels, wird ausgewürfelt, wer getroffen wird.

Für jeden betroffenen wird der Schaden einzeln ausgewürfelt, wobei die Modifikationen für die Entfernung jeweils berücksichtigt werden. Befinden sich Gefährten oder unbeteiligte Passanten im Streuwinkel, wird auch hinsichtlich dieser ausgewürfelt, ob sie getroffen werden und. Wenn ja, welchen Schaden sie erleiden.

## 11. ZWEI PISTOLEN GLEICHZEITIG ABFEUERN

Wird mit zwei Pistolen gleichzeitig geschossen, ist für jede Waffe ein separater Angriff zu würfeln, was jedoch nur eine einzelne Aktion verbraucht. Dabei werden Schießen und Abwehr allerdings um je 6 gemindert, bis der Angreifer wieder an der Reihe ist. Mit dem Talent „Pistolero“ kann der Malus auf Schießen und Abwehr um 1 pro Talentrang verringert werden.

## 12. SCHÜSSE INS GETÜMMEL

Als Getümmel wird eine beliebige Ansammlung von Individuen bezeichnet, die jeweils nicht mehr als 1m voneinander entfernt sind, wobei schmale, einreihige Formationen nicht als Getümmel gelten. Wer einfach blindlings in eine solche Menge schießt, erhält pro Individuum in diesem

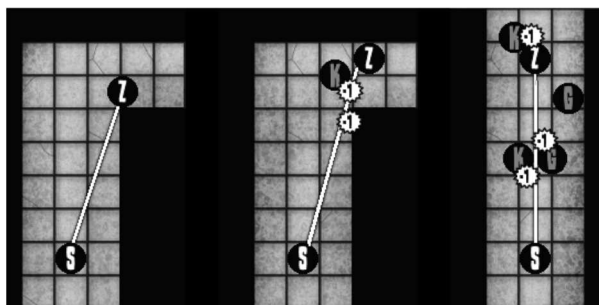


Bild 77

Getümmel einen Bonus von +1 auf Schießen (bis max. +20) durch die erhöhte Trefferchance. Ist das Probeergebnis höher als der normalerweise mögliche Höchstschaten, wird es auf diesen gesenkt. Der Zufall bestimmt das Ziel.

### 13. VORBEI AN HINDER- NISSEN SCHIESSEN

Pro Hindernis (Bäume, Sträucher, Gegner, Kameraden oder Wandstücke), an dem man vorbeischießt, um ein Ziel zu treffen (und pro Kameraden mit dem Ziel im Nahkampf), wird Schießen um 1 gesenkt. Misserfolge sind lediglich Fehlschüsse, nur bei einem Patzer wird eines der Hindernisse getroffen. Dieses wird zufällig ermittelt und ein individueller Angriff neu gewürfelt, bei dem Patzer ausgeschlossen sind.



S: Schütze K: Kamerad Z: Ziel G: Gegner

### 14. ZIELEN

Wer sich nur Laufen/2 in einer Kampfrunde bewegt, kann auf einen beweglichen Punkt zielen (gilt als eine Aktion). Für jede gezielte Runde erhält der Charakter +2 (bis maximal +10) auf Schießen. Charaktere mit dem Talent „**Sichere Hand**“ erhalten pro Talentrang einen Bonus von +1 auf den durch das Zielen gewährten Zuschlag.

### OPTIONAL: SLAYENDE WÜRFEL

*Slayende Würfel machen Kämpfe weitaus unberechenbarer und tödlicher: Deshalb sollte man diese gemeinsam mit den optionalen Slayerpunkten verwenden. Im Gegensatz zu den Slayerpunkten haben auch alle NSC ein Anrecht auf Slayende Würfel.*

Wird bei einem Angriff ein Immersieg gewürfelt (bei Werten über 20 gilt dies nur bei einem Immersieg des ersten Würfels – siehe Seite 61), führt der Angreifer augenblicklich einen zweiten Angriffswurf aus (Putzer sind hierbei ausgeschlossen).

Ist dieser zweite Angriff erfolgreich, wird sein Schadenswert zum Ergebnis des ersten Wurfes hinzuaddiert. Wird dabei wieder ein Immersieg gewürfelt, wird die Prozedur wiederholt. Slayende Würfel gelten umgekehrt auch bei Abwehrproben, sofern auch hier ein Immersieg erzielt wird.

#### Beispiel:

*Gretchen von Schwanstein (Schlagen 14) greift einen Ghul (Abwehr 12) an. Sie würfelt eine 1, was Höchstschaten (14) bedeutet. Augenblicklich würfelt Gretchen eine zweite Probe – und würfelt abermals eine 1!*

*Ihr Schaden beträgt inzwischen 28 (2 x Höchstschaten 14). Da sie erneut einen Immersieg gewürfelt hat, darf Gretchen von Schwanstein ein drittes mal würfeln und erzielt eine 8. Insgesamt kassiert der Ghul somit 36 (14 + 14 + 8) Schadenspunkte. Diese werden noch durch den Abwehrwurf des Ghuls reduziert, welcher bei einer „1“ ebenfalls aufslayen kann.*

### OPTIONAL: SLAYERPUNKTE

In jeder Kampfrunde, in der man Schaden beim Feind verursacht oder durch ein Wunder einen Kameraden oder einen am Kampf unbeteiligten Dritten heilt, erhält man einen sofort einsatzbaren **Slayerpunkt (SP)**.

Ein Charakter kann nie mehr als 3 SP gleichzeitig besitzen, außerdem verfallen



diese, sobald der Kampf endet oder der Charakter bewusstlos wird.

Mit Slayerpunkten kann der Charakter jederzeit aktionsfreie Handlungen unternehmen oder Boni aktivieren (diese wirken, bis der Charakter in der nächsten Runde wieder an der Reihe ist). Boni können nicht eingesetzt werden, um den PW einer bereits gewürfelten Probe zu ändern. Die jeweiligen SP-Kosten sind folgender Tabelle zu entnehmen:

SP	FREIEAKTION/BONUS
1	2 Schadenspunkte ignorieren
1	Manakosten um 2 reduzieren
1	Abwehr +3
1	Gegnerabwehr -1
1	Im Nahkampf aufstehen
1	Ladehemmung beseitigen
1	Laufen +1m
1	Waffe aufheben/wechseln/ziehen
1	1x max. 1 Runde Nachladen sparen
2	1x „Knapp daneben“*
2	6 Schadenspunkte ignorieren
2	Manakosten um 5 reduzieren
2	Abwehr +8
2	Angriffsprobe +2
2	Gegnerabwehr -2
2	Gegner in Zweikampf verwickeln
2	Laufen +2m
2	Misslungenen Angriff wiederholen**
2	1x max. 2 Runden Nachladen sparen
3	2. Angriff in einer Runde
3	9 Schadenspunkte ignorieren
3	Manakosten um 8 reduzieren
3	Abwehr +12
3	Gegner bei Schaden zu Fall bringen***
3	Gegnerabwehr -4

3	Laufen +3m
3	1x max. 3 Runden Nachladen sparen
*: Wie mit dem gleichnamigen Talent	
**: Gilt nicht bei Patzern	
***: Nicht bei Gegnern die 2+ GK größer	

# WUNDER

## 1. WUNDER WIRKEN

Um Wunder überhaupt wirken zu können, muss der Charakter zwingend über das Talent „**Heiliger Streiter**“ verfügen. Darüber hinaus reicht beim Wirken von Wundern meist ein erfolgreicher Wurf auf **Wunder wirken**, damit der Spruch gelingt.

Es gibt aber auch Wunder, bei denen ein möglichst hohes Probenergebnis wichtig ist (beispielsweise um eine lange Wirkungsdauer zu erzielen).

Bei Wundern, die Schaden beim Gegner verursachen, entspricht das ermittelte Probenergebnis in der Regel dem verursachten Schaden, genau wie beim Kampf mit Waffen.

### Beispiel:

*Der Priester Hans Glück will mit dem Wunder „Schmerz“ dem Unhold Peter Pfeiffer Schaden zufügen. Das erfolgreiche Probenergebnis von 14 stellt zugleich den verursachten Schaden dar, gegen den Pfeiffer ganz normal seine Abwehr würfelt. Anschließend wirkt Priester Hans das Wunder Einschläfern. Die Wunderwirken-Probe gelingt mit einer 4 und Pfeiffer sinkt schlafend zu Boden.*

## 2. WUNDERBONUS

Jedes Wunder verfügt über einen positiven oder negativen **Wunderbonus (WuB)**, der den PW Wunderwirken modifiziert, ähnlich dem WB von Waffen.

Bei einigen Wundern setzt sich der WuB aus einem Attribut und einer Eigenschaft des Opfers zusammen.

**Beispiel:**

*Als der Priester Hans (Wunderwirken 16) den Unhold Pfeiffer (GEI 8, VE 6) mit dem Wunder Einschläfern (WuB:  $-(GEI+VE)/2$ ) außer Gefecht setzte, war dabei sein Probenwert um ganze 7  $((8 + 6)/2)$  Punkte auf 9 gesenkt.*

Betrifft solch ein Wunder Ziele mit unterschiedlichen Attributs- und/oder Eigenschaftswerten (und somit unterschiedlichen WuB-Mali), würfelt der Charakter eine (noch) unmodifizierte Probe, deren Ergebnis im Anschluss mit den unterschiedlichen WuB-Mali abgeglichen wird, um festzustellen, bei welchen Zielen das Wunder erfolgreich wirkt.

### 3. MANAKOSTEN

Um ein Wunder zu wirken, muss der Wunderwirker die entsprechende Anzahl von **Manapunkten (MP)** in das Wunder fließen lassen. Mißlingt die Probe auf Wunderwirken, wird das Mana nicht verschwendet; nur bei einem Patzer verliert der Charakter die Manapunkte, die das Wunder gekostet hat.

### 4. MANA REGENERIEREN

Im wachen Zustand regenerieren Wunderwirker 1 Manapunkt pro Stunde, was durch das Talent „**Meditation**“ noch erhöht werden kann. Schlafend regeneriert der Charakter 2 MP pro Stunde.

### 5. ZUGANGSTUFEN

Die Zugangsstufe eines Wunders gibt an, ab welcher Stufe der Charakter (so er denn über das Talent „Heiliger Streiter“ verfügt) das Wunder erlernen kann.

## 6. GESTEN- & WORTLOS WUNDER WIRKEN

Normalerweise werden zum Wirken von Wundern Gebete gesprochen oder Gesänge angestimmt. Zusätzlich werden rituelle Gesten und heilige Schutzzeichen mit den Händen vollführt. Ist der Charakter gefesselt oder geknebelt, ist das Wirken von Wundern erschwert; der Wert in Wunderwirken wird halbiert. Bei gefesselten und zugleich geknebelten Charakteren ist der Wert in Wunderwirken sogar geviertelt.

Es ist mit dem Talent „**Wissensgebiet**“ möglich, das gesten- und wortlose Wunderwirken zu erlernen: Pro Talentrang (von denen es in diesem Fall nur II gibt) wählt man aus, ob man den Malus für gestenloses oder den Malus für wortloses Wunderwirken ignorieren kann.

## 7. ÜBERSINNLICHES SPÜREN

Charaktere mit dem Talent „**Heiliger Streiter**“ (bzw. „**Diener der Verdammnis**“) können mit einer GEI+AU-Probe spüren, ob einem Gegenstand, einem Phänomen, einer Örtlichkeit oder einer Person (z.B. getarnter Vampir) in einer Reichweite von Stufe in Metern eine übersinnliche oder überirdische Kraft innewohnt und ob diese zur schwarzen oder weißen Magie zu zählen ist bzw. „neutraler“ Übernatürlichkeit zuzurechnen ist.

Sofern eine übersinnliche / überirdische / übernatürliche Kraft erfolgreich erspürt worden ist, kann der Charakter mit GEI+VE versuchen zu erkennen, was diese bewirkt bzw. womit er es zu tun hat, muss für diese Probe jedoch das zu untersuchende Objekt bzw. Subjekt berühren. Diese Prüfung kostet den Charakter einen Manapunkt. Es reicht nicht aus nur zu wissen, dass etwas übersinnlich / überirdisch / übernatürlich ist, der Charakter muss dessen Kraftaura



vorher immer selbst auch spüren, um diese begreifen zu können.

Diese Probe für die Analyse der Kraftaura darf beliebig oft wiederholt werden, kostet jedoch jedes mal einen Manapunkt.

## SOTERIOLOGIE



Bild 78



Bild 79



Für das vorliegende Regelwerk sei hier der Begriff Soteriologie beschränkt auf das Gegensatzpaar der sündhaften Kreatur (Z.B. Mensch) und der von der Sünde erlösten Kreatur (z.B. Mensch), welches sich je nach kultureller Akzentuierung bzw. Akzentuierung durch die Spielergruppe bzw. durch den Spielleiter stärker durch eine Gottheit, wie z.B. den stellvertretenden Sühnetod Jesu, Engel, Dämonen, Wesen des Lichts und der Dunkelheit oder aber durch eine Teilnahme einer jeden individuellen Kreatur auszeichnet.

Die Spielercharaktere haben die Möglichkeit, in dem der Soteriologie innewohnenden Konflikt zwischen Gut und Böse, Licht und Dunkelheit, Position zu beziehen und so zum einen zu einem Rad in dem großen Ringen der Mächte des Universums zu werden, gar die Geschichte maßgeblich zu beeinflussen. Und zum anderen haben es die Spieler in der Hand, maßgeblich über das Seelenheil ihres Charakters zu bestimmen. Hierfür können die Spielercharaktere zwischen den Talenten „**Heiliger Streiter**“ oder „**Diener der Verdammnis**“ wählen.



Bild 80



Während sich der „Heilige Streiter“ als williges Werkzeug Gottes sieht, sich bemüht, ein möglichst sündenfreies demütiges Leben zu führen und Gottes Widersacher auf Erden aufzuspüren und in die Hölle zu schicken, berauscht sich der „Diener der Verdammnis“ an den Möglichkeiten, die Luzifer ihm zur Hand gegeben hat und fürchtet den Tag, da sein kurzes Leben ein Ende nehmen wird.

Doch selbst wenn ein Spielercharakter sich für keines der beiden Talente, für keine der beiden Seiten entscheidet, führt sein Verhalten ihn unweigerlich mal zu der einen und mal zu der anderen Seite hin.

Gerät man auf die Seite der Verdammnis, bedarf es einiger Reinigungsakte, um wenigstens wieder einen „neutralen“ Status zu erreichen, ebenso wie das Erreichen bzw. Verbleiben auf der Seite des Heils stets guter Taten und eines reinen Herzens bzw. der Fürsprache guter Wesen / Kreaturen / Menschen bedarf.

Die Soteriologie in diesem Sinne ist der eigentliche Wesenskern des Settings von *Witchslayers 1799*.

## 1. MORALPUNKTE

Charaktere mit dem Talent „**Heiliger Streiter**“ (bzw. „**Diener der Verdammnis**“) können sogenannte Moralpunkte (MP) sammeln.

Ein Charakter darf soviele MP besitzen, wie es seinem dreifachen Talentrang entspricht.

Moralpunkte werden vom Spielleiter für entsprechende Taten der Gerechtigkeit / des Guten (MP des Lichts) oder der Sünde / des Bösen (MP der Finsternis) vergeben. In der Regel erhält der Charakter für eine solche Tat einen MP; MP können vom Spielleiter auch Neutralen (max. 3) „aufs Auge gedrückt werden“.

Für außergewöhnliche Leistungen kann der Spielleiter aber auch 2 oder gar 3 MP vergeben.

BEISPIELE FÜR GUTE TATEN	BEISPIELE FÜR BÖSE TATEN
Verbrecher bestraft	Verbrechen begangen
Unschuldigen gerettet	Unschuldigen getötet
Bedürftige genährt	Bedürftige bestohlen
Streit geschlichtet	Zwietracht gesät

## 2. MORALPUNKTE VERLIEREN

Ein Charakter, der eine Tat begeht, die gegen die Moral seines Talents „**Heiliger Streiter**“ (bzw. „**Diener der Verdammnis**“) verstößt, verliert einen oder mehrere Moralpunkte.

Dabei kann das Moralpunktekonto auch ins negative sinken und muss zunächst ausgeglichen werden. Für einen Heiligen Streiter bedarf es im Falle eines negativen Moralpunktekontos zu allererst einer Vergebung durch einen geistlichen (z.B. Beichte, Pilgerfahrt, sonstiger Akt der Buße etc.) oder des Gebetes bzw. der Fürsprache eines reinen Wesens bzw. liebenden Herzens. Erst danach kann ein negatives Moralpunktekonto wieder aufgefüllt werden.

Wirkt ein Heiliger Streiter einen Blutzauber oder begeht andere verwerfliche Taten, so verliert er immer erst alle MP, bevor der Charakter einen Talentrang in „**Heiliger Streiter**“ verliert bzw. auf die andere Seite wechselt, (mehr dazu siehe Seite 78). Dies könnte Wunderwirker dazu verleiten, MP gezielt zum Anwenden dunkler Blutzauber anzusparen...

Verbleibt einem Heiligen Streiter nach Abzug aller MP des Lichts noch ein Saldo von 4 (negativen) MP der Finsternis, verliert er einen Talentrang in „Heiliger

Streiter“. Mit Verlust des Talentranges erlöschen auch die 4 (negativen) MP der Finsternis. Ein gleichzeitiger Verlust von 2 Talenträngen in „Heiliger Streiter“ bedürfte folglich eines Saldos von 8 (negativen) MP der Finsternis.

Verkaufen der eigenen Seele an den Teufel.  
Ein Wechsel von einem Geschöpf der Verdammnis hin zu wenigstens einem „neutralen“ Geschöpf ist nur unter äußerst erschwerten Bedingungen möglich.



Bild 81

### 3. SEITE WECHSELN

Durch besondere Umstände kann ein Charakter beschließen, die Seite zu wechseln bzw. kann ein Charakter (auch Neutraler) gezwungen sein, die Seite zu wechseln.

Um den Wechsel von der hellen zur dunklen Seite zu vollziehen, muss der Charakter das vierfache seines („letzten“) Talentranges in „**Heiliger Streiter**“ an negativen Moralpunkten erlangen.

Ein Wechsel zu einem Geschöpf der Verdammnis geht immer einher mit dem

Hier bedarf es mindestens einer Pilgerfahrt oder eines Opfertodes eines liebenden Wesens oder der Vergebung durch ein entsprechendes religiöses Oberhaupt. In der Regel aber führt kein Weg zurück aus ewiger Verdammnis...!

### OPTIONAL: DEM SCHICKSAL EIN SCHNIPPCHEN SCHLAGEN

Moralpunkte können von Spielern auch dazu verwendet werden, die Spielbedingungen zu ihren Gunsten zu verändern oder Hilfe durch den



Spielleiter einzufordern. Der Spielleiter (SL) bestimmt, wie viele MP dafür eingesetzt werden müssen, er hat aber auch ein Vetorecht.

**Beispiel:**

*Gretchen von Schwanstein wurde von Kobolden gefangen und gefesselt. Ihr Spieler spricht mit dem SL ab, dass Gretchen zufällig auf einem scharfkantigen Stein liegt, an dem sie ihre Fesseln durchscheuern kann. Der SL entscheidet, dass dies 2 Moralpunkte kostet.*

<b>BEISPIELTABELLE</b>		
<b>RANG</b>	<b>EFFEKT</b>	<b>KOSTEN</b>
I	Eine Wahrnehmungsprobe gelingt automatisch	1 MP
I	Einen beliebigen Würfelwurf wiederholen	1 MP
I	1 SP erhalten	1 MP
I	5 LK regenerieren	1 MP
II	Einen Bonus von +4 auf einen beliebigen Wurf	2 MP
II	Der SC bekommt im Kampf unerwartet Unterstützung von einem NSC	2 MP

II	Einen misslungenen Wurf eines Gegners in einen Patzer umwandeln*	2 MP
II	Der SC wird nicht ohnmächtig, wenn seine LK unter 0 sinkt, stirbt aber, wenn seine LK unter seinen Wert KÖR sinkt	2 MP
II	Einen gelungenen Wurf in einen Immersieg umwandeln*	2 MP
III	Den Talentrang eines eigenen Talents einmalig um einen Talentrang erhöhen**	3 MP
III	1W20 LK regenerieren	3 MP
III	Den PW eines Angriffs oder einer Abwehr für einen Wurf um 1W20 erhöhen**	3 MP
III	Einer tödlichen Gefahr entgehen***	3 MP

\*: Kann nur gegen Opponenten im Rahmen der Soteriologie eingesetzt werden (also gegen Diener der Verdammnis bzw. Heilige Streiter.

\*\*: Der Effekt verschwindet, sobald das Talent eingesetzt wurde.

\*\*\*: Ein tödlicher Schaden wird ignoriert oder in einen einfachen Schaden umgewandelt. Z.B. wirkt ein Gift nicht, ein Sturz in eine Schlucht wird überlebt oder ein hinterhältiger Angriff wird in der letzten Sekunde bemerkt.



Bild 82

# WUNDER

Der ewige Kampf Guter Mächte gegen das Böse in der Welt tobt aller Orten. Ob in zwielichtigen Stuben okulter Gelehrter oder auf nebelverhangenen Lichtungen in finsterem Walde. Überall trifft man auf Übernatürliches. Und so finden sich den verlorenen und verfluchten Seelen entgegenstellend stets auch Menschen und andere Geschöpfe, die mit besonderer Gnade und geheimem Wissen gesegnet sind.

Diese Geschöpfe, nicht selten kommen sie aus der Mitte der bäuerlichen Gesellschaften, sind in der Lage, das Böse zu erkennen, wo sie es treffen, und Wunder zu wirken.

Diese spirituelle Kraft nennt sich Mana.

Will ein solch begnadetes Geschöpf ein Wunder wirken, so muss es auf seinen Vorrat an Mana zugreifen.

Spielercharaktere sind stets mit einer solchen Gnade ausgestattet und können, so sie denn das Talent „**Heiliger Streiter**“ (bzw. „**Diener der Verdammnis**“) für sich gewählt haben und in entsprechendes Geheimwissen eingeweiht wurden, Wunder wirken.

Natürlich können Diener der Verdammnis nicht im eigentlichen Sinne Wunder wirken. In diesem Falle sei vom Zauberweben gesprochen. Ein Zauber und ein Wunder können jedoch in manchen Fällen deckungsgleich erscheinen. Zauber bedürfen anders als Blutzauber grundsätzlich keiner besonderen Ingredienzen und demgemäß nicht zusätzlich des Talents „**Alchemie**“.

Im Folgenden werden die einzelnen Wunder beschrieben. Zu jedem Wunder ist aufgelistet, ab welcher Stufe es erlernt werden kann.

## Darstellungsschema der Wunder:

### **Name des Wunders** (\*)

**WuB:** Der Wunderbonus auf die Probe

**Dauer:** Die Wirkungszeit des Wunders

**Distanz:** Die max. Entfernung zum Ziel; „Selbst“ bedeutet, dass der Wunderwirker selbst das Ziel des Wunders ist bzw. sein kann

**Manakosten:** Anzahl der Manapunkte, die für das Wunder eingesetzt werden müssen

**Effekt:** Die Beschreibung des Wundereffektes

*Wenn nicht anders erwähnt, gelten die VE-Werte des Wunderwirkers für aufgeführte Berechnungen.*

*„\*“ bedeutet, dass das Wunder auch von Dienern der Verdammnis angewendet werden kann. In diesen Fällen handelt es sich sodann um einen Zauber und nicht um ein Wunder. Dessen Aktivierung erfolgt demgemäß auch nicht unter Anrufung des/der entsprechenden Heiligen / Engel / etc. sondern unter Anrufung Luzifers / Dämonen etc. So findet sich bei manchen Zaubern (Wunder) ggf. ein zusätzlicher abweichender Name in Klammern, welcher zur Anrufung hinsichtlich des dunklen Zaubers dient.*

Zur Wirkung eines Wunders bedarf es der Anrufung eines Heiligen (bzw. eines *Dämons*). Bei Anrufung eines Heiligen ist die Erfolgsaussicht des Wunderwirkers dann am Größten, wenn er einen passenden Heiligen seiner eigenen Religion anruft. Beispielhaft sind nachfolgend lediglich die entsprechend passenden christlichen Heiligen aufgeführt sowie religionsübergreifend die einschlägigen *Dämonen*; hinsichtlich Heiliger z.B. der jüdischen oder islamischen Religion fehlte es dem Autor schlichtweg an



genügender Kenntnis, um diese hier zu berücksichtigen.

<b>WUNDER</b>
<b>STUFE 1</b>
Magdalenenduft, Gesegnete Waffe, Handauflegen, Psalm der Reue
<b>STUFE 2</b>
Eustachiussicht* ( <i>Samielssicht</i> ), Einfühlen*, Heilbeeren, Wasser Weißen
<b>STUFE 3</b>
Botschaft*, Einschläfern*, Niesanfall*, Vision*
<b>STUFE 4</b>
Demetrioschild, Geistesschild*, Psalm der Erleuchtung, Wild Herbeirufen*
<b>STUFE 5</b>
Geben und Nehmen*, Geisterreise*, Gudulalicht, Thema Finden*
<b>STUFE 6</b>
Lucialicht, Fluch*, Manabrot, Vergiss!*
<b>STUFE 7</b>
Eurosiablitz* ( <i>Azhi-Dahaka-Speer</i> ), Giftschutz,
<b>STUFE 8</b>
Exorzismus, Geister Rufen, Pfingstwunder* ( <i>Zunge Andras</i> )
<b>STUFE 9</b>
Balthasars Barriere, Glühender Glaube, Stoßgebet
<b>STUFE 10</b>
Heilende Aura, Kettenblitz*, Totengespräch

<b>STUFE 11</b>
Giftbann, Heiliger Schrecken* ( <i>kleiner Terror</i> ),
<b>STUFE 12</b>
Austreibung, Gehorche*, Mit Blindheit Schlagen*
<b>STUFE 13</b>
Heilende Strahlen, Schweig*
<b>STUFE 14</b>
Kugelblitz*, Göttlicher Schrecken* ( <i>Terror</i> )
<b>STUFE 15</b>
Psalm des Friedens, Verborgenes Sehen*
<b>STUFE 16</b>
Wasserwandeln
<b>STUFE 17</b>
Wetterumschwung
<b>STUFE 18</b>
Heilendes Feld, Zeitstopp
<b>STUFE 19</b>
Wasser Teilen, Tiergestalt*
<b>STUFE 20</b>
Auferweckung, Wunderheilung

\* Wunder UND Zauber zugleich

## AUFERWECKUNG

**Stufe: 20**

**WuB: +0**

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 24

**Effekt:** Dieses Wunder erweckt einen Charakter, der eines natürlichen oder unnatürlichen Todes starb, durch Anrufung des Heilands wieder zum Leben mit 1 LK. Das Ziel darf höchstens seit 1W20 Tagen tot sein und verliert bei der Wiederbelebung permanent 1 Punkt KÖR (siehe Seite 65). Charaktere mit KÖR 1 können folglich nicht mehr mit Hilfe dieses Wunders wiederbelebt werden. Durch die Auferweckung werden auch alle vor dem Ableben erlittenen Verletzungen geheilt.

**Effekt:** Der Wunderwirker bannt durch Anrufung des Heiligen Anastasius permanent einen Fluch, den Effekt eines bösen Wunders oder einen übernatürlichen Effekt. Die Probe wird durch die Stufe des Wesens, welches den Effekt wirkte, gemindert.

Versucht man das Wunder gegen ein übernatürliches Wesen, wie Dämonen oder Teufel anzuwenden, gilt dessen halbierte LK als Malus auf die Probe.

Bei einem Erfolg wird das Ziel aber nicht automatisch gebannt, sondern erhält



Bild 83

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent „**Heiliger Streiter**“ auch die Talente „**Vergebung**“ und „**Meister aller Klassen**“ besitzen.

## AUSTREIBUNG

**Stufe: 12**

**WuB:** - Wirkstufe bzw. - LK/2

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** VE Meter

**Manakosten:** 15

nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des doppelten Probenergebnisses. Stirbt das Ziel, verschwindet es spurlos samt seiner getragenen Ausrüstung.

Sollte der bannende Charakter die Probe jedoch nicht bestehen, kann er selbst zum Ziel des Wunders werden:

Der Wunderwirker würfelt augenblicklich und aktionsfrei erneut auf das Wunder – allerdings ist er diesmal selbst das Ziel. Alle angewendeten, verstärkenden Wundereffekte (beispielsweise durch Talente) gelten auch bei diesem zweiten Wurf.





Bild 84

Die gleiche Prozedur kommt zur Anwendung, wenn der Wunderwirker versucht, den übernatürlichen Effekt eines Gegenstandes zu bannen. Der WuB-Malus bei Gegenständen entspricht dabei der Stufensumme all derjenigen, die diesen Gegenstand erschufen.

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent „**Heiliger Streiter**“ auch das Talent „**Beschwörer**“ besitzen.

## BALTHASARS BARRIERE

**Stufe:** 9

**WuB:** -2

**Dauer:** VE Minuten oder Konzentration

**Distanz:** VE x 2 Meter

**Manakosten:** 10

**Effekt:** Der Wunderwirker erschafft durch Anrufung des Heiligen Balthasar ein unbewegliches, unsichtbares, würfelförmiges Kraftfeld mit einer Größe von maximal  $VE/2 \text{ m}^3$ , welches sämtliche Wundereffekte und solche von

Blutzaubern nach innen und außen hin komplett abblockt.

Nur der Blutzauber „**Blutbrecher**“ kann das Wunder gleichsam zum Einsturz bringen.

Ansonsten verschwindet die Barriere, sofern der Wunderwirker sie nicht – nach Ablauf der Wunderdauer – durch ununterbrochene Konzentration (zählt als ganze Aktion) aufrecht erhält.

## BOTSCHAFT\*



Bild 85

**Stufe:** 3

**WuB:** +0

**Dauer:** Bis die Botschaft überbracht wurde

**Distanz:** VE x 5 Kilometer

**Manakosten:** 3

**Effekt:** Beauftragt unter Anrufung des Erzengels Gabriel (bzw. des *Druj*) ein geisterhaftes Abbild des Wunderwirkers

im Traume eines ihm bekannten Wesens zu erscheinen und bis zu VE x 3 Wortsilben zu zitieren. Dieses Wunder (*Zauber*) kann nur gewirkt werden, wenn der Wunderwirker (*Zauberer/Hexe*) zusätzlich über das Talent „**Meditation**“ verfügt.

Unabhängig davon, wann bzw. zu welcher Tageszeit das Wunder gewirkt wird, erreicht die Botschaft das Ziel immer erst dann, wenn das Ziel eingeschlafen ist. In der Zwischenzeit ist die Botschaft im Astralraum gespeichert.

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent „**Heiliger Streiter**“ auch das Talent „**Meditation**“ besitzen.

## DEMETRIOSCHILD



Bild 86

### Stufe: 4

**WuB:** +0

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** selbst

**Manakosten:** 7

**Effekt:** Der Wunderwirker lässt durch Anrufung des Heiligen Demetrios um sich einen Schutzschild aus geistiger Kraft entstehen. Seine Lebenskraft erhöht sich um das Wurfergebnis. Erhält der Wunderwirker Schaden, kostet ihn das zuerst die (nicht heilbare) Lebenskraft des Auraschildes, bevor es an die eigene Lebenskraft geht. Die LK des Schutzschildes bleiben erhalten, bis sie durch Schaden verloren sind oder wenn der Charakter das Wunder abermals anwedet.

## EINFÜHLEN\*

**Stufe: 2**

**WuB:** +0

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** VE x 2 Meter

**Manakosten:** 2

**Effekt:** Der Charakter kann unter Anrufung des Heiligen Judas Thaddäus (bzw. des *Tezcatlipoca*) die Gefühle einer Person (Furcht, Zorn, Hass, Liebe, Sorge, Freude, Übermut etc.) und deren psychologische Verfasstheit erfüllen.

## EINSCHLÄFERN\*

**Stufe: 3**

**WuB:**  $-(\text{KÖR} + \text{VE})/2$  des jeweiligen Ziel

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** Radius von VE x 2 Meter

**Manakosten:** 3

**Effekt:** Durch Anrufung des Heiligen Hubertus von Lüttich (bzw. der *Lilith*) schläfert das Wunder (*Zauber*) eine maximale Anzahl von Zielen gleich der Stufe des Wunderwirkers ein. Es handelt sich dabei um einen natürlichen Schlaf



mit bei Anrufung des Heiligen Hubertus süßen und bei Anrufung Liliths düsteren Träumen.

**Effekt:** Der Wunderwirker (Zauberer/Hexe) lenkt durch Anrufung der Heiligen Eurosia (bzw. des *Azhi Dhaka*)



Bild 87

## **EUROSIABLITZ\*** (*Azhi-Dahaka-Speer*)

**Stufe:** 7

**WuB:** +3

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** VE x 10 Meter

**Manakosten:** 5

einen Blitz auf einen Feind. Der Schaden entspricht dem Probenergebnis, dagegen darf Abwehr gewürfelt werden.

## EUSTACHIUSSICHT\* (Samielssicht)



Bild 88

### Stufe: 2

**WuB:** +0

**Dauer:** Probenergebnis in Kampfunden

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 2

**Effekt:** Das Ziel erhält durch Anrufung des Heiligen Eustachius (bzw. des Samiel) für die Dauer des Wunders einen Bonus von +1 auf Schießen

## EXORZISMUS

### Stufe: 8

**WuB:**  $-(KÖR+AU)/2$  der Wesenheit

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** Radius von VE x 2 Meter

**Manakosten:** 7 + Anzahl der Wesen

**Effekt:** Unter Anwendung der entsprechenden Formeln des Rituale Romanum von 1614 vernichtet dieses Wunder feindliche Dämonen, Geister und Untote im Wirkungsradius. Maximal wird eine Anzahl von Wesenheiten vernichtet, die der halbierten Stufe des Wunderwirkers

entspricht. Bei zu vielen Wesenheiten entscheidet der Zufall, welche betroffen sind. Alternativ können auch bestimmte, einzelne Wesenheiten als Ziel des Bannes bestimmt werden. Pro misslungenem Bannversuch steigt die Schwierigkeit um 2.

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent „**Heiliger Streiter**“ auch das Talent „**Bändiger**“ besitzen.

Liegt der Abwehrwert der zu bannenden Wesenheit über der Stufe des Wunderwirkers (mit der höchsten Stufe) gilt folgendes:

### MODIFIKATIONEN BEI STUFENÜBERLEGENHEIT DER WESENHEIT

#### Überlegenheitsstufe 1

[Der Abwehrwert der Wesenheit ist max. um die Hälfte höher als die Stufe des Wunderwirkers]:

⇒ Es bedarf eines zweiten erfolgreichen Exorzismus-Wunders innerhalb von  $((1W20) \times 2 - \text{Abwehrwert der Wesenheit})$  Kampfunden, um die Wesenheit zu bannen (auch zeitgleich möglich).

⇒ Nach erstem erfolgreichem Exorzismus-Wunder...

...erstarrt die Wesenheit lediglich; der Probewurf des Wunderwirkers ist zugleich nicht abwehrbarer Schaden an der Wesenheit.

⇒ Nach zweitem erfolgreichem Exorzismus-Wunder...

...ist die Wesenheit gebannt.

Erfolgt das Wirken eines zweiten Exorzismus-Wunders nicht rechtzeitig oder misslingt das zweite Exorzismus-Wunder, erwacht die Wesenheit aus ihrer Erstarrung; es verbleibt dann lediglich bei dem in Abzug zu bringenden nicht abwehrbaren Schaden aus dem ersten Exorzismus-Wunder.





Bild 89

## Überlegenheitsstufe 2

[Der Abwehrwert der Wesenheit ist max. doppelt so hoch wie die Stufe des Wunderwirkers]:

⇒ Es bedarf eines zweiten und eines dritten erfolgreichen Exorzismus-Wunders jeweils innerhalb von  $((1W20) \times 2 - \text{Abwehrwert der Wesenheit})$  Kampfrunden, um die Wesenheit zu bannen.

⇒ Nach erstem erfolgreichem Exorzismus-Wunder...

...wendet sich die Wesenheit zur Flucht und versucht aus dem Wirkungsradius der anwesenden Wunderwirker zu entkommen; der Probewurf des Wunderwirkers ist zugleich nicht abwehrbarer Schaden an der Wesenheit. Auf alle KÖR+HÄ- und alle AGI+BE-Proben erhält die Wesenheit einen Bonus von +2.

⇒ Nach zweitem erfolgreichem Exorzismus-Wunder...

...erstarrt die Wesenheit lediglich; der Probewurf des Wunderwirkers ist zugleich nicht abwehrbarer Schaden an der Wesenheit.

⇒ Nach drittem erfolgreichem Exorzismus-Wunder...

...ist die Wesenheit gebannt.

## Überlegenheitsstufe 3

[Der Abwehrwert der Wesenheit ist max.  $2\frac{1}{2}$  mal so hoch wie die Stufe des Wunderwirkers]:

⇒ Es bedarf eines zweiten, dritten und eines vierten erfolgreichen Exorzismus-Wunders jeweils innerhalb von  $((1W20) \times 2 - \text{Abwehrwert der Wesenheit})$  Kampfrunden, um die Wesenheit zu bannen.

⇒ Nach erstem erfolgreichem Exorzismus-Wunder...

...attackiert die Wesenheit mit allen ihr zu Gebote stehenden Möglichkeiten den Wunderwirker, um maximalen Schaden zu erzielen; der Probewurf des Wunderwirkers ist zugleich nicht abwehrbarer Schaden an der Wesenheit. Auf alle KÖR+HÄ- und alle AGI+BE-Proben erhält die Wesenheit einen Bonus von +4.

⇒ Nach zweitem erfolgreichem Exorzismus-Wunder...

...wendet sich die Wesenheit zur Flucht und versucht aus dem Wirkungsradius der anwesenden Wunderwirker zu entkommen; der Probewurf des Wunderwirkers ist zugleich nicht abwehrbarer Schaden an der Wesenheit. Auf alle KÖR+HÄ- und alle AGI+BE-Proben erhält die Wesenheit einen Bonus von +2.

⇒ Nach drittem erfolgreichem Exorzismus-Wunder...

...erstarrt die Wesenheit lediglich; der Probewurf des Wunderwirkers ist zugleich nicht abwehrbarer Schaden an der Wesenheit.

⇒ Nach viertem erfolgreichem Exorzismus-Wunder...

...ist die Wesenheit gebannt.

## Überlegenheitsstufe 4

[Der Abwehrwert der Wesenheit ist mehr als 2 ½ mal so hoch wie die Stufe des Wunderwirkers]:

⇒ Es bedarf eines zweiten, dritten, vierten und fünften erfolgreichen Exorzismus-Wunders **jeweils innerhalb von ((1W20) x 2 – Abwehrwert der Wesenheit) Kampfrunden, um die Wesenheit zu bannen.**

⇒ Nach erstem erfolgreichem Exorzismus-Wunder...

...angreift die Wesenheit mit allen ihr zu Gebote stehenden Möglichkeiten den Wunderwirker, um maximalen Schaden zu erzielen (auf alle Schädigungshandlungen Bonus von +2); der Probewurf des Wunderwirkers ist zugleich nicht abwehrbarer Schaden an der Wesenheit. Auf alle KÖR+HÄ- und alle AGI+BE-Proben erhält die Wesenheit einen Bonus von +6.

⇒ Nach zweitem erfolgreichem Exorzismus-Wunder...

...angreift die Wesenheit mit allen ihr zu Gebote stehenden Möglichkeiten den Wunderwirker, um maximalen Schaden zu erzielen; der Probewurf des Wunderwirkers ist zugleich nicht abwehrbarer Schaden an der Wesenheit. Auf alle KÖR+HÄ- und alle AGI+BE-Proben erhält die Wesenheit einen Bonus von +4.

⇒ Nach drittem erfolgreichem Exorzismus-Wunder...

...wendet sich die Wesenheit zur Flucht und versucht aus dem Wirkungsradius der anwesenden Wunderwirker zu entkommen; der Probewurf des Wunderwirkers ist zugleich nicht abwehrbarer Schaden an der Wesenheit. Auf alle KÖR+HÄ- und alle AGI+BE-Proben erhält die Wesenheit einen Bonus von +2.

⇒ Nach viertem erfolgreichem Exorzismus-Wunder...

...erstarrt die Wesenheit lediglich; der Probewurf des Wunderwirkers ist zugleich nicht abwehrbarer Schaden an der Wesenheit.

⇒ Nach fünften erfolgreichem Exorzismus-Wunder...

...ist die Wesenheit gebannt.

Der oben erwähnte WuB-Malus von  $-(\text{KÖR}+\text{AU})/2$  der Wesenheit kann durch die Intensität des angewandten Exorzismus-Rituals seitens der Wunderwirker gemindert werden, sog. Exorzismusbonus (EB). Der EB ist auf den WuB von  $-(\text{KÖR}+\text{AU})$  in Abzug zu bringen. Folgende EB sind möglich:

WuB-Modifikationen:	EB
Pro auf das Rituale Romanum verwendete Kampfrunde (maximal VE-Summe aller das Wunder Exorzismus beherrschenden und im Distanzradius sich aufhaltenden Wunderwirkers)	+1
Einsatz von Weihwasser (pro das Wunder Exorzismus beherrschendem und im Distanzradius sich aufhaltendem Wunderwirker)	+1
Einsatz von Kerzen (pro das Wunder Exorzismus beherrschendem und im Distanzradius sich aufhaltendem Wunderwirker)	+1
Exorzismus am Tage	+2
Wesenheit bei ihrem Namen nennen	+3

### Beispiel:

Gretchen von Schwanstein (Stufe 8, Wunderwirken 8, Mana 16, VE 2), Hans Glück (Stufe 7, Wunderwirken 5, Mana 13, VE 0), und Johannes Kreissler (Stufe 9, Wunderwirken 7, Mana 15, VE 3) haben in der vergangenen Nacht einen Müller, der von einem Kampfdämon (Abwehr 15, KÖR 9,



AU 4) besessen ist, eingefangen und in ein Verlies geschleppt und dort angekettet.

Am darauffolgenden Tag wollen sie einen Exorzismus durchführen:

Sie bringen den Müller/Dämon in einen von Tageslicht durchfluteten Raum, wo sie ihn anketten [= > EB +2]. Dort stellen sie 3 Kerzen auf [= > EB +3]. Die Charaktere haben im Vorfeld der Geschichte erfahren, dass der Name des Hohen Dämons „Ichthun“ lautet [= > EB + 3].

Da der Abwehrwert des Dämons 15 beträgt, was die Charaktere möglicherweise gar nicht wissen, und die Stufe von dem höchststufigen Charakter, Johannes Kreissler, 9 beträgt, kommt hier der Fall der Überlegenheitsstufe 2 zur Anwendung. Denn der Abwehrwert des Dämons von 15 ist zwar  $1\frac{1}{2}$  mal größer als die Stufe von Johannes ( $1,5 \times 9 = 13,5$  (wird aufgerundet auf 14)), aber weniger als das 2 fache ( $2 \times 9 = 18$ ).

Alle drei Wunderwirker stehen im Abstand von 1m vom Müller/Dämon entfernt.

Gretchen beginnt aufgrund ihres höchsten Wertes in Wunderwirken mit dem Exorzismusritual unter Nennung des Namen des Dämons „Ichthun“ und nimmt sich hierfür die maximale Dauer von 5 Kampfrunden ( $VE\ 2 + VE\ 0 + VE\ 3 = 5$ ) Zeit. Der WuB beträgt somit nicht wie ursprünglich -7 ( $(KÖR\ 9 + AU\ 4) / 2 = 6,5$  (wird aufgerundet auf 7)) sondern aufgrund der verschiedenen EBs nunmehr +6 ( $-7 + 2 + 3 + 3 + 5 = 6$ ). Gretchens PW beträgt somit 14 ( $8 + 6 = 14$ ).

Dem Dämon gelingt es in den 4 Kampfrunden zunächst nicht, die Ketten zu sprengen.

Gretchen besteht die Probe und wirkt in der 5. Kampfrunde durch würfeln einer 12 ein erfolgreiches Exorzismuswunder.

Die 12 Schadenspunkte (nicht abwehrbar!) werden von den LP des Dämons in Abzug gebracht.

Der Spielleiter würfelt nun 1W20: eine 12. Die Spieler müssen also, ohne das sie es vielleicht wissen, jeweils innerhalb von 9

Kampfrunden ( $(2 \times 12) - \text{Abwehrwert } 15 = 9$ ) zwei weitere Exorzismuswunder wirken.

Zur Überraschung der Charaktere wirkt der Müller/Dämon nun quicklebedig, schafft es (möglicherweise aufgrund des Entfesselungsbonus von +2) sich zu befreien und stürzt fluchtartig Richtung Tür.

Während Hans sich mit gezücktem Säbel vor der Tür aufgestellt hatte, hatte Johannes sicherheitshalber bereits nach der 3. Kampfrunde damit begonnen, selbst in das Exorzismusritual einzustimmen. Somit kann Johannes nun in der 6. Kampfrunde diesbezüglich 3 EBs anrechnen und kommt somit auf einen WuB von +4 ( $-7 + 2 + 3 + 3 + 3 = 4$ ). Johannes PW beträgt somit 11 ( $7 + 4 = 11$ ).

Johannes besteht die Probe und würfelt in der 6. Kampfrunde eine 9.

Die 9 Schadenspunkte (nicht abwehrbar!) werden von den LP des Dämons in Abzug gebracht.

Hans, der unmittelbar vor dem Dämon/Müller an der Tür steht, untersucht diesen und findet, dass aus den Augen desselben noch bedrohliches Höllenfeuer zu funkeln scheint.

Gretchen hatte in der 6. Kampfrunde unter Aufbietung ihrer letzten 8 Manapunkte erneut mit dem Wirken eines weiteren Exorzismuswunders begonnen, welches sie nun in der 7. Kampfrunde zur Entfaltung bringen will. Ihr WuB beträgt somit +3 ( $-7 + 2 + 3 + 3 + 2 = 3$ ). Gretchens PW beträgt somit nun 11 ( $8 + 3 = 11$ ).

Gretchen würfelt eine 6 und der Dämon entweicht unter unnatürlichem und markerschütterndem Schrei aus dem Körper des armen Müllers, der daraufhin ohnmächtig aber unverseht zu Boden sinkt. Der Dämon wurde erfolgreich vernichtet.

## FLUCH\*

**Stufe: 6**

**WuB:**  $-(GEI+AU)/2$  des Ziels

**Dauer:** Probenergebnis x 4 in Tagen

**Distanz:** Berühren

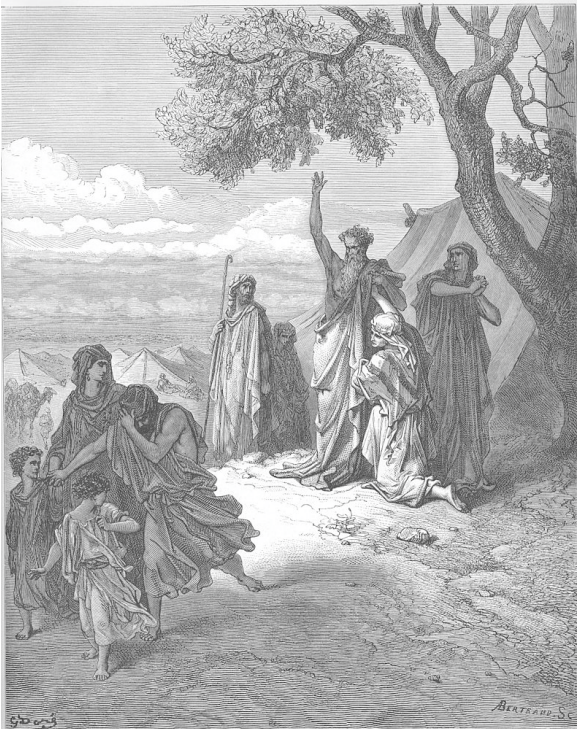


Bild 90

### **Manakosten: 4**

**Effekt:** Der Wunderwirker benötigt etwas vom Ziel, wie beispielsweise ein Haar, ein Kleidungsstück o.ä., das bei einem Wunder – ob erfolgreich oder nicht – zerstört wird. Das Ziel wird unter Anrufung passender Heiliger etc. (oder Dämonen etc.) verflucht und erhält auf alle Proben -2, bei einem gewürfelten Immersieg -4, bis die Dauer des Wunders verstrichen ist oder der Fluch mittels Austreibung schon vorher entfernt wird. Ein Ziel kann mehrmals verflucht werden. Alle Flüche müssen einzeln gebannt werden, stammen sie nicht vom selben Wunderwirker.

## **FREUND\***

### **Stufe: 6**

**WuB:**  $-(GEI+VE)/2$  des Ziels

**Dauer:** VE Minuten

**Distanz:** VE x 2 Meter

### **Manakosten: 8**

**Effekt:** Bei erfolgreicher Anrufung des Heiligen Apostels Johannes (bzw. des *Dantations*) hält das Ziel den Wunderwirker

(und nur ihn!) für einen sehr guten Freund. Das Ziel wird ihm alles anvertrauen, was er auch einem sehr guten Freund verraten würde und alles für ihn machen, was er auch für einen guten Freund tun würde.

## **GEBEN UND NEHMEN\***



Bild 91

### **Stufe: 5**

**WuB:** +0

**Dauer:** Probenergebnis in Kampfrunden

**Distanz:** Berühren

### **Manakosten: 5**

**Effekt:** Das Ziel des Wunders erhält unter Anrufung des Erzengels Raphael (bzw. des *Namtar*) 50 % des Schadens, den es per Schlagen im Nahkampf verursacht (also abzüglich des Abwehrwurfs des Gegners), in Form von heilender Kraft auf die eigene Lebenskraft gutgeschrieben.



## GEHORCHE\*

**Stufe:** 12

**WuB:**  $-(\text{GEI}+\text{VE})/2$  des Ziels

**Dauer:**  $\text{VE}/2$  Kampfrunden

**Distanz:**  $\text{VE} \times 2$  Meter

**Manakosten:** 12

**Effekt:** Bei Erfolg wird das Ziel unter Anrufung des Heiligen Joseph (bzw. der *Koki-Teno*) dem Wunderwirker (*Zauberer/Hexe*) hörig und führt bedingungslos jeden seiner Befehle aus (außer Selbstmord oder – verstümmelung). Es würde sogar seine eigenen Kameraden angreifen. Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent „**Heiliger Streiter**“ auch das Talent „**Bändiger**“ besitzen.

## GEISTERREISE\*

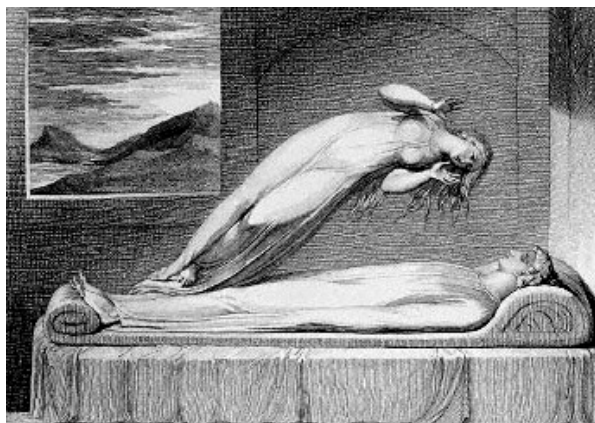


Bild 92

**Stufe:** 5

**WuB:** +0

**Dauer:**  $\text{VE} \times 10$  Minuten

**Distanz:** Selbst

**Manakosten:** 6

**Effekt:** Der Wunderwirker (bzw. *Zauberer/Hexe*) begibt sich unter Anrufung des Heiligen Alfons Maria (bzw. des *Nybbas*) in einen tranceähnlichen Zustand, in dem seine optischen und akustischen Sinne sich von seinem Körper lösen können. Sein unsichtbarer, hörender Blick bewegt sich mit einer konstanten Geschwindigkeit von  $\text{VE}$  Meter pro Kampfrunde und kann durch die

kleinsten Öffnungen dringen. Der Wunderwirker (bzw. *Zauberer/Hexe*) sieht und hört dabei alles, als wäre er selbst vor Ort.

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent „**Heiliger Streiter**“ auch das Talent „**Meditation**“ besitzen.

## GEISTER RUFEN\*



Bild 93

**Stufe:** 8

**WuB:**  $-(\text{KÖR}+\text{AU})$  des Geistes

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** Radius von  $\text{VE} \times 5$  Meter

**Manakosten:**  $8+(\text{KÖR}+\text{AU})/2$  des Geistes

**Effekt:** Der Wunderwirker kann unter Anrufung des Heiligen Sebastian (bzw. des *Aita*) Wesen aus der Geisterwelt (siehe Seiten 258, 300) herbeirufen, deren Anzahl maximal seiner halben Stufe entspricht.

Die Geisterwesen benötigen drei Kampfrunden, um sich zu bilden. Danach

wollen diese ihren Erwecker vernichten, um wieder Ruhe bzw. ihre Freiheit zurückzuerlangen, jedoch nur, wenn der Wunderwirker (bzw. *Zauberer/Hexe*) es nicht vermag, sie mit einer GEI+AU-Probe unter Kontrolle zu bringen.

Hat der Wunderwirker (bzw. *Zauberer/Hexe*) die herbeigerufenen Geisterwesen durch eine erfolgreiche GEI+AU-Probe jedoch unter seine Kontrolle gebracht, werden sie diesen als ihren Kameraden betrachten, ihm jedenfalls umfassend seine Fragen beantworten, ihm möglicherweise auch sonst behilflich sein und diesen im Kampf unterstützen. Da Geisterwesen jedoch in der Regel an einen festen Ort gebunden sind, werden sie den Geisterrufer kaum woanders hin begleiten.

Sobald der Geisterrufer schläft oder das Bewusstsein verliert, verlassen ihn die Geisterwesen, wenn er diese nicht bereits zuvor aus seiner Kontrolle entlassen hat.

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent „**Heiliger Streiter**“ auch das Talent „**Meditation**“ besitzen.

## GEISTESSCHILD\*

**Stufe:** 4

**WuB:** +0

**Dauer:** Probenergebnis in Kampfunden

**Distanz:** Selbst

**Manakosten:** 3

**Effekt:** Der Charakter schirmt unter Anrufung der Heiligen Dymphna (bzw. des *Andhaka*) seinen Geist gegen Manipulationen ab.

Alle geistesbeeinflussenden Wunder bzw. Zauber gegen den Charakter werden für die Wunderdauer um seinen VE/2 erschwert.

Wenn das geistesbeeinflussende Wunder bzw. der geistesbeeinflussende Zauber hingegen Schaden verursacht, wird auch

die Abwehr des Charakters um VE/2 erhöht.

## GESEGNETE WAFFE



Bild 94

**Stufe:** 1

**WuB:** +0

**Dauer:** VE Minuten

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 2

**Effekt:** Das Wunder verleiht unter Anrufung des Heiligen Georg einer Waffe und/oder Munition sakrale Kräfte. Ihr WB erhöht sich für die Dauer des Wunders um +1.

Für die Dauer des Wunders gilt die Waffe bzw. die Munition als geweiht, der mit ihr verursachte Schaden verletzt beispielsweise folglich auch körperlose Wesen wie Geister.

Wird das Wunder „Gesegnete Waffe“ von einem Geistlichen gewirkt – jeder Priester, Pastor, Pater, Rabbi und Imam ist dazu befähigt – hält zwar der WB (+1) lediglich wie zuvor VE-Minuten an, die Waffe bzw. die Munition bleibt dennoch für die Dauer eines Jahres dergestalt geweiht, dass sie trotz fehlenden WB's immer noch körperlose Wesen wie Geister verletzen kann.



## GIFTBANN

**Stufe:** 11

**WuB:** +0

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 6

**Effekt:** Unter Anrufung des Heiligen Romanus neutralisiert das Wunder augenblicklich alle Gifte, sofern es noch nicht zu spät ist.

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent „**Heiliger Streiter**“ auch die Talente „**Fürsorger**“ und „**Mächtiges Wunder**“ besitzen.

## GIFTSCHUTZ

**Stufe:** 7

**WuB:** +0

**Dauer:** VE Stunden

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 3

**Effekt:** Das Ziel erhält unter Anrufung des Heiligen Pirmin einen Bonus auf Abwehr-Proben gegen Gifte in Höhe der Stufe des Wunderwirkers. Der alleinige Bonus (ohne den normalen Abwehr-Wert) wirkt auch gegen Gifte, bei denen normalerweise keine Abwehr erlaubt ist.

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent „**Heiliger Streiter**“ auch die Talente „**Fürsorger**“ und „**Mächtiges Wunder**“ besitzen.

## GLÜHENDER GLAUBE

**Stufe:** 9

**WuB:** -2

**Dauer:** Probenergebnis in Kampfunden

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 8

**Effekt:** Unter Anrufung des Heiligen Victor erglüht die berührte Waffe – das Ziel des Wunders – vor heiliger Kraft. Für die Wirkungsdauer des Wunders gilt die Waffe als gesegnet und der WB wird um  $VE/2$  erhöht, während die Abwehr getroffener Gegner gegen Angriffe mit dieser Waffe um  $VE/2$  gesenkt wird.

## GÖTTLICHER SCHRECKEN\* (TERROR)

**Stufe:** 14

**WuB:**  $-(GEI+VE)/2$  des stärksten Ziels

**Dauer:** VE Minuten

**Distanz:** Radius von  $VE \times 5$  Meter

**Manakosten:** 14

**Effekt:** Das Wunder (bzw. der *Zauber*) erfolgt unter Anrufung der Heiligen Genoveva (bzw. der Schar der *Phut*).

Bei Erfolg fliehen betroffene Ziele – maximal eine Anzahl gleich der Stufe des Wunderwirkers (bzw. des *Zauberers* / der *Hexe*) – so schnell wie möglich in panischer Angst und können erst nach Ablauf der Wunderdauer wieder umkehren. Der Effekt endet bei jedem Fliehenden, der Schaden erleidet.

## GUDULALICHT



Bild 95

**Stufe: 5**

**WuB: +2**

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** VE x 5 Meter

**Manakosten:** 3

**Effekt:** Ein Lichtstrahl bricht unter Anrufung der Heiligen Gudula aus dem Wunderwirker hervor und fügt dem Gegner Schaden zu.

Gegen den Schaden dieses Wunders erhalten **„Diener der Verdammnis“** und Wesen, wie Dämonen, Geister, Untote und Teufel einen Malus von 2 auf deren Abwehr.

## HEILBEEREN

**Stufe: 2**

**WuB: +0**

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 8

**Effekt:** Der Wunderwirker benötigt bestimmte frische Beeren, kleine Nüsse, schmackhafte Blätter o. ä. für dieses Wunder.

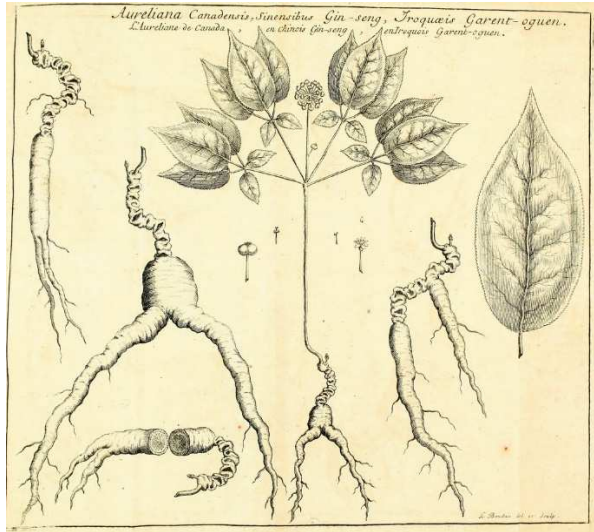


Bild 96

Diese Zutaten muss er mit einer erfolgreichen Kräuter-finden-Probe (GEI+VE +2 pro Talentrang **„Jäger“** oder **„Wahrnehmung“**) beschaffen. Insgesamt wird von Ihnen eine Anzahl gleich dem Probenergebnis mit einem Heileffekt versehen:

Jede Heilbeere (bzw. Heilnuss, Heilkraut etc.) heilt unter Anrufung der Heiligen Hildegard augenblicklich 1 LK (pro Aktion

können bis zu 10 Heilbeeren verzehrt werden).



Bild 97

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent **„Heiliger Streiter“** auch das Talent **„Kräuterheiler“** besitzen.

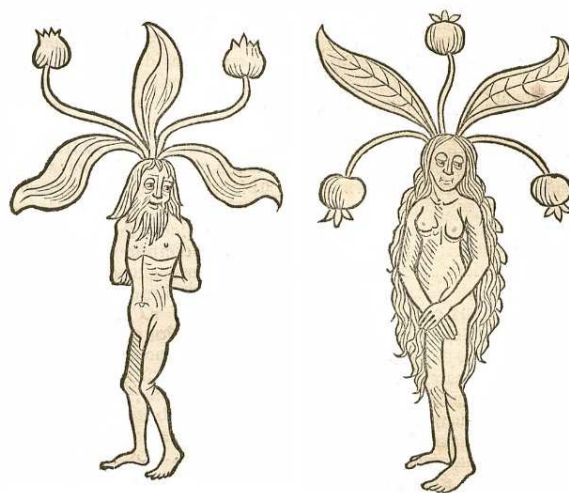


Bild 98

Sollen äußere Verletzungen (z. B. Schuß-, Schnitt- oder Schürfwunden) oder Knochenbrüche bzw. sonstige Verletzungen, die einer Fixierung bedürfen (z.B. Verstauchungen etc.) durch Heilbeeren behandelt werden, so ist neben der Anwendung des Wunders das Anlegen eines Verbands zwingend erforderlich.



Zur Behandlung äußerer Verletzungen oder solcher, die einer Fixierung bedürfen, durch Heilbeeren (s.o.) muss der Charakter zwingend neben den Talenten „**Heiliger Streiter**“ und „**Kräuterheiler**“ auch das Talent „**Wundarzt**“ besitzen.

Die Heilbeeren verlieren nach VE-Tagen ihre Wirkung.

## HEILENDE AURA

**Stufe:** 10

**WuB:** +0

**Dauer:** Probenergebnis x 2 Kampfrunden

**Distanz:** Selbst

**Manakosten:** 8

**Effekt:** Der Wunderwirker und alle seine Gefährten in einem Radius von VE in Metern erhalten durch Anrufung der Heiligen Sophia 2 LK jede Kampfrunde geheilt.

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent „**Heiliger Streiter**“ auch die Talente „**Fürsorger**“ und „**Mächtiges Wunder**“ besitzen.

**Effekt:** Unter Anrufung des Heiligen Castulus strömen aus dem Wunderwirker Lichtstrahlen aus und heilen die Wunden von bis zu VE/2 Gefährten, welche die Lebenskraft in Höhe des Probenergebnisses dazuerhalten. Es wird nur eine Probe gewürfelt: Einzig der Distanzmalus (siehe Seite 69) des Ziels, das am weitesten entfernt steht, wird als Malus gewertet.

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent „**Heiliger Streiter**“ auch die Talente „**Frontheiler**“ und „**Mächtiges Wunder**“ besitzen.

## HEILENDES FELD

**Stufe:** 18

**WuB:** +2

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** Radius von VE x 2 Meter

**Manakosten:** 16

**Effekt:** Dieses Wunder heilt bei Anrufung der Heiligen Muttergottes Maria bei allen Gefährten im Wirkungsradius die Lebenskraft um das Probenergebnis.

## HANDAUFLEGEN

**Stufe:** 1

**WuB:** +1

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 3

**Effekt:** Durch Handauflegen wird unter Anrufung des Heiligen Antonius dem Ziel Lebenskraft in Höhe des halbierten Probenergebnisses geheilt.

## HEILENDE STRAHLEN

**Stufe:** 13

**WuB:** +0

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** VE x 2 Meter

**Manakosten:** 12



Bild 99

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent „**Heiliger Streiter**“ auch die Talente „**Frontheiler**“ und „**Manastrom**“ besitzen.

## HEILIGER SCHRECKEN\* (KLEINER TERROR)

**Stufe:** 11

**WuB:**  $-(GEI+VE)/2$  des Ziels

**Dauer:** VE Kampfbrunden

**Distanz:** Radius von VE x 2 Meter

**Manakosten:** 9

**Effekt:** Bei Erfolg fliehen durch die Anrufung der Heiligen Franca (bzw. des *Chumur Deli*) die betroffenen Ziele –

maximal eine Anzahl gleich der halbierten Stufe des Wunderwirkers – so schnell wie möglich in panischer Angst und können erst nach Ablauf der Dauer des Wunders wieder umkehren. Der Effekt endet bei jedem Fliehenden, der Schaden erleidet.

## KETTENBLITZ\*

**Stufe:** 10

**WuB:** +3

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** VE x 5 Meter

**Manakosten:** 8

**Effekt:** Der Wunderwirker (bzw. *Zauberer/Hexe*) schießt unter Anrufung des Heiligen Donatus (bzw. des *Nemere*) einen



Bild 100



Blitz auf einen Feind, der auf bis zu VE weitere Gegner in seiner Nähe überspringt. Nur Gegner, die 3 oder mehr Meter von einem ihrer getroffenen Mitstreiter entfernt stehen, kann der Kettenblitz nicht erreichen.

## KUGELBLITZ\*



Bild 101

**Stufe:** 14

**WuB:** +4

**Dauer:** VE/2 Kampfrunden

**Distanz:** VE x 10 Meter

**Manakosten:** 12

**Effekt:** Der Wunderwiker (bzw. *Zauberer/Hexe*) erschafft unter Anrufung des Heiligen Ceslaus (bzw. des *Nergal*) einen Kugelblitz mit einem Radius von VE/4 Meter, der auf einen Gegner geschleudert werden kann, welcher sich innerhalb der angegebenen Distanz aufhält (VE x 10 Meter). Trifft der Kugelblitz auf einen solchen Gegner (Mensch, Tier, Tür, Kiste, Geist etc.), verursacht er nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses.

Der Kugelblitz bleibt während der Dauer des Wunders (VE/2 Kampfrunden) bestehen und kann in jeder neuen Kampfrunde erneut versuchen, einen Gegner zu treffen. Der Kugelblitz bewegt sich dabei mit einer Geschwindigkeit von 3 Metern (Laufen: 3) in jede vom Wunderwiker (bzw. *Zauberer/Hexe*) gewünschte Richtung; der Kugelblitz kann folglich bei einem Laufenwert von 3

in jeder Kampfrunde maximal 2 x seine Richtung wechseln.

## LUCIALICHT

**Stufe:** 6

**WuB:**  $-(AGI+AU)/2$  des Ziels

**Dauer:** Probenergebnis/2 in Kampfrunden

**Distanz:** VE x 5 Meter

**Manakosten:** 5

**Effekt:** Ein gleißender Lichtstrahl schießt durch Anrufung der Heiligen Lucia aus der Hand des Wunderwikers und blendet bei Erfolg das Ziel (welches dagegen keine Abwehr würfeln darf).

Ein geblendetes Ziel hat -8 auf alle Handlungen, bei denen es sehen können sollte.

Selbst augenlose Untote, wie beispielsweise Skelette, werden durch das magische Licht geblindet. Blinde Lebewesen sind dagegen nicht betroffen. Wird hingegen in derselben Kampfrunde sowohl das Wunder **Lucialicht** von einem Charakter als auch der Blutzauber **Schatten** von einem Gegenspieler gezaubert, heben sich beide gegeneinander auf und zeigen keine Effekte.

## MAGDALENENDUFT

**Stufe:** 1

**WuB:** +0

**Dauer:** Probenergebnis in Minuten

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 1

**Effekt:** Das Ziel wird durch Anrufung der Heiligen Maria von Magdala vom Wunderwiker mit einem göttlichen Duft versehen.

Diesen Geruch empfinden neutrale Kreaturen/Personen und Heilige Streiter als höchst angenehm und stimulierend, er schenkt ihnen Vertrauen und Zuversicht. Kreaturen/Personen der Verdammnis hingegen ist er ein Greuel. Je dunkler die Kreatur/Person, desto unausstehlicher ist

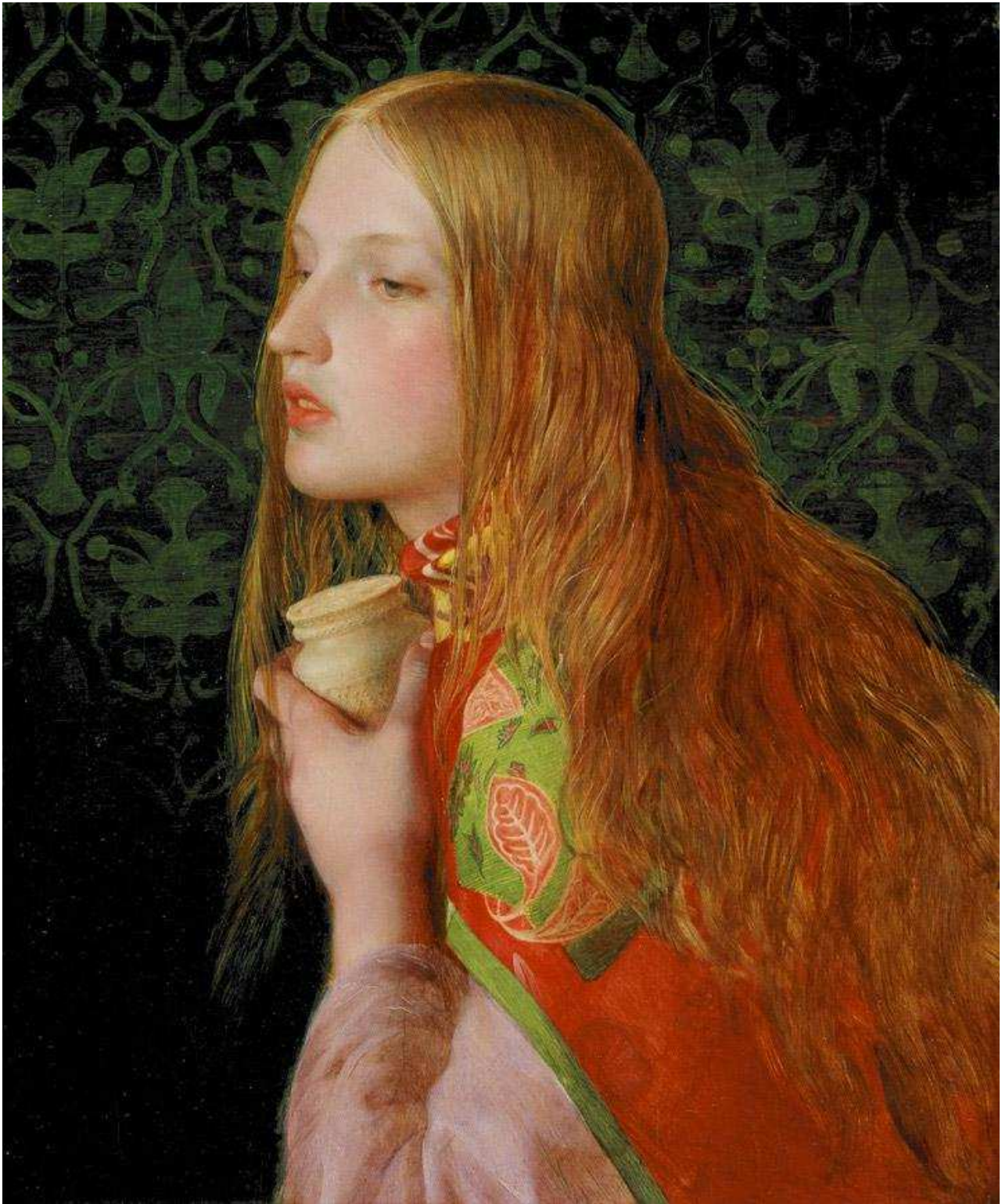


Bild 102

dieser der Duft. Dies kann soweit gehen, dass eine Kreatur/Person der Verdammnis eine vergleichende Probe gegen den Wunderwirker auf GEI+AU bestehen muss, um nicht fluchtartig aus dem Raum/Zimmer, in welchem sich der Duft aufhält, stürmen zu müssen.

Magdalenenduft ist daher gut geeignet einerseits vertrauensvolle Personen und andererseits Feinde aufzuspüren.



## MANABROT

**Stufe:** 6

**WuB:** +0

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** VE Meter

**Manakosten:** 7

**Effekt:** Dieses Wunder kann nur in den frühen Morgenstunden, wenn noch Nachtkühle vorhanden ist und in der freien Natur gewirkt werden.

Der Wunderwirker versinkt in Andacht und erschafft unter Anrufung der Heiligen Walburga ein wohlschmeckendes Manabrot, welches sich wie Tau auf den den Wunderwirker umgebenden Pflanzen niederlässt (kristallisiert). Maximal kann der Wunderwirker eine Anzahl von Manabrot gleich seiner halbierten Stufe erschaffen.

Jeder der gesammelten teigähnlichen weißen Klumpen, entspricht einer ganzen Mahlzeit (von denen ein Erwachsener 3 pro Tag benötigt) für eine Person.

Das Manabrot hält sich nur 12 Stunden und schmilzt zunächst und verdampft sodann dahin.

## MIT BLINDHEIT SCHLAGEN\*

**Stufe:** 12

**WuB:**  $-(AGI+AU)/2$  des Ziels

**Dauer:** Probenergebnis in Kampfunden

**Distanz:** VE x 5 Meter

**Manakosten:** 12

**Effekt:** Bei Erfolg wird das Ziel (welches dagegen keine Abwehr würfeln darf) unter Anrufung der Heiligen Oda (bzw. des *Babi*) geblendet. Ein geblendetes Ziel hat -8 auf alle Handlungen, bei denen es sehen können sollte (Durch die Blindheit vermindert sich nicht der Abwehrwert). selbst augenlose Untote, wie beispielsweise Skelette, werden durch das Wunder geblendet. Blinde Lebewesen sind dagegen nicht betroffen.

Der Blutzauber *Schatten* ist hiergegen wirkungslos.

## NIESANFALL

**Stufe:** 3

**WuB:**  $-(KÖR+AU)/2$  des Ziels

**Dauer:** 1 Kampfunde

**Distanz:** VE x 2 Meter

**Manakosten:** 2

**Effekt:** Bei Erfolg des unter Anrufung des Heiligen Maurus (bzw. des *Keteb*) zu wirkenden Wunders (bzw. *Zaubers*) kann das Ziel, welches keine Abwehr gegen das Wunder würfeln darf, sich vor lauter Niesen nur mit halbiertem Laufen-Wert bewegen, bis der Wunderwirker (bzw. *Zauberer/Hexe*) wieder an der Reihe ist. Der Niesanfall endet vorzeitig, sollte das Ziel Schaden erhalten.

## PFINGSTWUNDER\* (ZUNGE ANDRAS)



Bild 103

**Stufe:** 8

**WuB:** +1

**Dauer:** Probeergebnis in Minuten

**Distanz:** Selbst

**Manakosten:** 8

**Effekt:** Der Wunderwirker (bzw. *Zauberer/Hexe*) kann während der Wunderdauer (bzw. Dauer des *Zaubers*) durch Anrufung des Heiligen Petrus (bzw.

des *Andras*) alle Sprachen verstehen und sprechen. Auch erhält er für die Dauer des Wunders (bzw. des *Zaubers*) einen Bonus von +3 auf AU auf alle Proben sozialer Interaktion.

**Stufe: 4**

**WuB: -2**

**Dauer:** Probeergebnis in Minuten

**Distanz:** VE x 2 Meter

**Manakosten: 4**

**Effekt:** Die AU des Ziels erhöht sich durch Anrufung des Heiligen Bernhard für die Wunderdauer um 3.

## PSALM DER ERLEUCHTUNG

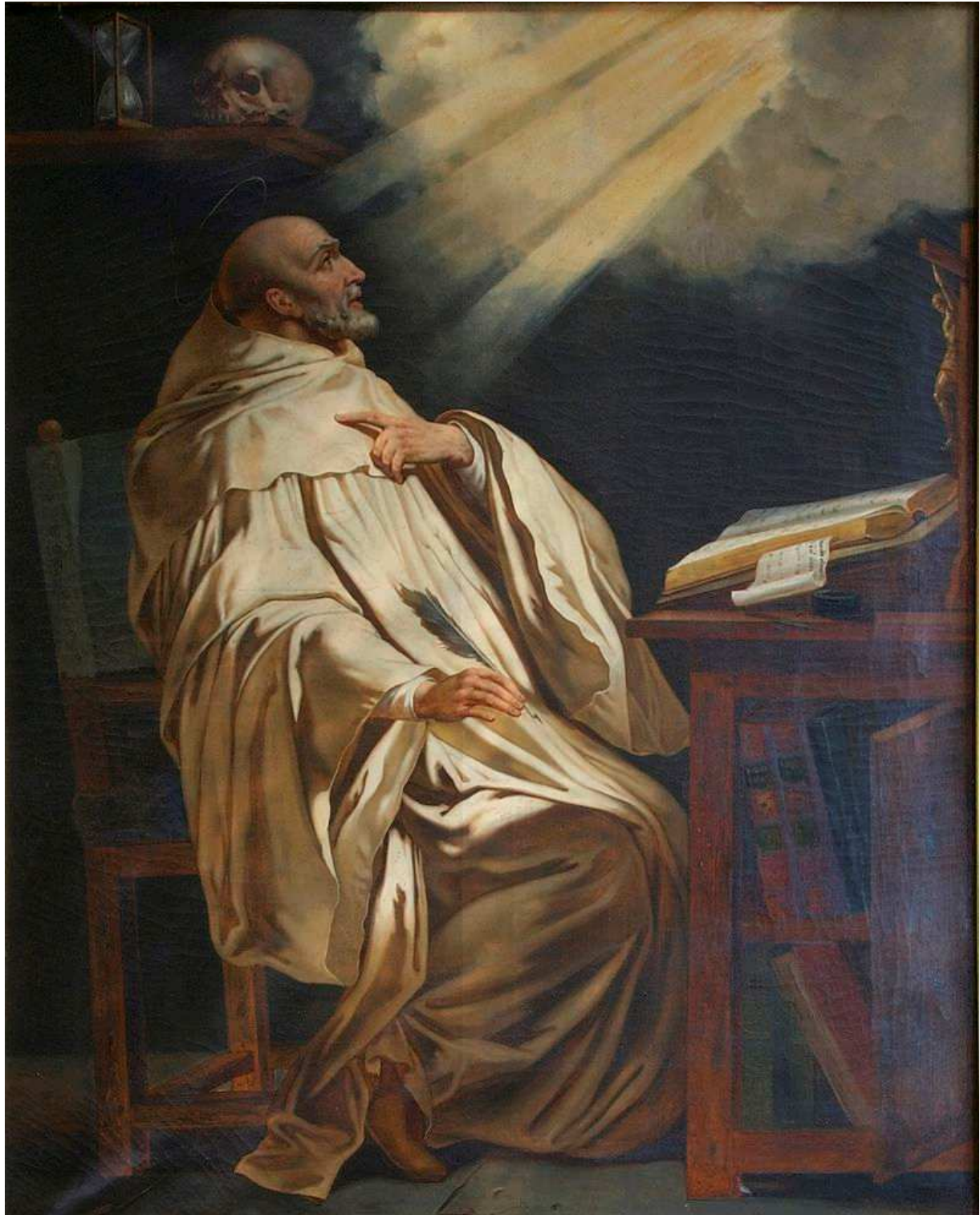


Bild 104



## PSALM DER REUE

**Stufe:** 1

**WuB:** -2

**Dauer:** Probenergebnis in Kampfunden

**Distanz:** VE x 5 Meter

**Manakosten:** 1

**Effekt:** Durch den Psalm entsteht unter Anrufung des Heiligen Dionysius ein Bereich der Reue mit einem Radius von maximal VE in Metern.

Jeder Charakter innerhalb dieses Bereiches empfindet ein unterschwelliges Schuldgefühl, wirkt leicht verunsichert und erhält dadurch -1 auf alle Proben.

## PSALM DES FRIEDENS

**Stufe:** 15

**WuB:** +0

**Dauer:** Probeergebnis/2 in Kampfunden

**Distanz:** Selbst

**Manakosten:** 15

**Effekt:** Der Wunderwirker erschafft unter Anrufung des Heiligen Leo einen Kreis mit Radius VE, in dem keine Kampfhandlungen vorgenommen werden können (auch nicht vom Prediger selbst). Jedwede Geschosse (nicht aber Effekte von *Zaubern/Blutzaubern*) können jedoch von Außen eindringen.

Zum Wirken dieses Wunders muss der Charakter zwingend neben dem Talent „**Heiliger Streiter**“ auch die Talente „**Geistige Einkehr**“ und „**Manastrom**“ besitzen.

## SCHWEIG\*

**Stufe:** 13

**WuB:** -(GEI+AU)/2 des Ziels

**Dauer:** VE/2 Kampfunden

**Distanz:** VE x 2 Meter

**Manakosten:** 10

**Effekt:** Das Ziel, welches keine Abwehr gegen das unter Anrufung der Heiligen Susanna (bzw. des *Nanghaithya*) gewirkte Wunder (bzw. *Zauber*) würfeln darf, verstummt für die Dauer des Wunders (bzw. *Zaubers*).

Verstummte Wunderwirker (bzw. verstummte *Zauberer/Hexen*) können solange nur wortlos Wunder (bzw. *Zauber*) wirken (siehe Seite 74).

## STOSSGEBET

**Stufe:** 9

**WuB:** -(KÖR+AU)/2 des stärksten Ziels

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** Selbst

**Manakosten:** 9

**Effekt:** Eine Druckwelle heiliger Macht schießt unter Anrufung des Heiligen Ubald aus dem Wunderwirker und bringt Gegner in einem Radius gleich seiner doppelten Stufe in Metern zu Fall. Jeder gefallene Gegner erhält einen nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des hälftigen Probeergebnisses.

Im Falle eines Immersieges lassen die gefallenen Gegner auch alles in den Händen Gehaltene fallen und der nicht abwehrbare Schaden erhöht sich auf den vollen Probenwert.

## THEMA FINDEN\*

**Stufe:** 5

**WuB:** +0

**Dauer:** Konzentrationsprobe

**Distanz:** VE x 2 Meter Radius

**Manakosten:** 5

**Effekt:** Der Wunderwirker (*Zauberer/Hexe*) findet unter Anrufung des Heiligen Laurentius (bzw. des *Asmodäus*) im Wirkungsbereich alle Bücher und Schriftstücke zu einem Thema oder einer Fragestellung, auf die sich der Wunderwirker (*Zauberer/Hexe*) konzentriert und gibt dem Charakter für jedes Schriftstück einen Eindruck, wie relevant es für das Thema ist. Außerdem hilft das Wunder auch dabei, die richtige Seite in einem Buch zu finden sowie überhaupt erstmal das richtige Thema bzw. die richtige Frage zu finden. Während sich der Charakter konzentriert, kann er die fraglichen Schriftstücke zusammentragen und die entsprechenden Seiten aufschlagen.

Beginnt der Charakter jedoch zu lesen, endet die für das Wunder benötigte Konzentration. Während der Wirkungsdauer des Wunders kann der Charakter das Thema nicht wechseln. Sollte er es dennoch versuchen, erlischt augenblicklich die Wirkung des Wunders. Das Wunder verursacht ein angenehmes, nachdenklich klingendes, leises Gemurmel im Kopf des Wunderwirkers.

## TIERGESTALT\*

**Stufe:** 19

**WuB:** +0

**Dauer:** Probeergebnis in Stunden

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 15

**Effekt:** Der Wunderwirker (*Zauberer*/*Hexe*)

kann sich unter Anrufung des Heiligen Adalar (bzw. der *Phuka*) samt seiner Ausrüstung (magische Boni von Gegenständen wirken dadurch weiterhin fort) in ein Tier seiner Wahl verwandeln. GEI, VE und AU des Charakters verändern sich nicht, jedoch nehmen alle anderen Attribute, Eigenschaften und Kmpfwerte die Werte des Tieres an.

In verwandelter Gestalt ist es dem Charakter nicht möglich zu sprechen oder Wunder zu wirken, wohl aber Gesprochenes zu verstehen und die Sinne des Tieres einzusetzen. Wunder bzw. *Zauber* bzw. Talente, die beispielsweise Tiere kontrollieren, haben auf den verwandelten Charakter keinen Einfluss.

## TOTENGESPRÄCH\*

**Stufe:** 10

**WuB:** +0

**Dauer:** VE Fragen bzw. VE Minuten

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 10

**Effekt:** Der Wunderwirker (bzw. *Zauberer* / *Hexe*) kann unter Anrufung der Heiligen Ursula (bzw. des *Calu*) den Geist eines

Toten befragen. Der Tote muss Antwort geben, allerdings nicht zwingend wahrheitsgemäß. Maximal wirkt das Wunder (bzw. der *Zauber*) VE Minuten oder bis dem Geist des Toten VE Fragen gestellt wurden, die dieser oftmals nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet. Der Geist versteht die Sprache des Wunderwirkers (bzw. des *Zauberers* / der *Hexe*) und antwortet in dieser.

## VERBORGENES SEHEN\*

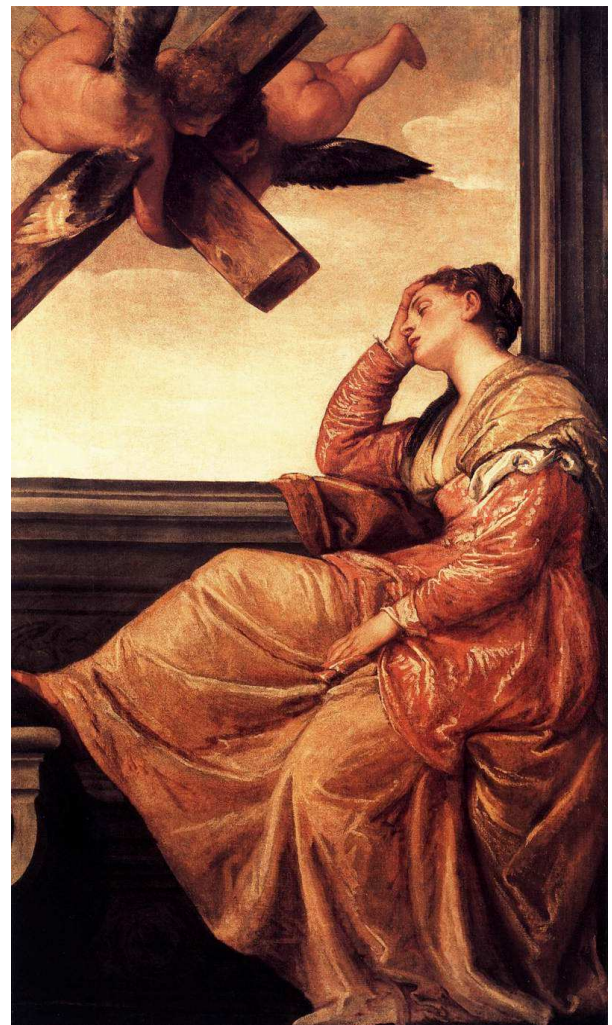


Bild 105

**Stufe:** 15

**WuB:** +0

**Dauer:** Probenergebnis in Kampfrunden

**Distanz:** Radius von VE x 2 Meter

**Manakosten:** 10

**Effekt:** Der Wunderwirker (bzw. *Zauberer* / *Hexe*) kann unter Anrufung der Heiligen



Helena (bzw. des *Kimaris*) unbelebte Dinge, die verborgen oder absichtlich versteckt sind (Fallen, Geheimgtüren, u.ä.), mit Hilfe dieses Wunders (bzw. *Zaubers*) aufspüren, selbst wenn diese durch etwas verdeckt sind, wie ein Vorhang oder ein Behältnis. Das Wunder funktioniert nicht bei übernatürlichen oder unsichtbaren Objekten.

## VERGISS!\*

**Stufe:** 6

**WuB:**  $-(\text{GEI}+\text{VE})/2$  des Ziels

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 6

**Effekt:** Das Ziel des Wunderwirkers (*Zauberers/Hexe*) vergisst unter Anrufung des Heiligen Ebrulf (bzw. der dunklen *Kinkirsi*) die Ereignisse der letzten VE x 2 Stunden oder einer beliebigen Zeitspanne innerhalb dieser. Mit einer erfolgreichen GEI+AU-Probe kann der Wunderwirker (*Zauberer/Hexe*) außerdem

stattdessen eine andere Erinnerung einpflanzen. Schwarze Kleidung zu tragen gibt einen +1 Bonus auf diesen Wurf.

## VISION\*

**Stufe:** 3

**WuB:** +0

**Dauer:** Probenergebnis in Kampfrunden

**Distanz:** Selbst

**Manakosten:** 8

**Effekt:** Der Charakter begibt sich unter Anrufung des Heiligen Agabus (bzw. des *Belial*) in einen Trancezustand, in dem er eine Vision erhält, die sich auf wichtige Ereignisse bezieht. Die Vision kann sich dabei auf vergangene, gegenwärtige oder zukünftige Ereignisse beziehen. Der Spielleiter beschreibt die Vision als einen Traum wahlweise symbolhaftem und/oder realistischem Charakter.

Zum Wirken dieses Wunders (bzw. *Zaubers*) muss der Charakter zwingend neben dem Talent „**Heiliger Streiter**“ (bzw. „**Diener der Verdammnis**“) auch das Talent „**Meditation**“ besitzen.



Bild 106



Bild 107

## WASSER TEILEN

**Stufe:** 19

**WuB:** +0

**Dauer:** Probeergebnis x 2 in Minuten

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 15

**Effekt:** Der Wunderwirker kann unter Anrufung des Heiligen Moses jegliche Gewässer teilen und eine maximal VE/2 Meter breite begehbbare Schneise bis zum Grund in sie schlagen. Die Länge beträgt dabei maximal VE x 100 Meter.

Der Wunderwirker kann das Wunder jederzeit vorzeitig enden lassen.

Wird das Wunder gegen flüssige Wesen wie beispielsweise Wasserelementare eingesetzt, entspricht das Wurfergebnis nicht abwehrbarem Schaden, während die Wunderdauer nur noch augenblicklich ist.

## WASSER WEIHEN

**Stufe:** 2

**WuB:** +0

**Dauer:** VE Stunden

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 2

**Effekt:** Berührtes, reines Wasser wird unter Anrufung des Heiligen Johannes des Täuflers zu heiligem Weihwasser (siehe Kasten). Bei jeder Anwendung des Wunders stellt der Wunderwirker eine Anzahl an Weihwassereinheiten (eine Einheit entspricht in etwa ¼ Liter) gleich dem halbierten Probenergebnis her, genügend „normales“ reines Wasser als Rohstoff vorausgesetzt.

### WEIHWASSER

Weihwasser verursacht gegen Dämonen, Geister, Teufel, Hexen / Zauberer (Diener der Verdammnis) und Untote wie folgt Schaden bzw. nicht abwehrbaren Schaden:

Zum einen kann man eine Weihwassereinheit auf eine Waffe / ein Geschoss auftragen (benötigt eine Aktion) und dann einen normalen Angriff mit Schlagen oder Schießen würfeln.

Wurde das Weihwasser auf eine nicht mit Wunderkraft bzw. eine nicht geweihte Waffe oder Munition aufgetragen, so gilt die Waffe bzw. die Munition als geweiht (siehe das Wunder „Gesegnete Waffe“).

Alternativ kann man Weihwassereinheiten in zerbrechlichen Fläschchen



bzw. Fiolen füllen und diese entweder im Nahkampf am Gegner zerschellen oder im Fernkampf an den Gegner werfen, wo diese dann zersplittert. Im ersteren Falle ist ein Nahkampfangriff im letzteren eine Wurfprobe zu würfeln.

Gelingt die jeweilige Probe, ist der Häufige Wert des Probenergebnisses zugleich der nicht abwehnbare Schaden bei Dämonen, Geistern, Untoten, Hexen / Zauberern (Dienern der Verdammnis) und Teufeln.

Pro Talentrang in „**Heiliger Streiter**“ erhält der Verwender von Weihwasser einen WB von +2.

Nach dem ersten Treffer ist die Einheit Weihwasser aufgebraucht.

Weihwasser kann außerdem dazu benutzt werden, in schützenden Linien oder Kreisen (1m pro Einheit) auf den Boden geschüttet zu werden, um für eine gewisse Zeit (max. VE Kampfunden) Dämonen, Geister, Untote, Hexen / Zauberer (Diener der Verdammnis) und Teufel aufzuhalten, die das Weihwasser nicht passieren können.

## WASSERWANDELN



Bild 108

**Stufe: 16**

**WuB: +0**

**Dauer: VE Stunden**

**Distanz: Berühren**

**Manakosten: 10**

**Effekt:** Das Ziel des unter Anrufung des Heiligen Placidus gewirkten Wunders

kann eine Anzahl von Runden gleich dem Probenergebnis auf Wasser laufen als befände es sich an Land.

Das Ziel hat jedoch jede Runde eine GEI+VE-Probe zu bestehen, ob es fest im Glauben bleibt. Misslingt die Probe, erschrickt das Ziel über die schiere Unglaublichkeit des Wunders und fällt ins Wasser.



Bild 109

## WETTERUMSCHWUNG\*

**Stufe: 17**

**WuB: -(Differenz der Wetterstufe) x 2**

**Dauer: VE Stunden**

**Distanz: VE x 2 Kilometer**

**Manakosten: 17**

**Effekt:** Durch Anrufung des Heiligen Theodor (bzw. des *Meremuth*) wird durch das Wunder (bzw. den *Zauber*) das Wetter eines Gebietes im Radius von VE x 2 Kilometer verändert. Die Wunderprobe (bzw. *Zauberprobe*) wird durch die Differenz der bestehenden Wetterstufe zur gewünschten Wetterstufe mal 2 erschwert.

**Beispiel:**

Hans Glück möchte es in der Wüste (Wetterstufe 1: Heißes Wetter) regnen lassen (Wetterstufe 4). Seine Probe ist dafür um -6 erschwert ( $(4 - 1) \times 2$ ).

WETTER-STUFE	WEITER	BESCHREIBUNG
1	Heißes Wetter	Große Hitze, Dürre
2	Warmes Wetter	Warm und Mild
3	Durchschnittlich	Leichte Bewölkung aber trocken
4	Niederschläge	Regenwetter / Schneefall
5	Starke Niederschläge	Regen / Schnee und starker Wind
6	Unwetter	Gewitter und Sturm
7	Naturgewalten	Schwere Gewitter mit Hagelschauern / Orkan

**WILD HERBEIRUFEN****Stufe: 4****WuB: +0****Dauer:** Augenblicklich**Distanz:** Selbst**Manakosten:** 4

**Effekt:** Der Wunderwirker (bzw. *Zauberer* / *Hexe*) ruft unter Anrufung des Heiligen Ägidius (bzw. des Caim) eine VE x 2 Anzahl von Jagdwild (Hasen, Rehe, Wildschweine, etc.) in seine Umgebung. Proben auf Jagen und Fallenstellen werden um +8 angehoben. Zum Wirken dieses Wunders (bzw. *Zaubers*) muss der Charakter zwingend neben dem Talent „**Heiliger Streiter**“ (bzw. „**Diener der Verdammnis**“)

auch das Talent „**Jäger & Sammler**“ besitzen.

**WUNDERHEILUNG****Stufe: 20****WuB: +0****Dauer:** Augenblicklich**Distanz:** Berühren**Manakosten:** 10

**Effekt:** Dieses Wunder heilt unter Anrufung des Heiligen Stylian sämtliche Verletzungen und schließt jede noch so kleine Wunde, ohne Narben zu hinterlassen.

Selbst abgetrennte Gliedmaßen (sofern nicht länger als W20 Stunden abgetrennt) lassen sich mit diesem Wunder wieder anfügen.

**ZEITSTOPP\*****Stufe: 18****WuB: -5****Dauer:** Probenergebnis in Stunden**Distanz:** Selbst**Manakosten:** 20

**Effekt:** Der Wunderwirker (bzw. *Zauberer* / *Hexe*) dreht unter Anrufung des Heiligen Eligius (bzw. des *Astaroth*) die Zeit um Probenergebnis in Stunden für sich und VE Gefährten, die sich an ihm festhalten zurück. Der Wunderwirker (bzw. *Zauberer* / *Hexe*) startet samt den mit ihm in die Vergangenheit reisenden Gefährten an dem Ort in der Vergangenheit, an welchem der Wunderwirker (bzw. *Zauberer* / *Hexe*) das Wunder (bzw. den *Zauber*) gewirkt hat.

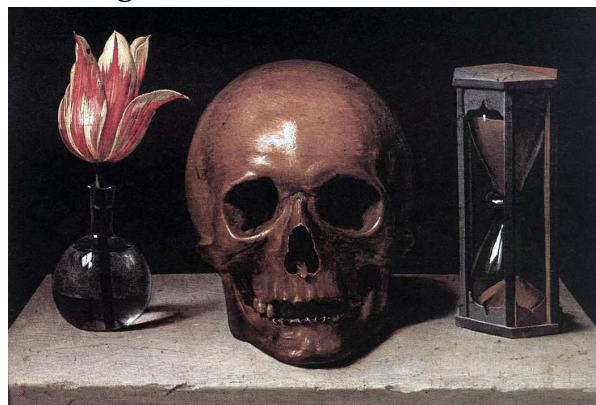


Bild 110



# BLUTZAUBER



Bild 112

Die alte Hexe rührte zufrieden in Ihrem Topf herum, in dem neben ein paar Augäpfeln allerlei Kurioses unwillig an die Oberfläche des dicken Gebräus drängte

und stets von neuem von der Alten untergerührt werden musste.

Auch der in der Nähe sitzende Rabe der Hexe hatte schon ein Bein, ein Auge und unzählige Federn für so manches Gebräu hergeben müssen. Unruhig und ängstlich hüpfte er auf und ab, misstrauisch das Treiben der Alten beäugend, ob wohl auch er noch seinen Teil zu diesem Zauber würde beitragen müssen.

Aus dem brodelnden Kessel aufsteigende schwere Schwaden ließen am Ofen zum Trocknen hängende Fledermauskadaver im Rhythmus der murmelnden Beschwörung der geschäftigen Hexe kaum merklich hin- und herschwingen. Das ganze Geschehen verströmte eine bedrückende Stickigkeit.

Die Hexe rief, den Blick zum rauchschwarzen Dunkel der Hüttendecke gerichtet: „Jahi, Gebieter, Herr und Meister, herbei! Herbei!“

Langsam, zunächst kaum erkennbar, dann zu einem einzigen dicken Schwaden sich verdichtend, erhob sich einer Schlange gleich aus dem blubbernden Gebräu ein grünlich fluoreszierender Rauch. Die Alte lachte keckernd auf, eilte zu einer seitlich stehenden Apparatur, ergriff diese und stülpte einen Kondensator über den Topf, durch dessen verschlungene Rohre sich der grünlich fluoreszierende Rauch nun seinen Weg ans andere Ende hinein in eine kleine Ampulle bahnte.

Sobald der Prozess abgeschlossen schien, legten sich die schwielig knöchigen, von allerlei Warzen verunstalteten Hände der Hexe um die kleine Ampulle, lösten diese aus der Apparatur und verkorkten sie.

Mit gefährlichem Glitzern in den Augen drehte die Alte sich nun zu dem ängstlich verschüchterten Mädchen, welches die gesamte Prozedur über starr vor Entsetzen auf einem Hocker nahe am Eingang gewartet hatte, um, reichte ihr die Ampulle und sprach: „Hier hast Du die Lösung für all Deinen Kummer, mein Liebes; doch den Lohn werde ich mir zu gegebener Zeit holen kommen!“

Ach, wie gern denke ich zurück an die glücklichen Tage meiner Jugend!

Unvergessen bleibt mir, wie mir meinen ersten Feind niederzustrecken vergönnt war. Es muss wohl um das Jahr 1734 gewesen sein, irgendwo im Thüringer Walde.

Ich hatte mich seinerzeit auf dem Wege nach Stützerbach verirrt und war einige Tage und Nächte durch den Wald geirrt. Wie freute ich mich sodann auf eine kleine Lichtung zu stoßen, auf welcher eine hutzlige kleine Hütte stand, aus deren Schornstein Frank und Speise verheißender Rauch aufstieg.

Ich hielt kurz inne, richtete meine Kleidung und wollte soeben, mich durch lautes Rufen höflich ankündigend, die letzten Schritte gen Eingangstüre schreiten als mir aus eben dieser eine bildschöne Magd entgegeneilte, verzweifelt rufend: „Wehe mir, ich unglückliche, was tat ich?!“

Forsch sprang ich der Magd in den Weg und frug Sie: „Liebes Kind, wie ist Dir? Wie kann ich helfen? Du zitterst ja am ganzen Leibe!“

„Ach, sprach Sie“, kummervoll in meine Arme sinkend, „allzu sehr wollte ich den Sohn des Oberförsters freien und bat die alte Hexe um einen Liebestrank. Den gab Sie mir, doch macht Sie mir nun Angst und Bange; ich fürcht', mein Erstgeborenes will Sie mir nehmen...“ Die Verzweifelte sank in Ohnmacht; behutsam legte ich sie ins sonnenwarme Gras.

Sollte hier nun meine Feuertaufe sein?

Dem Herren ein kurzes Gebet schenkend lud ich ruhig und konzentriert meine Pistolen.

Vorsichtiger nun näherte ich mich auf leisen Sohlen der Hütte und lauschte an der offenen Türe: Das Klappern von Geschirr und vergnügtes Summen waren aus dem Inneren zu vernehmen.

So fasste ich mir denn ein Herz, trat kühn hinein und sprach mit fester Stimme: „Im Namen Gottes sowie kraft des mir vom Orden der Brüder vom Deutschen Hospital Sankt Marien in Jerusalem verliehenen Amtes seid Ihr aufgrund des dringenden Tatverdachtes der Hexerei verhaftet. Ich fordere Euch auf...“

Nun, weiter kam ich nicht, denn ein äußerst hässliches altes Weib – die Hexe – trat mir fauchend entgegen, schnellte mit Ihren Armen vor und eine unsichtbare Hand erhob mich und schleuderte meinen zappelnden Körper mit brachialer Gewalt



gegen die Wand. Noch im Fallen gelang es mir beide Pistolen abzufeuern. Das Blut spritzte der Hexe in Fontänen aus der Brust; sie taumelte. Ich rappelte mich vom Boden auf – auch mich hatte es schwer erwischt, die Knochen schmerzten – und ging auf die Alte los, im Rennen meinen Degen ziehend. Schon holte ich zum Streiche aus, da durchfuhr mich brennender Schmerz und die Hexe kam tänzelnd neben mir zum Stehen: „Na mein Kleiner, da haben wir uns wohl ein wenig übernommen, was?!“ Der Schmerz trieb mich in den Wahnsinn; ich krümmte mich.

Und dann wurde mir heiß, so heiß, dass mir sicher schien, ich werde von Innen verbrennen. „Das ist Dein Blut, kleiner Mann! Wenn es Dir die Adern zerplatzt hat, werde ich es für ein leckeres Süppchen verwenden“, säuselte die Hexe teuflisch in mein Ohr, denn Sie war nun ganz nah an mich herangekommen und hatte sich zu mir niedergebeugt.

Unter größten Qualen suchte ich meinen Geist zu fassen und sprach ein letztes Ave Maria, als plötzlich ein Schuss erklang und über mir der Kopf der Hexe zerplatzte; Gehirnmasse und Blut kleckerten und ergossen sich auf mein Gesicht. Aller Schmerz war von mir genommen. Den Kadaver der Alten von mir schiebend erhob ich mich und blickte in das schreckens erfüllte Gesicht der jungen Maid, welche noch immer die rauchende Pistole in ihren zitternden Händen hielt. Sie muss wohl, aus ihrer Ohnmacht erwacht, sich zurückgeschlichen haben und an eine meiner Pistolen nebst Pulver- und Kugelbeutel gelangt sein, welche tatsächlich nicht mehr an meinem Gürtel hingen.

Lange schauten wir uns – starr vor Entsetzen – an.

Den Körper der Hexe hatten wir in deren eigenem Ofen verbrannt.

Die tapfere Magd hatte mich sodann zurück auf sichere Wege geleitet und mir einen Kuss zum Abschied geschenkt.

Froh und doch voller Wirrer Gedanken zog ich meiner Wege...

(Auszug aus dem Tagebuch des ehrw. Paters Sederin von Sennenthal,  
Geheimer Ordensmarschall des Ordens der Brüder vom Deutschen Hospital  
Sankt Mariens in Jerusalem, der exterritorialen Ballei  
zur Bekämpfung widernatürlicher Elemente)

Während ein Charakter zum *Wirken von Wundern* zwingend über das Talent „**Heiliger Streiter**“ und gegensätzlich hierzu zum *Wirken von Zaubern* zwingend über das Talent „**Diener der Verdammnis**“ verfügen muss, bedarf es zum Wirken von Blutzaubern keinem von beiden. Blutzauber können also auch „neutrale“ Charaktere wirken.

Einzigste Voraussetzungen für das Wirken von Blutzaubern sind

- das Beherrschen des Talents „**Alchemie**“,
- der Zugriff auf ein entsprechendes **Labor** (eines Alchemisten oder Apothekers) und
- der Besitz der für den Blutzauber jeweils notwendigen **Ingredienzen**.

Denn anders als Wunder oder Zauber, die zu Beginn einer entsprechenden Handlung gewoben werden, wird der Blutzauber zunächst gekocht und sodann entweder im unmittelbaren Anschluss an den Kochvorgang eingesetzt oder aber zunächst in kleine Phiolen abgefüllt und erst zu einem späteren Zeitpunkt verwendet.

Der Einsatz eines Blutzaubertranks kostet stets eine Kampfrunde.

## 1. INGREDIENZEN

Zunächst einmal muss sich der Charakter, will er sich an das Wirken eines Blutzaubers machen, die hierfür erforderlichen Zutaten (Ingredienzen) beschaffen; die Angabe der notwendigen Ingredienzen findet sich in den im weiteren Verlauf dieses Kapitels näher aufgeführten Einzeldarstellungen der jeweiligen Blutzauber.

Diese Ingredienzen können entweder „zufällig“ (teilweise über die Beutetabelle K, Seite 307) gefunden werden, (z. B. in Hexenkü-

chen und finsternen Alchemistenlaboren) oder selbst beschafft werden (durch Jagd, Raub, sonstige Gewaltanwendung) sowie auf dem Schwarzmarkt käuflich erworben werden (bei Hexen, Zaubern, sonstigen „fiesen Gestalten“ / „zwielichtigem Gesindel“).

Werden die Ingredienzen jedoch nicht zufällig gefunden, sondern auf dem Schwarzmarkt käuflich erworben, so erhält der Charakter bei Ingredienzen der Schwarzmarkt-Kategorien II bis IV bereits entsprechende Abzüge seiner MP des Lichts bzw. Zugewinn seiner MP der Dunkelheit, da er als Marktteilnehmer an einem verruchten Geschäftszweig diesen unterstützt und somit bereits in Sünde fällt.

Eine nähere Darstellung der Verluste von MP des Lichts bzw. Hinzugewinne von MP der Finsternis finden sich sowohl bei den tabellarischen Auflistungen der Blutzauber (siehe Seiten 114ff.) als auch näher erläutert unter der Rubrik *Weitere Ausrüstung / Schwarzmarkt-Tabellen II-IV* (siehe Seiten 160ff.). Die Angabe des Verlustes von MP des Lichts bzw. des Hinzugewinns von MP der Finsternis bezieht sich dabei stets auf eine Portion zum einmaligen Brauen / Kochen eines bestimmten Blutzaubers.

Gleiches gilt für den Fall, dass sich der Charakter selbst die entsprechenden Zutaten (beispielsweise das Zinken von Karten, Sammeln von Giftpilzen mit Schädigungsvorsatz, Begehen eines Mordes (z.B. zwecks Erlangung eines Körperteils), brutaler Raub eines Kinderspielzeugs etc.), beschafft.

Der Abzug an MP des Lichts bzw. Hinzugewinn an MP der Finsternis erfolgt stets unmittelbar mit Besitzerlangung der jeweiligen Ingredienz.

Die nachfolgende Tabelle zeigt die Grundingredienzen, welche zum Brauen aller Blutzauber der jeweiligen Stufe benötigt werden. Die in den nachfolgenden Darstellungen der einzelnen Blutzauber jeweils unter „Ingredienzen:“ in *Kursiv* gehaltenen, sind die individuellen Ingredienzen, welche



zu den Grundingredienzen noch für den jeweils spezifischen Blutzauber beigefügt werden müssen.

Finden sich hinter den einzelnen Ingredienzen in Klammern römische Ziffern,

zeigen diese an, welcher Verlust bzw. Gewinn von MP dieser Ingredienz innewohnen kann. Die römischen Ziffern entsprechen hierbei denjenigen der einzelnen Schwarzmarktkategorien.

## GRUNDINGREDIENZEN:

Kategorie	Stufe	Grundingredienzen
I	1	Alraune (III), Hexenkraut
	2	Alraune (III), Hexenkraut,
	3	Alraune (III), Hexenkraut,
	4	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut
	5	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut
II	6	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut
	7	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut,
	8	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut,
	9	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut,
	10	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennesselsamen,
III	11	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennesselsamen,
	12	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennesselsamen,
	13	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennesselsamen, Gefleckter Schierling (III),
	14	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennesselsamen, Gefleckter Schierling (III),
	15	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennesselsamen, Gefleckter Schierling (III),
IV	16	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut Bilsenkraut, Brennesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II),
	17	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut Bilsenkraut, Brennesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II),
	18	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut Bilsenkraut, Brennesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II),
	19	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut Bilsenkraut, Brennesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II), Eisenhut (III),
	20	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut Bilsenkraut, Brennesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II), Eisenhut (III),

## 2. DER BRAU- / KOCH- VORGANG

Hat man alle notwendigen Ingredienzen zusammen und ist im ungestörten Vollbesitz eines entsprechenden Labors (Hexenküche, Alchemistenlabor, Apotheke etc.), so bedarf es nur noch eines erfolgreichen Probenwurfes auf Wunderwirken GEI+AU+Alchemie. Alle etwaigen Modifikationen auf den Wunderwirken-Wert und/oder der Mana-Wert des Charakters finden ihre volle Anwendung (z.B. Talente wie etwa „**Mächtiges Wunder**“, „**Manakraft**“, „**Manastrom**“ etc.).

Das Brauen eines Blutzaubers dauert stets

(Blutzauberstufe – Talentrang Alchemie)  
x Stunden,

mindestens jedoch 1 Stunde.



Bild 113



Bild 114

Wichtigste und finale Ingredienz ist nun am Ende des Brauvorganges selbstredend die Hinzugabe des eigenen Blutes!

Hierbei hat der Charakter stets eine Anzahl von

Stufe des Blutzaubers = Abzug an LK

Blutstropfen dem Gebräu hinzuzugeben. Dieses Blut muss immer das Blut des brauenden Charakters sein und kann nicht „geliehen“ werden.

## 3. ANWENDUNG/VER- BRAUCH, LAGERUNG

Der Spieler selbst bestimmt, ob er eine Substanz erschaffen hat, die getrunken, gegessen oder als Fluidum in die Luft entlassen werden muss etc.

Wie auch immer der Charakter sich entscheidet, der Blutzauber wird zum Ende des Brauvorganges stets in eine Phiole abgefüllt.

Solange sich der Blutzauber noch in seiner Phiole befindet, also nicht konsumiert ist, hält er sich unbegrenzt.



Jeder Charakter kann jedoch nur die

Anzahl = seine Erfahrungsstufe x 3

an Blutzauberstufen / Blutzauberstufen-Phiolen herstellen und besitzen.

Erst mit der Anwendung / Konsumption des Blutzaubers ist der für den Blutzauber einschlägige Mana-Wert dem Charakter in Abzug zu bringen.

Und erst mit der Anwendung / Konsumption des Blutzaubers erleidet der Charakter unmittelbar den entsprechenden Abzug an MP des Lichts (Stufe des Blutzaubers/2 = Abzug MP des Lichts) bzw. erreicht den Zugewinn an MP der Finsternis (Stufe des Blutzaubers/4 = Hinzugewinn MP der Finsternis). Es wird stets auf ganze Zahlen aufgerundet.

Gibt der Hersteller des Blutzaubers diesen jedoch an eine andere Person weiter (Geschenk, Verkauf etc.), so erleidet er lediglich den halben Abzug an MP des Lichts (also Stufe / 4) bzw. Zugewinn an MP der Finsternis (also Stufe / 8). Der (andere) Verwender erleidet bei Verwendung hingegen den vollen Abzug an MP des Lichts bzw. Hinzugewinn an MP der Finsternis.

### **Beispiel:**

*Hans Glück (GEI 4, AU 6, AGI 8, BE 1) war stets ein guter Junge und hat daher in der jüngsten Zeit ein „Guthaben“ von 8 MP des Lichts angehäuft. Er ist der Sohn eines Apothekers, weswegen er über das Talent Alchemie II verfügt und jederzeitigen Zugang zu der Apotheke seines Vaters hat.*

*Eines Tages stößt er im Hause der Nachbarin, einer alten, unangenehmen Person, die vor wenigen Tagen auf unerklärliche Weise verschwunden war, auf ein altes, vergilbtes Pergament. Neugierig liest er dieses und stellt fest, dass es eine „Anleitung“ für übernatürlich weite Sprünge ist, ein sog.*

*„Canaimasprung“.*

*Hans kann der Versuchung nicht widerstehen und macht sich auf die Suche nach den erforderlichen Ingredienzen, welche da sind:*

- Alraune (III),
- Hexenkraut,
- Fünffingerkraut,
- Menschenblut (freiwillig gegeben),
- Federbusch vom Falken,
- Rabenschädel,
- Handvoll Wespenflügel,
- Koboldherz (evtl. II-III)

*Als Sohn eines Apothekers (Wissensgebiet: Kräuterkunde) kennt er sich aus und holt sich Alraune, Hexenkraut und Fünffingerkraut selbst in Wald und Feld. Hierdurch erleidet er für das Sammeln der Alraune einen Abzug von 2 MP des Lichts (denn Alraunen unterliegen der Kategorie III).*

*Das Menschenblut gibt ihm freiwillig ein Bettler gegen Bezahlung.*

*Hans durchsucht das Haus der Nachbarin und findet dort den Federbusch vom Falken, den Rabenschädel, eine Handvoll Wespenflügel und tatsächlich ein Glas mit eingelegten Koboldherzen, von denen er eines entnimmt. Da Hans das Koboldherz zufällig gefunden hat, erhält er für dieses keinen Abzug an MP.*

*Nach Zusammenstellen aller Ingredienzen verfügt Hans folglich noch über 6 MP des Lichts (8 – 2).*

*Eines Nachts nun schleicht Hans in die Apotheke seines Vaters um für 3 Stunden ((Stufe 5 – Talentrang 2 in Alchemie) x 1 Stunde) den Blutzauber zu brauen und gibt am Ende des Brauvorgangs 5 LK seines eigenen Blutes hinzu. Seinen PW von 10 meistert er mit einem Würfelwurf von 7. Den so gewonnenen Sud füllt er in eine kleine Phiole ab.*

*Am nächsten Morgen leert er die Phiole beim Dorfwettbewerb, muss sich einen Einsatz von 3 Manapunkten anrechnen, verliert 3 MP des Lichts (5 : 2 = 2,5 => aufgerundet auf 3) und springt aufgrund seines Würfelergebnisses von 8 (PW=9) nun satte 12 Meter weit (8 x 1,5).*

*Glücklich, aber auch mit ein wenig schlechtem Gewissen – er hat insgesamt 5 MP des Lichts verloren – nimmt Hans den Siegerkranz als bester Weitspringer des Dorfes entgegen...*

# TABELLEN

## BLUTZAUBER

### Kategorie I:

Erwerb der Ingredienzen verursacht zusätzlich...

- ⇒ **Kein Verlust** von **MP des Lichts**  
bzw.
- ⇒ **Kein Hinzugewinn** von **MP der Finsternis**

#### STUFE 1

Blutzauber verursacht  
-1 MP des Lichts bzw. +1 MP der Finsternis

*Balance, Jahiduft, Schmerz*

#### STUFE 2

Blutzauber verursacht  
-1 MP des Lichts bzw. +1 MP der Finsternis

*Gomorys Ohr, Öffnen, Versetzte  
Stimme, Spuren verwischen*

#### STUFE 3

Blutzauber verursacht  
-2 MP des Lichts bzw. +1 MP der Finsternis

*Durchsicht, Federgleich,  
Verlangsamen*

#### STUFE 4

Blutzauber verursacht  
-2 MP des Lichts bzw. +1 MP der Finsternis

*Flackern, Teufelstanz,  
Telekinese, Freikugeln*

#### STUFE 5

Blutzauber verursacht  
-3 MP des Lichts bzw. +1 MP der Finsternis

*Pfeil der Rache,  
Canaimasprung, Trugbild*

### Kategorie II:

Erwerb der Ingredienzen verursacht zusätzlich...

- ⇒ **Verlust** von **1 MP des Lichts**  
bzw.
- ⇒ **Hinzugewinn** von **1 MP der Finsternis**

#### STUFE 6

Blutzauber verursacht  
-3 MP des Lichts bzw. +2 MP der Finsternis

*Kleine Windhose, Schatten,  
Verwirrung*

#### STUFE 7

Blutzauber verursacht  
-4 MP des Lichts bzw. +2 MP der Finsternis

*Rost, Ymirsschritt*

#### STUFE 8

Blutzauber verursacht  
-4 MP des Lichts bzw. +2 MP der Finsternis

*Feuerwand, Morast, Tarnender  
Nebel, Arkane Explosion*

#### STUFE 9

Blutzauber verursacht  
-5 MP des Lichts bzw. +2 MP der Finsternis

*Erstarren, Springflut,  
Tierbeherrschung*

#### STUFE 10

Blutzauber verursacht  
-5 MP des Lichts bzw. +2 MP der Finsternis

*Durchlässig, Elementargeist  
herbeirufen, Verwandlung*



## Kategorie III:

Erwerb der Ingredienzen verursacht zusätzlich...

- ⇒ **Verlust von 2 MP des Lichts**  
bzw.  
⇒ **Hinzugewinn von 2 MP der Finsternis**

### STUFE 11

Blutzauber verursacht  
-6 MP des Lichts bzw. +3 MP der Finsternis

*Erdsplatt, Steinwand,  
Wandöffnung*

### STUFE 12

Blutzauber verursacht  
-6 MP des Lichts bzw. +3 MP der Finsternis

*Frostschoc, Tornado, Hast*

### STUFE 13

Blutzauber verursacht  
-7 MP des Lichts bzw. +3 MP der Finsternis

*Schleudern, Versetzen, Blutbrecher*

### STUFE 14

Blutzauber verursacht  
-7 MP des Lichts bzw. +3 MP der Finsternis

*Gasgestalt, Lanze der Rache*

### STUFE 15

Blutzauber verursacht  
-8 MP des Lichts bzw. +3 MP der Finsternis

*Schweben, Unsichtbarkeit*

## Kategorie IV:

Erwerb der Ingredienzen verursacht zusätzlich...

- ⇒ **Verlust von 3 MP des Lichts**  
bzw.  
⇒ **Hinzugewinn von 3 MP der Finsternis**

### STUFE 16

Blutzauber verursacht  
-8 MP des Lichts bzw. +4 MP der Finsternis

*Dämonen beschwören,  
Flammeninferno*

### STUFE 17

Blutzauber verursacht  
-9 MP des Lichts bzw. +4 MP der Finsternis

*Satanischer Wahnsinn*

### STUFE 18

Blutzauber verursacht  
-9 MP des Lichts bzw. +4 MP der Finsternis

*Blut Kochen*

### STUFE 19

Blutzauber verursacht  
-10 MP des Lichts bzw. +4 MP der Finsternis

*Wolke des Todes*

### STUFE 20

Blutzauber verursacht  
-10 MP des Lichts bzw. +4 MP der Finsternis

*Verdampfen, Zombies Erwecken*



Bild 115

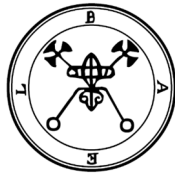


Bild 116

## ARKANE EXPLOSION

**Stufe:** 8

**WuB:** +0

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** Stufe/2 Meter

**Manakosten:** 12

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Krötenbein, Schneckenschleim, Beute einer Mordtat (IV), Federbusch von Krähen, Federbusch vom Sturmtaucher, Je eine Flasche voll Sturmwind aus den 4 Himmelsrichtungen, Drachenschuppe (evtl. II-III)

**Effekt:** Der Charakter kann einmal alle 24 Stunden (zusätzlich 1x / Talentrang in Diener der Verdammnis) eine kugelförmige, arkane Explosion herbeirufen, deren Mittelpunkt er selbst bildet.

Die Kugel hat einen festen Durchmesser von Stufe/2 Meter und verursacht nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probeergebnisses; das Probenergebnis erhöht sich jeweils um 5 pro Talentrang in Diener der Verdammnis.

Pro Gefährten, der im Explosionsradius steht, kann der Charakter GEI+VE würfeln, um ihn vor dem Schaden zu bewahren.



Bild 117

## BALANCE

**Stufe:** 1

**WuB:** -2

**Dauer:** Bis Strecke zurückgelegt

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 2

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Schlangenzunge, Fell einer Ratte, Menschenspeichel (freiwillig gegeben)

**Effekt:** Das Ziel kann absolut sicher mit seinem reinen Laufen-Wert über dünne Seile u.ä. blancieren. Sobald der Blutzauber angewendet wird, gilt der Balancieren-Effekt und endet, nachdem der Charakter eine Strecke in Höhe des eigenen, doppelten Laufen-Wertes in Metern zurückgelegt hat.

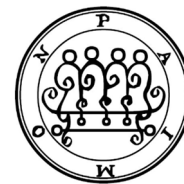


Bild 118

## BLUTBRECHER

**Stufe:** 13

**WuB:** -2

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** VE x 2 Meter

**Manakosten:** 10

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Menschenblut (willentlich genommen) (II), Krähenflügel, Handvoll Maden, Flunderniere, Forellenleichen, Einhornhorn (evtl. II-III)

**Effekt:** Dieser Blutzauber verhindert ein sowohl mittelbar als auch unmittelbar gegen den Blutzauberwirker gerichtetes Wunder bzw. einen gegen ihn sowohl mittelbar als auch unmittelbar gerichteten Zauber/Blutzauber.

Hierunter fällt insbesondere auch das Wunder Balthasars Barriere.

Das wirken dieses Blutzaubers muss spätestens nach dem Probewurf des Wunders angesagt werden.

Es kann folglich noch abgewartet werden, ob dem Kontrahenten sein Wunder/Zauber/Blutzauber gelingt oder nicht.



War der Blutzauberwirker in dieser Kampfrunde noch nicht an der Reihe, stellt das Wirken dieses Blutzaubers seine Aktion dar.

Hatte er in dieser Kampfrunde jedoch bereits gehandelt, stellt das Wirken des Blutzaubers eine vorgezogene Handlung dar; in der darauf folgenden Kampfrunde kann der Blutzauberwirker folglich keinerlei Handlung vornehmen.



Bild 119

## BLUT KOCHEN

**Stufe:** 18

**WuB:**  $-(\text{KÖR}+\text{AU})/2$  des Ziels

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** VE Meter

**Manakosten:** 16

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II), *Leber eines Toten (II)*, *Brutal geraubtes Kinderspielzeug (III)*, *Beute einer Mordtat (IV)*, *Spinnenbein, Krötenleich, Augen eines Salamanders, Urin (freiwillig gegeben), Einhornblut (evtl. II-III), Medusenhaar (Schlange) (evtl. II)*

**Effekt:** Das Blut des Ziels beginnt auf mysteriöse Weise zu kochen, ohne dass es gerinnt. Der innerlich wirkende Schaden entspricht dem doppelten Probenergebnis, das Ziel würfelt seine Abwehr ohne die PA-Boni seiner Amulette und sonstigen Schutzgegenstände.

Der Blutzauber ist gegen Wesen ohne Blut – wie beispielsweise viele Untote – nicht einsetzbar.

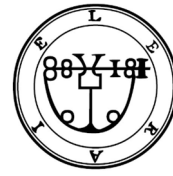


Bild 120

## CANAIMASPRUNG

**Stufe:** 5

**WuB:** +0

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** Selbst

**Manakosten:** 3

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Menschenblut (*freiwillig gegeben*), Federbusch vom Falken, Rabenschädel, Handvoll Wespenflügel, Koboldherz (*evtl. II-III*)

**Effekt:** Der Zauberer / die Hexe springt augenblicklich bis zu  $1 \frac{1}{2} \times$  Probenergebnis in Springen Meter weit und landet dabei wieder sicher auf den Beinen. Alternativ kann der Charakter auch hoch oder runter springen, beispielsweise um einen hohen Ast zu erreichen.



Bild 121

## DÄMONEN BESCHWÖREN

**Stufe:** 16

**WuB:**  $-(\text{GEI}+\text{AU})$  des Dämonen und +BB (siehe Text)

**Dauer:** VE x 2 Stunden

**Distanz:** Radius von VE Meter

**Manakosten:**  $20+(\text{GEI}+\text{AU}/2)$  des Dämons

### Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut  
Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter  
Schierling (III), Tintenbeere (II), *Diebesgut*  
(II), *Hand eines Getöteten* (III),  
*Federbusch von Krähen*, *Fell einer Ratte*,  
*Spinnennetz*, *Kralle einer Eule*,  
*Leichentuch*, *Speichel eines zum Tode*  
*Verurteilten*, *Augen eines Gehängten* (II),  
*Einhornblut* (evtl. II-III), *Medusenhaar*  
(Schlange) (evtl. II), *Goblinherz* (evtl. II),  
*Basiliskenzahn* (evtl. II-III)



Bild 122

**Effekt:** Mit diesem Blutzauber beschwört der Charakter einen Dämon herbei.

Er kann dabei frei wählen, welche Art von Dämon (siehe Seite 242) er beschwören möchte. Der Beschwörer muss einen Körper bestimmen, in den der herbeigerufene Dämon fahren kann. Dies kann auch der Körper des Beschwörers selbst sein.

Alle Dämonen hassen die niederen Wesen, die es wagen, sie zu rufen, können ihnen bei einer erfolgreichen Beschwörung jedoch nichts anhaben.

Beschworene Dämonen können nur jemanden angreifen, wenn ihr Beschwörer es ihnen befiehlt oder der Dämon selbst angegriffen wird.

### Aufträge:

Der Dämon kehrt erst in seine Existenzebene zurück, wenn er für seinen Beschwörer eine Anzahl von Aufträgen gleich dessen VE/2 ausgeführt hat. Dabei kann es sich um das simple Beantworten von Fragen handeln, aber auch um komplexe Anweisungen wie etwa:

„Folge dem Bachlauf bis zum Mühlenweiher und töte alle Soldaten, die Du dort vorfindest.“

Wird der Dämon von seinem Beschwörer vor Ablauf der Wunderdauer (VE x 2 Stunden) entlassen oder hat er alle seine Aufträge erfüllt, verschwindet er augenblicklich.

### Beschwörungsritual:

Um einen Dämon herbeirufen zu können, wird immer ein Beschwörungskreis benötigt. Dieser kann hastig auf den Boden gekritzelt oder in langen Stunden aufwendig gezeichnet werden. Danach stimmt der Beschwörer einen düsteren Beschwörungssingsang an.

Je mehr Arbeit in das Beschwörungsritual gesteckt wird, desto eher gelingt die Herbeirufung. Jeder Beschwörungskreis verfügt über einen Beschwörungsbonus (BB), der die Zauber-Probe beim Beschwören erleichtert.

BESCHWÖRUNGSKREIS ZEICHNEN	BB
Innerhalb einer Kampfrunde gekritzelt	-2
Innerhalb weniger Minuten gefertigt	+0
Pro Zeichenstunde (max. VE Stunden)	+1
Mit Blut gezeichnet	+2
Nachts gezeichnet	+2
13 brennende Kerzen auf Kreis stellen	+1
WEITERE MODIFIKATIONEN (KREIS NÖTIG)	BB



Bestimmter Dämon (Name)	+2
Dämon soll fliegen können	-KÖR/2*
Singsang zum Ende (max. VE72 Rd.)	+1/Rd.
Todesopfer (intelligentes Wesen)	+KÖR**

\*KÖR des Dämons

\*\*KÖR des Opfers

### Misslungene Herbeirufung:

Ein Dämon erscheint auch dann, wenn die Probe für das Wunder misslingt, steht dann jedoch nicht unter der Kontrolle des Beschwörers und kann frei handeln und selbst wählen, in welchen Körper er fahren will. Dazu muss ihm eine vergleichende Probe GEI+VE gelingen. Ein fehlerhaft beschworener Dämon hat nur ein Ziel vor Augen: Augenblicklich seinen Beschwörer zu vernichten!



Bild 123

## DURCHLÄSSIG

**Stufe: 10**

**WuB: -4**

**Dauer: VE/2 Kampfrunden**

**Distanz: Selbst**

**Manakosten: 10**

### Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennesselsamen, *Fangarme eines Tintenfischs, Forellenleichen, Flunderniere, Katzenfell, Federbusch vom Zaunkönig, Koboldhaar (evtl. II-III)*

**Effekt:** Der Zauberer / die Hexe wird mit samt seiner getragenen Ausrüstung durchlässig und kann für VE/2 Kampfrunden durch nichtmagische, unbelebte Objekte schreiten.



Bild 124

## DURCHSICHT

**Stufe: 3**

**WuB: +2**

**Dauer: VE x Kampfrunden**

**Distanz: Selbst**

**Manakosten: 5**

### Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, *Augen eines Luchses, Fledermausgehirn, Spinnenbein, Schneckenschleim*

**Effekt:** Der Zauberer / die Hexe kann durch unbelebte Objekte VE/2 Meter weit sehen.

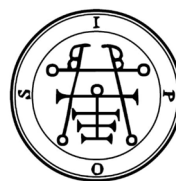


Bild 125

## ELEMENTARGEIST

## HERBEIRUFEN

**Stufe: 10**

**WuB: -Elementarstufe x 5**

**Dauer: VE Stunden**

**Distanz: Radius von VE Meter**

**Manakosten: 10 + Elementarstufe x 5**

### Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennesselsamen, *Je eine Flasche voll Sturmwind aus den 4 Himmelsrichtungen, Friedhofserde, Feuer dem ewigen Licht einer Kirche entnommen (II), Phiole frischen Tauwassers, Lunge einer Nachtigall, Beine eines Mistkäfers, Leuchtorgan eines Glühwürmchens, getrocknete Qualle, Basiliskenzahn (evtl. II-III)*

**Effekt:** Dieser Blutzauber ruft einen Elementar von seiner Ebene herbei und existiert in vier unterschiedlichen Varianten (Erde, Feuer, Wasser, Luft – jeweils ein einzelner Spruch). Alle Elementare (siehe Seite 245) existieren in drei verschiedenen Elementarstufen (I-III), zwischen denen man frei wählen kann. Elementare verachten die niederen Wesen, die es wagen, sie herbeizurufen, können ihnen bei erfolgreicher Herbeirufung aber nichts anhaben und kämpfen nur, wenn man sie angreift oder ihr Herbeirufers es befiehlt.

### Aufträge:

Ein Elementar kann erst auf seine Existenzebene zurückkehren, wenn es für seinen Beschwörer eine Anzahl von Aufträgen gleich dem halbierten VE des Herbeirufers ausgeführt hat.

Dabei kann es sich um das simple Beantworten von Fragen handeln, aber auch komplexere Anweisungen erhalten, wie: „*Begebe Dich zu der Mühle dort vorne* (Auftrag 1) *und brenne sie nieder* (Auftrag 2).“

Wird das Elementar vor Ablauf der Zauberdauer entlassen oder hat es alle Aufträge ausgeführt, kehrt es augenblicklich zurück auf seine Ebene. Nach jeder Stunde besteht zudem eine Chance von 1-5 auf 1W20, dass es sich sofort befreit und verschwindet.

### Elementarportale:

Um ein Elementar zu beschwören, bedarf es immer eines entsprechenden vorhandenen Elements, welches als Portal dient, um das Elementar von seiner Ebene zu rufen. So kann man unter Wasser keine Feuer- oder Luftelementare beschwören, wohl aber Wasserelementare. Die Größe des Protals regelt, wieviele Elementarstufen herbeigerufen werden können. Dabei ist die Stufe senk- und aufsplittbar: Beispielsweise kann man mit einem Lagerfeuer ein Feuerelementar der Stufe II herbeirufen. Alternativ kann man aber auch zwei Elementare der Stufe I herbeirufen oder gar nur eins. Die Stufensumme, die am Ende insgesamt

herbeigerufen wird (I – III), wird mit 5 multipliziert und ergibt den Malus auf den WuB. Die Größe des Elementarportals gibt wiederum einen Herbeirufungsbonus (HB) auf die Wunder-Wirken-Probe.

ELEMENTARPORTAL	STUFE
<b>Feuer:</b> Kerzenflamme bis Fackel	I
<b>Feuer:</b> Lagerfeuer	II
<b>Feuer:</b> Brand/Lava	III
<b>Erde:</b> Erdboden/Kiesel/Sand	I
<b>Erde:</b> Felsen/Findling	II
<b>Erde:</b> Steinhügel oder größer	III
<b>Wasser:</b> Pfütze/Regen/Wassertonne	I
<b>Wasser:</b> Brunnen/Teich/Weiher	II
<b>Wasser:</b> Fluss/Meer/See	III
<b>Luft:</b> Leichte Brise/Windiges Wetter	I
<b>Luft:</b> Stürmisch	II
<b>Luft:</b> Gewittersturm	III
GRÖSSE DES ELEMENTARPORTALS	HB
Pro m <sup>2</sup> Feuer- / Lava- / Wasserfläche	+1*
Pro m <sup>3</sup> Erde / Gestein / Luft	+1*

\*: Maximal erreichbarer Bonus entspricht VE

### Misslungene Herbeirufung:

Ein Elementar wird auch herbeigerufen, wenn die Zaubersprobe misslingt, steht dann jedoch nicht unter der Kontrolle seines Herbeirufers. Ein fehlerhaft herbeigerufenes Elementar hat nur ein Ziel im Sinn: Seinen Herbeirufers zu vernichten, damit es bereits vor Ablauf der Zauberdauer wieder auf seine eigene Existenzebene zurückkehren kann.



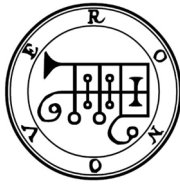


Bild 126

## ERDSPALT

**Stufe:** 11

**WuB:** -4

**Dauer:** VE Kampfunden

**Distanz:** VE x 2 Meter

**Manakosten:** 12

### Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennesselsamen, *Hasenkot*, *Diebesgut* (II), *Trüffelpilz*, *Buchenwurzel*, *Ameisenkönigin*, *Friedhofserde*, *Steinmehl vom Grabstein*, *Baumherrinde* (evtl. II-III)

**Effekt:** Auf festem Boden öffnet der Blutzauber einen Erdsplatt. Der Erdsplatt ist bis zu VE in Metern breit und VE/2 in Metern lang und tief. Stehen Wesen an der Stelle, unter der der Erdsplatt erscheint, können sie mit AGI+BE augenblicklich versuchen, noch in Sicherheit zu springen (zählt als freie Aktion). Wesen, die sich in der Erdsplatte befinden, wenn diese sich wieder schließt, erhalten augenblicklich 2W20 nicht abwehrbaren Schaden und sind – ohne noch richtig atmen zu können – eingeschlossen.

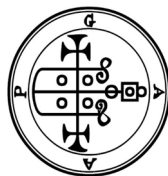


Bild 127

## ERSTARREN

**Stufe:** 9

**WuB:** -(KÖR+AU)/2 des Ziels

**Dauer:** VE Kampfunden

**Distanz:** VE x 5 Meter

**Manakosten:** 9

### Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, *Schlangenaugen*, *Spinnenleib*, *Menschenblut* (willentlich genommen) (II), *Augen eines Gehängten* (II), *Medusenhaar* (Schlange) (evtl. II)

**Effekt:** Bei Erfolg kann sich das Ziel, welches keine Abwehr gegen den Blutzauber würfeln darf, bis auf seine Augen nicht mehr bewegen.

Zwar kann das Ziel während der Starre keinen wie auch immer gearteten Schaden von außen erleiden, folglich kann auch die Erstarrung nicht vorzeitig enden.

Das Ziel ist jedoch durchdrungen von qualvollsten Schmerzen und erleidet während der Erstarrung durch den Blutzauber selbst einen nicht abwehrbaren Schaden von 3 pro Kampfunde.

Ein erstarrter Wunderwirker könnte jedoch immer noch versuchen ohne Worte und Gesten (siehe Seite 74) Wunder zu wirken, erhält jedoch neben dem Malus auf wort- und gestenloses Wunderwirken einen zusätzlichen Malus von -2 aufgrund der entsetzlichen Qualen.



Bild 128

## FEDERGLEICH

**Stufe:** 3

**WuB:** +0

**Dauer:** 1 Minute und bis Distanz gefallen

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 4

### Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, *Handvoll Schmetterlingsflügel*, *Handvoll getrocknete Libellen*, *Federbusch von Spatzen*,

**Effekt:** Das Ziel – samt seiner getragenen Ausrüstung – kann aus einer Höhe gleich

dem doppelten Probenergebnis in Metern sanft wie eine Feder un gelenkt zu Boden gleiten (1m pro Kampfrunde). Der federgleiche Fall beginnt augenblicklich mit Wirken des Wunders.



Bild 129

## FEUERWAND

**Stufe:** 8

**WuB:** -2

**Dauer:** VE Kampfrunden

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 12

### Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, *Schädel eines Feuersalamanders*, *Handvoll getrocknete Hornissen*, *Galle eines Toten (II)*, *Drachenzahn (evtl. II-III)*, *Drachenschuppe (evtl. II-III)*

von maximal 1m x VE m x VE m annehmen kann. Wesen, die an der Stelle stehen, wo die Feuerwand erscheint, oder durch sie hindurchspringen, erhalten 2W20 abwehrbaren Schaden.

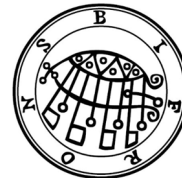


Bild 130

## FLACKERN

**Stufe:** 4

**WuB:** -2

**Dauer:** Probenergebnis x 2 Kampfrunden

**Distanz:** Selbst

**Manakosten:** 3

### Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, *Fliegenpilz (II)*, *Fledermausflügel*, *Wespeneier*

**Effekt:** Der Zauberer / die Hexe scheint zu flackern und ist dadurch schwerer zu treffen.



Bild 131

**Effekt:** Der Zauberer / die Hexe lässt eine Feuerwand erscheinen, die Ausmaße

Seine Abwehr wird für die Dauer des Blutzaubers um seinen halbierten Wert in



GEI erhöht (nur nicht gegen alles einhüllenden Flächenschaden).

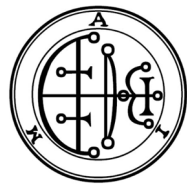


Bild 132

## FLAMMENINFERNO

**Stufe:** 16

**WuB:** +5

**Dauer:** VE Kampfrunden

**Distanz:** VE x 10 Meter

**Manakosten:** 15

### Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II), *Schädel eines Feuersalamanders*, *Handvoll getrocknete Hornissen*, *Galle eines Toten* (II), *brutal geraubtes Kinderspielzeug* (III), *Drachenzahn* (evtl. II-III), *Drachenschuppe* (evtl. II-III), *Trollurin* (evtl. II)

**Effekt:** Eine kreisrunde Fläche mit einem Radius von VE in Metern geht in Flammen auf. Jeder in dem Inferno erhält pro Kampfrunde nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses.

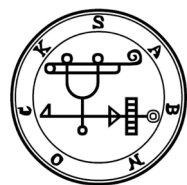


Bild 133

## FREIKUGELN

**Stufe:** 4

**WuB:** +2

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** Keine

**Manakosten:** 6

### Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, *Herz eines Getöteten* (III), *Fliegenpilz* (II), *Falkenaugen*, *Luchsaugen*, *Salamanderszunge*, *Adlerschwinge*, *Federbusch von Raben*, *Wolfszähne*, *Rostiger Galgennagel*, *Phiole frischen Tauwassers*, *Goblinnägeln* (evtl. II)

**Effekt:** Dieser Blutzauber kann nur in der Zeit von Mitternacht bis 1:00 Uhr morgens bei Vollmond oder Neumond im Freien an einem düsteren Ort gewirkt werden.

Durch Wirken dieses Blutzaubers erschafft der Zauberwirker 20 silberne Freikugeln wahlweise für Pistole, Gewehr oder als Pfeilspitzen für Armbrust.

Jede dieser Kugeln hat neben den Besonderheiten von Silberkugeln zusätzlich einen WB von +10, wobei stets – unabhängig vom Probenergebnis – ein Mindestschaden von 10 Punkten nicht abwehrbarem Schaden verursacht wird.

Der Blutzauber lastet für eine unbeschränkte Zeitdauer auf diesen Kugeln.

Ist der Blutzauber gewirkt, würfelt der Spielleiter verdeckt mit 1W20 aus, welche der 20 Kugeln dem Satan gehört. Feuer der Charakter zu einem späteren Zeitpunkt diese Kugel ab, so trifft die Kugel ein Lebewesen, welches dem schießenden Charakter emotional am nächsten steht und welches von edelstem Gemüte bzw. am unschuldigsten ist innerhalb eines Radius von  $r = 500$  Meter. Weist der Schütze keine erwähnenswerten emotionalen Bindungen zu irgend einem im Radius sich befindenden Lebewesen auf, so trifft es dasjenige Lebewesen, welches von edelstem Gemüte bzw. am unschuldigsten ist.

Befindet sich auch ein solches nicht im entsprechenden Umkreis, hat der Spielleiter ein entsprechendes Lebewesen im Wege einer Zufallsbegegnung in das Spielgeschehen einzufügen.

Das Opfer erhält den vollen Probewert (mindestens 10 Schadenspunkte) als nicht abwehrbaren Schaden.



Bild 134

Der Schütze erhält durch diese Verursachung des Opfers einen entsprechenden zusätzlichen Abzug an Moralpunkten (Schaden/4) (bzw. Zugewinn, falls es sich um einen Diener der Verdammnis handelt).



Bild 135

## FROSTSCHOCK

**Stufe:** 12

**WuB:** +3

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** VE x 10 Meter

**Manakosten:** 8

### Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, *Leichenteile eines im Winter Verstorbenen (II), einem Kinde geraubtes Weihnachtsgeschenk (III), getrocknete Schneeglöckchen, Winterfell eines Hasen*

**Effekt:** Der Zauberer / die Hexe sendet einen eisigen Kälteschock gegen das Opfer, der Schaden in Höhe der Zauberprobe verursacht. Gegen den Schaden ist keine Abwehr möglich. Zudem ist das Ziel durch den Kälteschock erstarrt, bis VE Kampfrunden verstrichen sind oder das Ziel Schaden erhält.





Bild 136

## GASGESTALT

**Stufe:** 14

**WuB:** +0

**Dauer:** Probenergebnis x 5 Kampfunden

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 12

### Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III), *Phiole mit dem Flatus einer Jungfrau (freiwillig gegeben)*, *Wachs einer Osterkerze (willentlich genommen)* (II), *Mäusefell*, *Handvoll getrockneter Schaben*,

**Effekt:** Das Ziel samt seiner getragenen Ausrüstung wird gasförmig und kann durch jede noch so kleine Öffnung gleiten. Das Ziel kann jederzeit die Wirkung des Zaubers als freie Aktion beenden. In Gasform wird der Laufen-Wert vervierfacht und der Charakter kann seine Umgebung weiterhin wahrnehmen. In Gasgestalt ist es allerdings nicht möglich, Wunder/Zauber zu wirken, zu sprechen, anzugreifen oder in andere Wesen einzudringen.

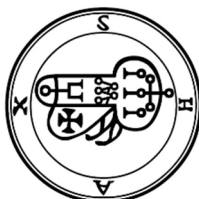


Bild 137

## GOMORYS OHR

**Stufe:** 2

**WuB:** -1 pro 10m Entfernung

**Dauer:** VE x 2 Kampfunden

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 2

### Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, *Luchsohren*, *Katzenschädel*, *Goblinherz* (evtl. II)

**Effekt:** Das Ziel des Blutzaubers kann sein Hörzentrum an einen bis zu VE x 5 Meter entfernten Punkt verlagern (eine klare Sichtlinie vorausgesetzt) und vernimmt dadurch alles, was dort zu hören ist, als würde es sich dort befinden. Dieser Punkt kann eine freie Stelle im Raum sein oder auch ein Kleidungsstück des Belauschten.

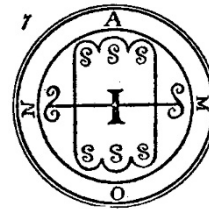


Bild 138

## HAST

**Stufe:** 12

**WuB:** -2

**Dauer:** VE Kampfunden

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 10

### Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, *Hasenläufe*, *Handvoll getrockneter Bienen*, *Schießpulver*, *Fliegenpilz* (II), *Goblinhaut* (evtl. II), *Koboldherz* (evtl. II-III)

**Effekt:** Das Ziel erhält während der Wirkungsdauer in jeder Runde eine Extraaktion; nicht kumulativ anwendbar.



Bild 139

## JAHDUFT

**Stufe:** 1

**WuB:** +0

**Dauer:** Probenergebnis in Minuten

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 1

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, *Moschus*, *getrocknete Veilchen*, *Feenstaub* (evtl. II-III)

**Effekt:** Das Ziel (üblicherweise der Zauberwirker selbst) wird vom Zauberer / von der Hexe mit einem Duft versehen. Dieser angenehme, sinnlich betörende Geruch schwächt die Sinne. Der mit dem Duft Behaftete erhält für die Dauer des Zaubers +6 auf alle vergleichenden GEI+VE-Proben und alle vergleichenden GEI+AU-Proben.

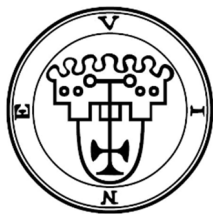


Bild 140

## KLEINE WINDHOSE

**Stufe:** 6**WuB:** +0**Dauer:** VE Kampfrunden**Distanz:** VE x 5 Meter**Manakosten:** 6**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, *Federbusch vom Sturmtaucher*, *Handvoll Schmetterlingsflügel*, *Phiole mit Herbstwind*, *Phiole mit Frühlingsturm*, *Baumherrrinde* (evtl. II-III)

**Effekt:** Der Zauberer / die Hexe erschafft eine Windhose, die auf einen Gegner gelenkt werden kann. Während der Dauer des Blutzaubers muss das Ziel jede Kampfrunde eine KÖR+HÄ Probe bestehen, ansonsten erhält es -2 auf alle Proben und zusätzlich 2 Punkte nicht abwendbaren Schaden pro Kampfrunde.

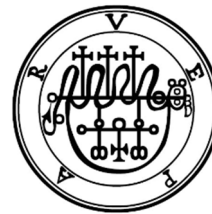


Bild 141

## LANZE DER RACHE

**Stufe:** 14**WuB:** +5**Dauer:** Augenblicklich**Distanz:** VE x 10 Meter**Manakosten:** 8**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III), *Herz eines Gehängten* (II), *Eibenwurzel*, *Hundefell*, *Friedhofserde*, *Fledermausschädel*, *Orkschädel* (evtl. II)

**Effekt:** Dies ist eine mächtigere Variante des Blutzaubers **Pfeil der Rache**, gegen dessen Schaden „Heilige Streiter“ einen Malus von 2 auf Ihre Abwehr erhalten.

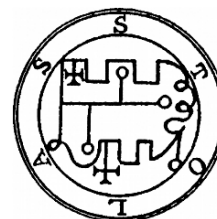


Bild 142

## MORAST

**Stufe:** 8**WuB:** +1**Dauer:** Augenblicklich**Distanz:** VE x 5 Meter**Manakosten:** 10**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, *Friedhofserde*, *Krötenschleim*, *Froschbein*, *Spinnenleib*, *Schlangehaut*, *Trollurin* (evtl. II)

**Effekt:** Der Zauberer / die Hexe kann Erde oder Sand in einem Bereich von VExVE Meter in Morast bzw. Treibsand verwandeln. Personen in diesem Bereich versinken bis zur Hüfte und müssen eine



Probe auf KÖR+HÄ ablegen, um sich zu befreien, was eine ganze Aktion kostet. Charaktere, die festsitzen, erhalten denselben Malus, wie am Boden liegende Personen (siehe Seite 66).



Bild 143

## ÖFFNEN

**Stufe:** 2

**WuB:** -SW

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 5

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fledermausschädel, Koboldhaar (evtl. II-III)

**Effekt:** Dieser Blutzauber öffnet ein Schloss, ohne es zu beschädigen. Der normalerweise immer +0 betragende Schlosswert (SW) kann durch bessere Qualität erhöht werden. Misslingt der Blutzauber, kann der Zauberer/die Hexe es erneut versuchen. Jeder Folgewurf senkt den Probewurf auf Blutzauber bei diesem speziellen Schloss um jeweils 2. Dieser kumulative Malus gegen dieses eine Schloss erlöscht erst, wenn der Zauberer / die Hexe eine neue Stufe erreicht.

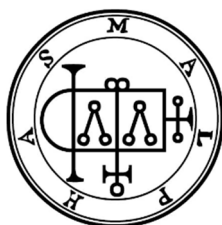


Bild 144

## PFEIL DER RACHE

**Stufe:** 5

**WuB:** +2

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** VE x 10 Meter

**Manakosten:** 3

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Eibenwurzel, Hundefell, Friedhofserde, Fledermausschädel, Orkschädel (evtl. II)

**Effekt:** Der Zauberer / die Hexe schießt einen schattenhaften Pfeil auf seinen Gegner. Gegen den Schaden dieses Blutzaubers erhalten „Heilige Streiter“ einen Malus von 2 auf deren Abwehr.

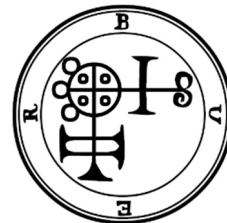


Bild 145

## ROST

**Stufe:** 7

**WuB:** -WB der Waffe bzw. -PA des Amuletts

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** VE x 2 Meter

**Manakosten:** 8

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Rostiger Galgennagel, Rattenschmalz, Handvoll getrocknete Schnecken, Trollurin (evtl. II)

**Effekt:** Dieser Blutzauber lässt bei Erfolg eine Waffe oder einen sonstigen Gegenstand aus Metall augenblicklich zu rostigem Staub zerfallen.

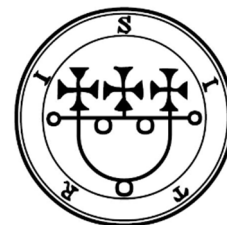


Bild 146

## SATANISCHER WAHNSINN

**Stufe:** 17

**WuB:** -(GEI+AU)/2 des Ziels

**Dauer:** Probenergebnis in Tagen

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 18

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut  
Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter  
Schierling (III), Tintenbeere (II),  
*Rattenkrallen, Jünglingshaar (freiwillig  
gegeben), Weihwasser (willentlich  
genommen) (II), Einhornhorn (evtl. II-III),  
Goblinherz (evtl. II)*

**Effekt:** Das Ziel des Blutzaubers wird auf  
der Stelle für die Dauer von  
Probenergebnis in Tagen wahnsinnig und  
zu einem sabbernden Schwachsinnigen,  
dessen GEI-Wert fortan auf 0 gesenkt ist.  
In diesem Zustand ist das Opfer wehrlos,  
kann keine eigenen Handlungen mehr  
ausführen, muss gefüttert werden und,  
soll es sich fortbewegen, an der Hand  
geführt werden.

Nur eine Wunderheilung, also jedes  
Wunder, welches die Wiederherstellung  
von LK zur Folge hat (z. B. Handauflegen,  
Heilende Aura etc.; NICHT jedoch  
Heilbeeren), kann diesen Effekt bannen.

Für jeden wiederherzustellenden Punkt in  
GEI bedarf es 1x/24h der Anwendung  
einer Wunderheilung. Die Höhe des  
erfolgreichen Probenergebnisses der  
Wunderheilung ist in diesem speziellen  
Fall folglich ohne Belang, da nur 1 Punkt  
in GEI pro 24h wiederhergestellt werden  
kann.

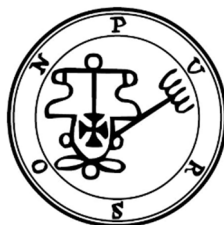


Bild 147

## SCHATTEN

**Stufe:** 6

**WuB:**  $-(AGI+AU)/2$  des Ziels

**Dauer:** Probenergebnis/2 in Kampfrunden

**Distanz:** VE x 5 Meter

**Manakosten:** 5

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut,  
*Augen eines Getöteten (III), Schießpulver,  
Leichentuch, Phiole mit Wasser von  
Nachtfrost, Goblinhaut (evtl. II)*

**Effekt:** Dunkle Schatten umhüllen das  
Ziel (welches keine Abwehr dagegen  
würfeln darf), wodurch es -8 auf alle  
Handlungen hat, bei denen es besser  
sehen können sollte (die Abwehr ist nicht  
betroffen).

Augenlosen Untoten, wie beispielsweise  
Skeletten, aber auch blinden Lebewesen,  
kann dieser Blutzauber nichts anhaben.

Wird hingegen in derselben Kampfrunde  
sowohl das Wunder **Lucialicht** von  
einem Charakter als auch der Blutzauber  
**Schatten** von einem Gegenspieler  
gezaubert, heben sich beide  
gegeneinander auf und zeigen keine  
Effekte.

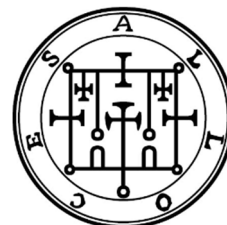


Bild 148

## SCHMERZ

**Stufe:** 1

**WuB:** +0

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** VE x 2 Meter

**Manakosten:** 2

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut,  
*Eibenwurzeln, Goblinnägel (evtl. II)*

**Effekt:** Dem avisierten Ziel wird Schaden  
in Höhe des Probenergebnisses durch  
Schmerzen verursacht.



Bild 149

## SCHLEUDERN

**Stufe:** 13

**WuB:**  $-(KÖR+AU)/2$  des Ziels

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:**  $VE/2$  Meter

**Manakosten:** 10

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III), *Bärentatzen, Federbusch vom Bartgeier, Krähenschnabel, Menschenspeichel (freiwillig gegeben), Harpyenflügel (evtl. II-III)*

**Effekt:** Dieser Blutzauber, gegen den das Ziel keine Abwehr würfeln kann, schleudert das Ziel Probenergebnis/2 Meter weit fort. Das Ziel erhält für die Distanz, die es geschleudert wird (auch wenn eine Wand den Flug bremst) Sturzschaden (siehe Seite 176), gegen den es ganz normal Abwehr würfelt. Nach dem Fortschleudern liegt das Ziel immer am Boden.

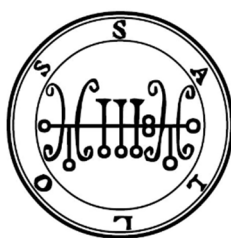


Bild 150

## SCHWEBEN

**Stufe:** 15

**WuB:** +0

**Dauer:** Probenergebnis in Kampfunden

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 6

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III), *Beute einer Mordtat (IV), Fliegenpilz (II), Handvoll getrocknete Libellen, Handvoll Schmetterlingsflügel, Krötenbein, Phiole mit dem Flatus einer Jungfrau (freiwillig gegeben), Harpyenflügel (evtl. II-III), Feenstaub (evtl. II-III)*

**Effekt:** Das Ziel kann statt zu laufen auch in sämtliche Richtungen im Raum umher schweben. Der Laufen-Wert im Schweben entspricht dem Laufen-Wert des schwebenden Charakters am Boden (man kann im Schweben nicht rennen).



Bild 151

## SPRINGFLUT

**Stufe:** 9

**WuB:** +0

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:**  $VE \times 2$  Meter

**Manakosten:** 10

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, *Zähne vom Delphin, Weihwasser (willentlich genommen) (II), Urin (freiwillig gegeben), Spinnenbein, Phiole mit Frühlingssturm, Einhornblut (evtl. II-III)*

**Effekt:** Der Zauberer / die Hexe kann von einer Wasserquelle (See, Fluss, Brunnen, Wasserkessel, etc.) aus eine Wasserfontäne auf einen Gegner spritzen. Wird das Ziel getroffen, muss es eine Probe auf AGI+BE ablegen, um nicht zu Fall zu kommen. Auf jeden Fall ist das Ziel und seine Ausrüstung durchnässt (Nasses Pulver!).



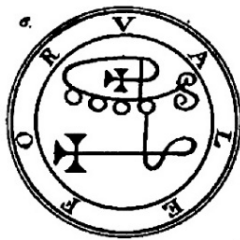


Bild 152

## SPUREN VERWISCHEN

**Stufe:** 2

**WuB:** +0

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** VE x 20 Meter oder VE Meter Radius

**Manakosten:** 3

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Ameisenkönigin, Handvoll Maden, Federbusch von Elstern, Koboldherz (evtl. II-III)

**Effekt:** Der Blutzauber verwischt alle Spuren des Zaubers und seiner Gefährten bis zu einer Wegdistanz von VE x 20m hinter dem Wirker des Blutzaubers oder wahlweise in einem Radius von  $r = VE\ m$  vom Wirker des Blutzaubers.

Alle Proben, diese Spuren zu lesen und ihnen zu folgen, werden um -GEI des Zaubers erschwert.

Nicht kumulativ anwendbar!



Bild 153

## STEINWAND

**Stufe:** 11

**WuB:** -2

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** VE x 2 Meter

**Manakosten:** 11

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennesselsamen, Friedhofserde, Krötenschleim, Froschbein, Spinnenleib, Schlangenhaut, Steinmehl vom Grabstein, Medusenhaar (Schlange) (evtl. II)

**Effekt:** Der Zauberer / die Hexe erschafft eine Steinwand, die Ausmaße von bis zu VE m x VE m x 1 m (Länge x Höhe x Breite) annehmen kann und nicht wieder verschwindet. Die Steinwand muss auf festem Boden stehen (ist fest mit diesem verwachsen) und kann nicht auf einem Ort erscheinen bzw. entstehen, wo sich bereits etwas befindet.

Die Steinwand hat eine Abwehr gleich der dreifachen Stufe des Zaubers / der Hexe, für den Fall, dass jemand die Wand mit Gewalt durchbrechen will. Jeder einzelne Kubikmeter der Steinwand verfügt über LK in Höhe der Stufe des Zaubers / der Hexe.

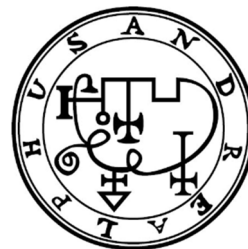


Bild 154

## TEUFELSTANZ

**Stufe:** 4

**WuB:**  $-(GEI+AU)/2$  des Ziels

**Dauer:** Unbegrenzt

**Distanz:** VE x 5 Meter

**Manakosten:** 6

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Rattenkrallen, Jünglingshaar (freiwillig gegeben), Jungfrauhaar (freiwillig gegeben), Forellenleib, Orkschädel (evtl. II)

**Effekt:** Der Zauberer / die Hexe zwingt das Ziel, welches keine Abwehr gegen diesen Blutzauber wirken darf, in einen Zustand wahnhafter Tanzwut. Während des Tanzes kann sich das Opfer höchstens 1 Meter pro Kampfrunde in eine

willentlich gesteuerte Richtung bewegen. Das Opfer verliert vor Erschöpfung pro Tanzrunde -1 LK. Bereits zu Beginn der 2. Kampfrunde darf das Opfer eine GEI+HÄ-Probe würfeln, ob es seine Tanzwut bezwungen kriegt. Gelingt die Probe, endet der Zauber augenblicklich. Die Probe dauert eine volle Kampfrunde; selbst bei gelungener Probe erhält das Opfer für diese Kampfrunde noch einmal -1 LK Schaden.

Solange dem Opfer eine GEI+HÄ-Probe nicht gelingt, dauert der Blutzauber unbegrenzt an.

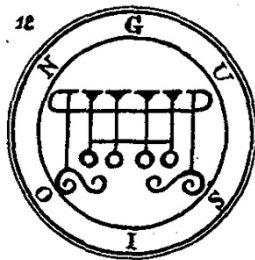


Bild 155

## TARNENDER NEBEL

**Stufe: 8**

**WuB: -2**

**Dauer: VE x 2 Kampfunden**

**Distanz: VE x 5 Meter**

**Manakosten: 7**

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, *Augen eines Getöteten (III)*, Schießpulver, Leichentuch, Phiole mit Wasser von Nachtfrost, Fledermausgehirn, Goblinherz (evtl. II)

**Effekt:** Eine Nebelwolke mit einem Radius von maximal VE in Metern entsteht. Angriffe gegen Ziele in der Nebelwolke werden um 8 erschwert, gleichsam erhalten alle innerhalb des Nebels -8 auf alle Proben, bei denen man besser sehen können sollte (die Abwehr ist nicht davon betroffen).

Eine Nebelwolke kann durch Wind bewegt oder gar auseinander geweht werden.

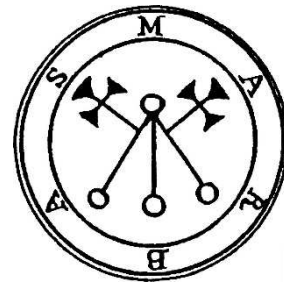


Bild 156

## TELEKINESE

**Stufe: 4**

**WuB: -1 pro (Stufe x 5) kg Gewicht**

**Dauer: Konzentration**

**Distanz: VE x 5 Meter**

**Manakosten: 4**

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Rattenzunge, Fledermausflügel, getrocknete Qualle, Koboldhaar (evtl. II-III)

**Effekt:** Mit diesem Blutzauber lässt der Zauberer / die Hexe einen unbelebten Gegenstand mit einer Geschwindigkeit von 1 Meter pro Kampfunde schweben, solange er sich ununterbrochen konzentriert (zählt als ganze Aktion).



Bild 157

## TIERBEHERRSCHUNG

**Stufe: 9**

**WuB: -LK/2 des Ziels**

**Dauer: VE Stunden**

**Distanz: VE x 2 Meter**

**Manakosten: 8**

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, *Augen eines Salamanders*, Beine eines Mistkäfers, Eichhörnchenfell, Federbusch vom Raben, Handvoll getrocknete Schaben, Einhornhorn (evtl. II-III)

**Effekt:** Bei Erfolg wird das Tier zu einem willenlosen Sklaven des Zauberers / der Hexe. Es befolgt alle seine einfachen Befehle, auch wenn diese den eigenen Tod des Tieres bedeuten können. Ein Zauberer / eine Hexe kann niemals mehr als VE Tiere gleichzeitig beherrschen. Endet die Wirkungsdauer, nimmt das Tier wieder sein ursprüngliches Verhalten ein.

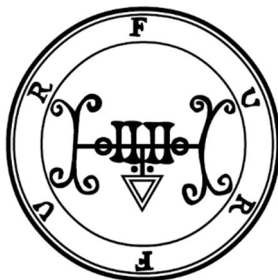


Bild 158

## TORNADO

**Stufe:** 12

**WuB:** -4

**Dauer:** Probeergebnis in Kampfunden

**Distanz:** VE x 20 Meter

**Manakosten:** 13

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Federbusch vom Sturmtaucher, Handvoll Schmetterlingsflügel, Phiole mit Herbstwind, Phiole mit Frühlingssturm, Haar eines Getöteten (III), Menschenblut (willentlich genommen) (II), Harpyenflügel (evtl. II-III)

**Effekt:** Der Zauberer / die Hexe erschafft einen Wirbelsturm mit einem Durchmesser von VE/2 Meter. Alle Personen, die sich im Bereich des Tornados befinden, müssen eine Probe auf KÖR+HÄ bestehen, um sich aus dem Wirbel zu befreien, ansonsten erhalten sie 1 LK Schaden pro Kampfunde und haben einen Abzug von -8 auf alle Aktionen.



Bild 159

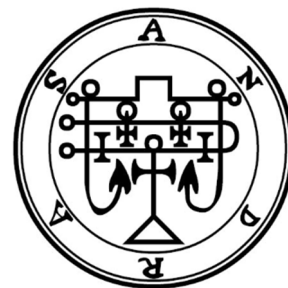


Bild 160

## TRUGBILD

**Stufe:** 5

**WuB:** -2

**Dauer:** VE/2 Stunden

**Distanz:** VE Meter

**Manakosten:** 5

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Buchenwurzel, Federbusch von Krähen, Flunderniere, Handvoll getrocknete Hornissen, Goblinnägel (evtl. II)

**Effekt:** Dieser Blutzauber erschafft eine rein optische, unbewegliche Illusion, deren Ausmaße maximal VE/2 Kubikmeter betragen können. Die Illusion ist mit einer erfolgreichen Bemerken-Probe – abzüglich des halbierten Probenergebnisses der Trugbild-Blutzauber-Probenergebnisses – durchschaubar.





Bild 161

## UNSICHTBARKEIT

**Stufe:** 15

**WuB:** +0

**Dauer:** Probenergebnis x 2 in Minuten

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 13

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III), *Tintenfischhaut, Feuer dem ewigen Licht einer Kirche entnommen (II), getrocknete Schneeglöckchen, Hasenkot, Katzenfell, Krötenleichen, Basiliskenzahn (evtl. II-III)*

**Effekt:** Macht ein Lebewesen (samt seiner getragenen Ausrüstung) oder ein Objekt für die Dauer des Blutzaubers unsichtbar.

Der Blutzauber endet vorzeitig, wenn das Ziel jemanden angreift, zaubert oder selbst Schaden erhält.



Bild 162

## VERDAMPFEN

**Stufe:** 20

**WuB:**  $-(KÖR+AU)/2$  des Ziels

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** VE Meter

**Manakosten:** 20

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II), Eisenhut (III), *Schädel eines Gehängten (II), Brutal geraubtes Kinderspielzeug (III), Katzenschädel, Krallen einer Eule, Wachs einer Osterkerze (willentlich genommen) (II), Wespeneier, Wolfszähne, Rattenschmalz, Drachenzahn (evtl. II-III)*

**Effekt:** Das Ziel beginnt vor Hitze regelrecht zu verdampfen. Der innerlich wirkende Schaden entspricht dem dreifachen Probenergebnis. Das Ziel würfelt seine Abwehr ohne jedwede Boni. Der Blutzauber ist gegen wasserlose Wesen – wie beispielsweise Feuerelementare – nicht einsetzbar.

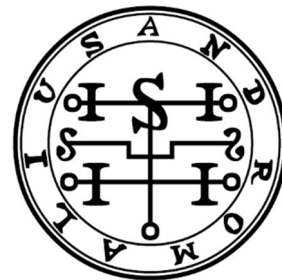


Bild 163

## VERLANGSAMEN

**Stufe:** 3

**WuB:**  $-(KÖR+AU)/2$  des Ziels

**Dauer:** VE Kampfrunden

**Distanz:** Radius von VE x 5 Meter

**Manakosten:** 4

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, *Schnecken Schleim, Schlängenzunge, Spinnennetz, Baumherrrinde (evtl. II-III)*

**Effekt:** Dieser Blutzauber halbiert sowohl den Laufen-Wert als auch den INI-Wert von einer maximalen Anzahl von Zielen gleich der halbierten Stufe des Zauberers / der Hexe.



Bild 164

## VERSETZEN

**Stufe: 13**

**WuB: +0**

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** Berühren

**Manakosten: 10**

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Bärenatze, Federbusch vom Spatzen, Krötenleichen, Salamanderzunge, Zähne vom Delphin, Feenstaub (evtl. II-III)

**Effekt:** Das Ziel wird unfreiwillig bis zu Probenergebnis/2 Meter weit teleportiert, eine klare Sichtlinie vorausgesetzt.

Reicht die ermittelte Entfernung nicht aus, um den Zielpunkt zu erreichen, wird der Charakter dennoch so weit wie möglich in diese Richtung versetzt.

Auch eine Selbstteleportation ist möglich.



Bild 165



Bild 166

## VERSETZTE STIMME

**Stufe: 2**

**WuB: -1** pro 10 Meter Entfernung

**Dauer:** VE x 2 Kampfrunden

**Distanz:** VE x 10 Meter

**Manakosten: 2**

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Federbusch vom Zaunkönig, Lunge einer Nachtigall, Rattenzunge, Goblinhaut (evtl. II)

**Effekt:** Der Zauberer / die Hexe kann Wörter und Sätze für die Dauer des Blutzaubers an einen bis zu VE x 10 Meter entfernten Punkt verlagern (eine klare Sichtlinie vorausgesetzt). Dieser Punkt kann eine freie Stelle im Raum sein oder auch ein Kleidungsstück einer Person. Jeder in Hörweite dieses Punktes kann unter den allgemeinen Gesichtspunkten der Kommunikation (Lautstärke, Umgebungsgeräusche etc.) den Zauberer / die Hexe hören.



Bild 167

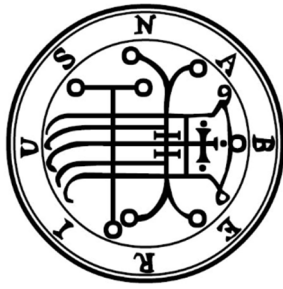


Bild 168

## VERWANDLUNG

**Stufe: 10**

**WuB: -2**

**Dauer bei**

**a.) Effekt 1:** Probenergebnis/2 in Stunden

**b.) Effekt 2:** Probenergebnis in Tagen

**Distanz:** Selbst

**Manakosten: 12**

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Leichentuch, Federbusch vom Bartgeier, Je eine Flasche Sturmwind aus den 4 Himmelsrichtungen, Krähenschnabel, Fliegenpilz (II), Rostiger Galgennagel, Luchsaugen, Beute einer Mordtat (IV), Koboldhaar (evtl. II-III)

**Effekt 1:** Der Zauberer / die Hexe nimmt das Aussehen einer anderen Person an, die gleichen Geschlechts sein muss. Handelt es sich um eine bestimmte Person, die der Charakter jedoch nur flüchtig oder aus der Ferne kennt, können ihm Fehler unterlaufen, wodurch Bekannte der Zielperson mit einer Bemerken-Probe den Zaubereffekt durchschauen können.

**Effekt 2:** Alternativ kann der Zauberer / die Hexe aber auch durch berühren eine andere Person in ein Tier verwandeln (jedoch nicht kleiner als eine Maus und nicht größer als ein Pferd). Doch auch hier gilt: Je weniger der Zauberer / die Hexe über das Tier weiß, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass sich bei der Verwandlung Fehler einschleichen, die erkennen lassen, dass es sich bei dem Geschöpf ursprünglich nicht um das Tier handelt, welches man vor sich sieht.



Bild 169

## VERWIRRUNG

**Stufe: 6**

**WuB: -(GEI+AU)/2**

**Dauer:** Probenergebnis in Kampfunden

**Distanz:** Radius von VE x 2 Meter

**Manakosten: 6**

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Falkenaugen, Luchsohren, Leuchtorgan eines Glühwürmchens, Krötenleichen, Koboldherz (evtl. II-III)

**Effekt:** Dieser Blutzauber verwirrt bei Erfolg das Ziel, dessen Handeln für die gesamte Dauer des Wunders auf folgender Tabelle je Kampfunde neu ermittelt wird:

W20	DER VERWIRRTE...
1-5	...greift wahllos Nichtspieler-Charaktere an
6-10	...läuft verwirrt in eine zufällige Richtung
11-15	...steht verwirrt herum
16-20	...greift die eigenen Verbündeten an



Bild 170





Bild 171

## WANDÖFFNUNG

**Stufe:** 11

**WuB:** +0

**Dauer:** Probenergebnis/2 Kampfunden

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 11

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennesselsamen, Menschenblut (willentlich genommen) (II), Otterkrallen, Steinmehl vom Grabstein, Drachenschuppe (evtl. II-III)

**Effekt:** Der Zauberer / die Hexe öffnet ein kreisrundes Loch von 1m Durchmesser in einer bis zu VE x 10 cm dicken Steinwand. Nach Ablauf des Wunders verschwindet das Loch ohne Spuren zu hinterlassen.

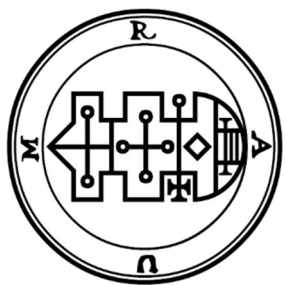


Bild 172

## WOLKE DES TODES

**Stufe:** 19

**WuB:** -4

**Dauer:** Probenergebnis x 2 Kampfunden

**Distanz:** VE x 5 Meter

**Manakosten:** 16

**Ingredienzen:**

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II), Eisenhut (III), Adlerschwinge, Gehrin eines Getöteten (III), Beute einer Mordtat (IV), Handvoll Wespenflügel, Krähenflügel, Schlangenaugen, Schädel eines Feuersalamanders, Speichel eines zum Tode Verurteilten, Menschenblut (freiwillig gegeben), Einhornblut (evtl. II-III), Drachenzahn (evtl. II-III), Harpyenflügel (evtl. II-III)

**Effekt:** Eine schwarze, qualmende Wolke des Todes mit einem Radius von maximal VE in Metern entsteht. Zwar ist die Wolke nicht undurchsichtig, dennoch werden Angriffe gegen Ziele darin um 2 erschwert, gleichsam erhalten alle innerhalb der Wolke -2 auf alle Proben, bei denen man besser sehen können sollte.

Jeder Charakter innerhalb der Wolke erleidet pro Runde automatisch einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt.

Sollte der Zauberer / die Hexe über das Talent „Diener der Verdammnis“ verfügen, erhöht sich der nicht abwehrbare Schaden, den jedes Opfer pro Kampfunde erleidet, um je 2 Schadenspunkte pro Talentrang.

Eine Wolke kann durch Wind bewegt werden oder gar auseinander geweht werden.



Bild 173

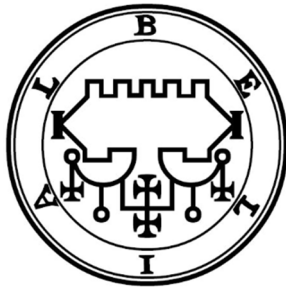


Bild 174

## YMISSCHRITT

**Stufe:** 7

**WuB:** -2

**Dauer:** Probenergebnis in Kampfrunden

**Distanz:** Berühren

**Manakosten:** 5

### Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, *Fell eines Luchses*, *Federbusch vom Falken*, *Handvoll getrockneter Bienen*, *Hasenläufe*, *Feenstaub* (evtl. II-III)

**Effekt:** Der Laufen-Wert des Ziels wird für die Dauer des Blutzaubers verdoppelt.



Bild 175

## ZOMBIES ERWECKEN

**Stufe:** 20

**WuB:** +0

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** Radius von VE x 5 Meter

**Manakosten:** 24

### Ingredienzen:

Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II), Eisenhut (III), *Nieren eines Gehängten* (II), *Beute einer Mordtat* (IV), *Brutal geraubtes Kinderspielzeug* (III), *Diebesgut* (II), *Herz eines Getöteten* (III), Moschus, Mäusefell, *Felle einer Ratte*, *Fledermausgehirn*, *Handvoll Maden*, *Hasenkot*, *Krähenschnabel*, *Krötenschleim*, *Rabenschädel*, *Basiliskenzahn* (evtl. II-III), *Einhornhorn* (evtl. II-III), *Orkschädel* (evtl. II), *Trollurin* (evtl. II)

**Effekt:** Der Zauberer / die Hexe kann eine maximale Anzahl Leichen gleich seiner eigenen Stufe im Wirkungsradius zu untotem Leben erwecken.

Die Zombies (siehe Seite 258) benötigen drei Kampfrunden, um sich zu erheben. Danach wollen sie nur noch ihren Erwecker vernichten, um wieder Erlösung zu finden. Dem Erwecker muss eine Probe auf GEI+AU gelingen, um die Zombies kontrollieren zu können.

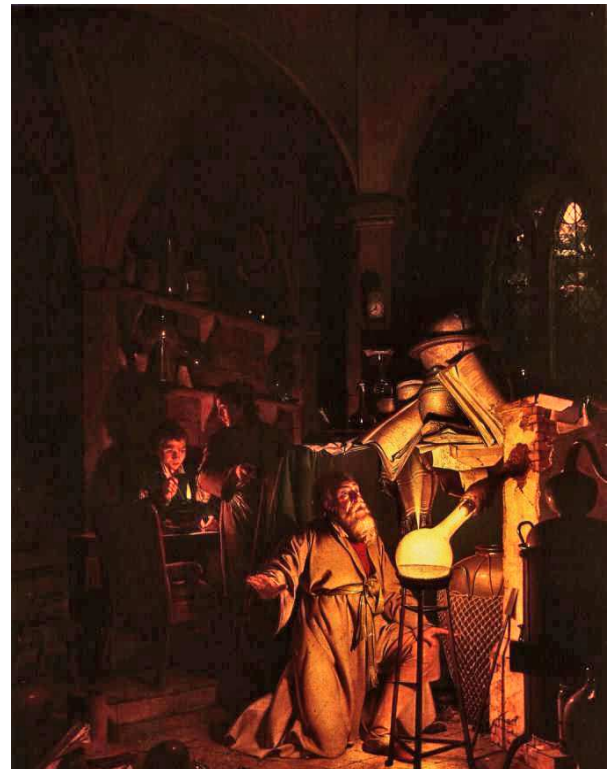


Bild 176

# FLIEGENDE BESEN UND ANDERES FLUGGERÄT

Respektable Hexen bzw. angesehene Zauberer bewegen sich des Nachts in der Regel auf ihren fliegenden Besen oder auf sonstigen fliegenden Gegenständen (fliegender Teppich, Schuh, Schirm etc.).



Bild 177

Um einen Gegenstand dauerhaft – und seinem Willen gehorchend – zum Fliegen zu bringen, bedarf es

1. des Einbettens von 4 *Blutzaubern*

in den Gegenstand, welche da sind:

- *BALANCE*,
- *FEDERGLEICH*,
- *TEUFELSTANZ*,
- *CANAIMASPRUNG*,

und

2. der Zähmung des verhexten Gegenstandes.

## 1. DAS EINBETTEN DER BLUTZAUBER

Nachdem der Charakter die vier vorgenannten Blutzauber erfolgreich zusammengebraut hat, muss er diese in einen von ihm frei gewählten Gegenstand einbetten (GEI+VE+Einbetten). Dies tut er durch 4 (!) hinter einander erfolgreich zu bestehende Probewürfe während er den jeweiligen Zauber unter Anrufung der entsprechenden Dämonen

(Balance = *Agares*; Federgleich = *Marchosias*;

Teufelstanz = *Andrealphus*;

Canaimasprung = *Eligos*)

über dem Gegenstand aus der Phiole entleert.

### Mali:

Charaktere die NICHT Geschöpfe bzw. Diener der Verdammnis sind, erhalten auf jeden Probewurf einen **Malus von 3** sowie **zusätzlich** einen **Malus von je 1 pro Talentrang in Heiliger Streiter**.

### Boni:

Handelt es sich bei dem Gegenstand um einen **Besen** aus dem Holz der **Süntelbuche**, so ist auf jeden Probewurf ein **Bonus von +2** anzurechnen.

Handelt es sich bei dem Gegenstand um einen echten **Perserteppich**, so ist auf jeden Probewurf ein **Bonus von +1** anzurechnen.

## 1. DIE ZÄHMUNG

Hat der Charakter erfolgreich alle 4 Probewürfe bestanden, sind die 4 Blutzauber in den Gegenstand gefahren und haben diesen zum Leben erweckt. Der Charakter hat nun sofort einen Probewurf in Springen (AGI+BE+Akrobat (+2/TR)) zu bestehen, um auf den sich zur Flucht wendenden Gegenstand aufzuspringen.



Nun geht es „im Galopp“ davon (Laufen x 4 sowohl hoch als auch weit) und der Charakter muss über 4 (!) Proben auf Reiten (AGI+BE\* bzw. AU\* [\*Höheren Wert verwenden] + Reiten (+2/TR)), bei einem Malus von 4 auf jede Probe, dem Gegenstand seinen Willen aufzwingen und diesen zähmen.

Ist dem Charakter auch dies gelungen, hat er nun einen fliegenden Gegenstand, der ihn als Herrn und Meister anerkennt und ihm treu ist bis in den Tod. Der Gegenstand kann (r = Hörweite) herbeigerufen bzw. -gepiffen werden, fliegt mit einer Geschwindigkeit von Laufen x 4 und wird – sofern sein Gebieter abgesessen ist – diesen gegen jeden Angreifer verteidigen.

Wird ein Gebieter von seinem fliegenden Gegenstand gegen seinen Willen getrennt und wird dieser nicht von einem neuen Herren gezähmt, so wird sich der Gegenstand auf die Suche nach seinem Gebieter begeben.

Stirbt ein Gebieter, so sucht sich der fliegende Gegenstand seinen Weg zur nächsten Oberhexe bzw. zum nächsten Oberherzer. Diese verleihen herrenlose fliegende Gegenstände als Zeichen der Wertschätzung an andere verruchte Gestalten. Hierdurch erfährt die Gemeinschaft stets von dem Ableben eines der ihren.







 <b>Fliegender Gegenstand</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>8</b>	<b>AGI:</b>	<b>11</b>	<b>GEI:</b>	<b>0</b>
ST:	3	BE:	7	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0
					
32	13	18	7	11	-
Bewaffnung					
- 1 Schlag pro KR mit einem Ende bzw. einer Ecke					
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
GH:	1	GK:	no	EP:	57



Bild 178

# AUSRÜSTUNG

## WÄHRUNG

Wer im Herzen Europas um 1799 etwas kaufen, geschweige denn Handel betreiben wollte, der musste schon einige vertiefte Kenntnisse über die schier unübersehbare Anzahl unterschiedlichster Währungen auf kleinstem Raume haben. Um diesen misslichen Umstand wenigstens ansatzweise bei *Witchslayers* wiederzugeben, ohne allzu stark den Spielfluss zu stören, existieren bei *Witchslayers* folgende kursierende Währungen folgender kontinentaleuropäischer Staaten:

STAAT	WÄHRUNG/MÜNZEN
Frankreich*	Francs, Décimes, Centimes
Preußen**	Friedrichsdor, Mark, Taler, Groschen, Pfennig
Habsburger Erblände*** („Österreich-Ungarn“)	Goldgulden, Mark, Gulden, Kreuzer, Heller

\* Die Französische Währung gilt auch in allen von Frankreich besetzten Gebieten.

\*\* Die Preußische Währung wurde auch von einigen Norddeutschen (Klein-) Staaten „übernommen“ bzw. geführt.

\*\*\* Die Währung wurde auch von vielen Deutschen (insbesondere Süddeutschen) (Klein-) Staaten „übernommen“ bzw. geführt.

Daneben gab es für den internationalen Fernhandel sowie im Sinne einer internationalen Leitwährung zwei Münzen, die in allen Staaten als Zahlungsmittel akzeptiert wurden und von denen sich sämtliche Währungen ableiteten:

Die Golddukatate und der Konventionstaler



Bild 179

Bild 180

Hieraus ergibt sich folgendes Währungsgefüge:

WÄHRUNGSTABELLE I					
1 Dukate		=	1 Konventionstaler		
		↓			
		=			
Frankreich:			Preußen:		Habsburger Erblände:
/			2 Friedrichsdor	=	2 Goldgulden
			↓		↓
			=		=
/			2,5 Mark	=	2,5 Mark
			↓		↓
			=		=
133 Francs	=		35 Taler	=	50 Gulden
↓			↓		↓
=			=		=
1.330 Décimes	=		840 Groschen	=	3.000 Kreuzer
↓			↓		↓
=			=		=
13.330 Centimes	=		10.080 Pfennige	=	12.000 Heller

Für die jeweils einzelne Währung bedeutet dies:

### Frankreich:

1 Franc = 10 Décimes = 100 Centimes



Bild 181

### Preußen:

1 Friedrichdor = 1,25 Mark  
1 Mark = 14 Taler = 336 Groschen  
1 Taler = 24 Groschen = 288 Pfennige  
1 Groschen = 12 Pfennige



Bild 182

Bild 183

Bild 184

### Habsburger Erblande / Reich:

1 Goldgulden = 1,25 Mark  
1 Mark = 20 Gulden = 1.200 Kreuzer  
1 Gulden = 60 Kreuzer = 240 Heller  
1 Kreuzer = 4 Heller



Bild 185

Zur Umrechnung der im Alltag wichtigsten Zahlungsmittel bzw. Münzen bedeutet dies:

WÄHRUNGSTABELLE II		
Frankreich:	Preußen:	Habsburger Erblande:
1 Franc	= ca. 1/4 Taler bzw. 6 Groschen und 3 Pfennige	= ca. 1/3 Gulden bzw. 22 Kreuzer und 3 Heller
1 Décime	ca. 2/3 Groschen bzw. 7 Pfennige	ca. 2 1/4 Kreuzer bzw. 2 Kreuzer und 1 Heller
1 Centime	ca. „3/4“ Pfennig	ca. 1 „knapper“ Heller
Preußen:	Habsburger Erblande:	Frankreich:
1 Taler	= ca. 1 1/2 Gulden bzw. 1 Gulden und 26 Kreuzer	= 3 Franc und 8 Décimes
1 Groschen	ca. 3 2/3 Kreuzer bzw. 3 Kreuzer und 2 Heller	ca. 1 2/3 Décimes bzw. 1 Décime und 6 Centimes
1 Pfennig	ca. 1 „guter“ Heller	ca. 1 „guter“ Centimes
Habsburger Erblande:	Frankreich:	Preußen:
1 Gulden	= 2 Franc und 7 Décimes	= ca. 2/3 Taler bzw. 17 Groschen
1 Kreuzer	ca. 1/2 Décime bzw. 4 Centimes	ca. 1/4 Groschen bzw. 3 „gute“ Pfennige
1 Heller	ca. ein „guter“ Centime	ca. 1 „knapper“ Pfennig



Diese vorstehend aufgeführten Währungen sollen keine zwingende Verengung darstellen, sondern lediglich ein Beispielsetting vorgeben und auch zeigen, wie absurd seinerzeit die Währungen aufgebaut waren. Charaktere, die nicht sonderlich helle im Kopf sind und nicht gut rechnen können, werden da schnell von gewieften Händlern übers Ohr gehauen.

Spieler und Spielleiter sind hier ausdrücklich dazu ermuntert, eigene Währungsschwerpunkte zu setzen, insbesondere auch im Hinblick auf die Weltgegenden, welche die Charaktere durchreisen.

Wem dies alles jedoch zu umständlich erscheint, der halte sich einfach an das allseits bewährte Währungssystem von Dungeonslayers (DS) (siehe Seite 78 des Dungeonslayers Regelwerks):

1 Goldmünze = 10 Silbermünzen  
= 100 Kupfermünzen

## WISSENSWERTES

Von herausragender Bedeutung, insbesondere im internationalen Verkehr, waren natürlich die Währungen

- Spaniens (Escudo [Gold], Real [Silber]),
- Großbritanniens (Guinee [Gold], Pfund Sterling [Papier], Penny [Silber]) sowie
- Russlands (Rubel [Silber], Griwennik/Griwna [Silber], Kopeke [Silber]) und
- des Osmanischen Reichs (Kuruş [Silber], Akçe [Silber])

Ungewöhnlich fortschrittlich war die Russische Währung, da diese bereits schon seit 1707, also noch Jahrzehnte vor der Französischen und der Amerikanischen Währung, in Zehntel und Hundertstel unterteilt war:

1 Rubel = 10 Griwenniki = 100 Kopeken

Papiergeld hatte sich im Jahre 1799 hingegen allein in Großbritannien fest etablieren können. Anders als Papiergeld spielten jedoch sog. Kaufmännische Wechsel im Waren- und Handelsverkehr bereits eine große Rolle.

## WARENERWERB

Alle gelisteten Preise sollten, (da „gebraucht“) halbiert werden, wenn sie von den Charakteren an Händler u.ä. verkauft werden. Zur groben Orientierung gibt es die Angabe (▲), ob man eine Ware in (D)örfern oder an Poststationen, erst in (K)leinstädten oder vermutlich nur in (G)roßstädten erwerben kann. Anderes hingegen wird – wenn überhaupt – nur auf dem (S)chwarzmarkt oder in Zauberer- und Hexenküchen zu finden sein.

Schlechte Warenqualität halbiert den Preis, während besonders gute Qualität ihn verdoppelt.

Auch kann der Verkäufer leicht geneigt sein, den Warenpreis zu verdoppeln, wenn er spürt, dass der Charakter diesen gar nicht erwerben dürfte (z.B. Waffe wegen Waffenverbots oder Fangeisen wegen Jagdverbots).

Als weitere Faustregel sei noch erwähnt, dass in jener Zeit die Preise für Waren stiegen, je weiter man von einer Großstadt (G) entfernt war. So war es nicht unüblich, dass Waren in einem Dorf oftmals das doppelte von dem kosten konnten, was man in einer Großstadt dafür hätte bezahlen müssen. Die Preise in den nachfolgenden Tabellen, stellen daher stets nur einen Durchschnittspreis dar, wie er üblicherweise in einer Stadt mittlerer Größe zu erwarten gewesen wäre.






<b>AUF REISEN</b>		<b>PREISE**</b>		
		<b>Francs / Décimes / Centimes</b>	<b>Taler / Groschen / Pfennige</b>	<b>Gulden / Kreuzer / Heller</b>
<b>Angehrute &amp; Haken</b>	D	1 Franc, 2 Décimes	7 Groschen, 8 Pfennige	27 Kreuzer
<b>Bärenfalle (Schlagen 30)</b>	D	24 Francs	6 Taler, 9 Groschen	9 Gulden
<b>Decke</b>	D	6 Décimes	3 Groschen, 10 Pfennige	13 Kreuzer, 2 Heller
<b>Feldflasche</b>	D	1 Franc, 2 Décimes	7 Groschen, 8 Pfennige	27 Kreuzer
<b>Fernrohr</b>	K	36 Francs	9 Taler, 13 Groschen, 6 Pfennige	13 Gulden, 30 Kreuzer
<b>Karren (2 Räder)</b>	D	36 Francs	9 Taler, 13 Groschen, 6 Pfennige	13 Gulden, 30 Kreuzer
<b>Kahn (Klein; 4 Pers.)</b>	D	24 Francs	6 Taler, 9 Groschen	9 Gulden
<b>Kahn (Groß; 10 Pers.)</b>	D	72 Francs	19 Taler, 3 Groschen	27 Gulden
<b>Kerzen (5)</b>	D	2 Francs, 4 Décimes	15 Groschen, 4 Pfennige	54 Kreuzer
<b>Kletterausrüstung</b>	K	12 Francs	3 Taler, 4 Groschen, 6 Pfennige	4 Gulden, 30 Kreuzer
<b>Kochgeschirr (Zinn)</b>	K	4 Francs, 8 Décimes	1 Taler, 6 Groschen, 8 Pfennige	1 Gulden, 48 Kreuzer



Bild 187



<b>Kutsche (Einspanner)</b>	<b>K</b>	283 Francs, 5 Décimes	74 Taler, 9 Groschen	105 Gulden
<b>Kompass</b>	<b>K</b>	36 Francs	9 Taler, 13 Groschen, 6 Pfennige	13 Gulden, 30 Kreuzer
<b>Öllampe</b>	<b>D</b>	4 Francs, 8 Décimes	1 Taler, 6 Groschen, 8 Pfennige	1 Gulden, 48 Kreuzer
<b>Postkutschenfahrt (Tag)</b>	<b>K</b>	12 Francs	3 Taler, 4 Groschen, 6 Pfennige	4 Gulden, 30 Kreuzer
<b>Rucksack</b>	<b>D</b>	3 Francs, 6 Décimes	23 Groschen	1 Gulden, 21 Kreuzer
<b>Sattel</b>	<b>D</b>	36 Francs	9 Taler, 13 Groschen, 6 Pfennige	13 Gulden, 30 Kreuzer
<b>Schiffspassage (Flussschiffs- passage)</b>	<b>G (K)</b>	18 Francs	4 Taler, 18 Groschen	6 Gulden, 45 Kreuzer
<b>Schlafsack</b>	<b>D</b>	4 Francs, 8 Décimes	1 Taler, 6 Groschen, 8 Pfennige	1 Gulden, 48 Kreuzer
<b>Seil (10 m)</b>	<b>D</b>	2 Francs, 4 Décimes	15 Groschen, 4 Pfennige	54 Kreuzer
<b>Sporen (Reittier 5 Min. Lau- fen +1 aber LK-1)</b>	<b>D</b>	18 Francs	4 Taler, 18 Groschen	6 Gulden, 45 Kreuzer
<b>Tagesration / Dienermahlzeit (3 Mahlzeiten*)</b>	<b>D</b>	1 Franc, 4 Décimes, 4 Centimes	10 Groschen, 1 Pfennig	36 Kreuzer
<b>Tagesration / Herrschaftsmahlzeit (3 Mahlzeiten*)</b>	<b>D</b>	5 Francs, 7 Décimes, 6 Centimes	1 Taler, 9 Groschen, 11 Pfennige	2 Gulden, 24 Kreuzer
<b>Taschenmesser (WB: 0; GA +2)</b>	<b>D</b>	3 Francs, 6 Décimes	23 Groschen	1 Gulden, 21 Kreuzer
<b>Umhängetasche</b>	<b>D</b>	2 Francs, 4 Décimes	15 Groschen, 4 Pfennige	54 Kreuzer
<b>Zaumzeug</b>	<b>D</b>	12 Francs	3 Taler, 4 Groschen, 6 Pfennige	4 Gulden, 30 Kreuzer
<b>Zelt (2 Pers.)</b>	<b>D</b>	18 Francs	4 Taler, 19 Groschen	6 Gulden, 45 Kreuzer

\* Erwachsener benötigt 3 Mahlzeiten pro Tag.

\*\* Preise und Wechselkurse sind gerundet.



Bild 188

IM HO- TEL/ GASTHOF	🏠	PREISE**		
		Francs / Décimes / Centimes	Taler / Groschen / Pfennige	Gulden / Kreuzer / Heller
Bad	K	16 Centimes	1 Groschen, 2 Pfennige	4 Kreuzer
Bier (Humpen)	D	16 Centimes	1 Groschen, 2 Pfennige	4 Kreuzer
Bier (Krug)	D	4 Décimes, 8 Centimes	3 Groschen	10 Kreuzer, 2 Heller
Mahlzeit (Dienermahlzeit + Bier)	D	4 Décimes, 4 Centimes	3 Groschen, 5 Pfennige	12 Kreuzer
Mahlzeit (Herrschaftsmahl- zeit + Wein)	D	1 Franc, 9 Décimes, 2 Centimes	13 Groschen, 7 Pfennige	48 Kreuzer
Schnaps (Flasche)	D	3 Franc, 5 Décimes, 2 Centimes	22 Groschen	1 Gulden, 17 Kreuzer
Schnaps (Glas)	D	3 Décimes, 2 Centimes	2 Groschen	7 Kreuzer

<b>Tagesmiete (gute Herberge) OHNE Kost</b>	<b>K</b>	3 Décimes, 2 Centimes	2 Groschen	7 Kreuzer
<b>Tagesmiete (Absteige) OHNE Kost</b>	<b>K</b>	1 Décimes, 4 Centimes	10 Pfennige	3 Kreuzer
<b>Tagesmiete (Stall/1Pferd)</b>	<b>D</b>	4 Centimes	3 Pfennige	1 Kreuzer
<b>Wein , einfach (Flasche)</b>	<b>K</b>	2 Francs, 4 Décimes	15 Groschen	52 Kreuzer, 2 Heller
<b>Wein, einfach (Glas)</b>	<b>K</b>	4 Décimes, 8 Centimes	3 Groschen	10 Kreuzer, 2 Heller

*\*\*Preise und Wechselkurse sind gerundet.*


<b>KLEI- DUNG</b>		<b>PREISE**</b>		
		<b>Francs / Décimes / Centimes</b>	<b>Taler / Groschen / Pfennige</b>	<b>Gulden / Kreuzer / Heller</b>
<b>Gürtel</b>	<b>K</b>	8 Francs, 4 Décimes	2 Taler, 4 Groschen, 6 Pfennige	3 Gulden, 30 Kreuzer
<b>Kleid (einfach)</b>	<b>K</b>	13 Francs, 2 Décimes	3 Taler, 10 Groschen, 6 Pfennige	5 Gulden, 30 Kreuzer
<b>Kleid (vornehm)</b>	<b>G*</b>	86 Francs, 4 Décimes	22 Taler, 12 Groschen	36 Gulden
<b>Halstuch (Seide)</b>	<b>K</b>	5 Francs, 4 Décimes	1 Taler, 10 Groschen	2 Gulden
<b>Handschuhe</b>	<b>K</b>	1 Franc, 3 Décimes, 6 Centimes	8 Groschen, 6 Pfennige	29 Kreuzer, 3 Heller
<b>Hemd / Unterwäsche</b>	<b>K</b>	5 Francs, 4 Décimes	1 Taler, 10 Groschen	2 Gulden
<b>Hose (Stoff)</b>	<b>K</b>	10 Francs, 8 Décimes	2 Taler, 20 Groschen	4 Gulden
<b>Hose (Leder)</b>	<b>K</b>	16 Francs, 8 Décimes	4 Taler, 9 Groschen	7 Gulden
<b>Hut</b>	<b>K</b>	6 Francs	1 Taler, 13 Groschen, 9 Pfennige	2 Gulden, 15 Kreuzer
<b>Klumpen (Holzschuhe)</b>	<b>D</b>	8 Décimes, 9 Centimes	5 Groschen, 7 Pfennige	19 Kreuzer, 2 Heller





Bild 189

<b>Mantel (Fell)</b>	<b>G</b>	194 Francs, 4 Décimes	51 Taler	72 Gulden
<b>Mantel (Leder)</b>	<b>K</b>	27 Francs	7 Taler, 2 Groschen	10 Gulden
<b>Mantel (Stoff)</b>	<b>K</b>	10 Francs, 8 Décimes	2 Taler, 20 Groschen	4 Gulden
<b>Mütze (Fell)</b>	<b>G*</b>	5 Francs, 7 Décimes, 6 Centimes	1 Taler, 12 Groschen	2 Gulden, 24 Kreuzer
<b>Rock (einfach)</b>	<b>K</b>	27 Francs	7 Taler, 2 Groschen	10 Gulden
<b>Rock (vornehm)</b>	<b>G*</b>	67 Francs, 5 Décimes	17 Taler, 17 Groschen	25 Gulden
<b>Schnalle (Silber)</b>	<b>K</b>	13 Francs, 5 Décimes	3 Taler, 13 Groschen	5 Gulden
<b>Schuhe</b>	<b>K</b>	10 Francs, 5 Décimes, 6 Centimes	2 Taler, 18 Groschen	3 Gulden, 51 Kreuzer

<b>Stiefel</b>	<b>K</b>	14 Francs, 7 Décimes, 2 Centimes	3 Taler, 20 Groschen	5 Gulden, 22 Kreuzer
<b>Weste (normal)</b>	<b>K</b>	5 Francs, 4 Décimes, 4 Centimes	1 Taler, 10 Groschen	1 Gulden, 59 Kreuzer
<b>Weste (Seide)</b>	<b>G*</b>	10 Francs, 5 Décimes, 6 Centimes	2 Taler, 18 Groschen	3 Gulden, 51 Kreuzer

\* Auch in Kleinstadt (K) erhältlich, jedoch nur unter Inkaufnahme von mehreren Monaten Wartezeit, da der Stoff bzw. Pelz über einen Fernhändler erst bestellt und dann geliefert werden muss.

\*\* Preise und Wechselkurse sind gerundet.



Bild 190

<b>WEITERE AUSRÜS- TUNG</b>		<b>PREISE**</b>		
		<b>Francs / Décimes / Centimes</b>	<b>Taler / Groschen / Pfennige</b>	<b>Gulden / Kreuzer / Heller</b>
<b>Arzt Tasche***</b>	<b>G*</b>	108 Francs	28 Taler, 7 Groschen, 11 Pfennige	40 Gulden
<b>Besteck (Holz)</b>	<b>D</b>	6 Décimes, 4 Centimes	4 Groschen	16 Kreuzer
<b>Besteck (Metall)</b>	<b>K</b>	1 Francs, 9 Décimes, 2 Centimes	12 Groschen	48 Kreuzer
<b>Brechstange (WB +1)</b>	<b>K</b>	8 Décimes	5 Groschen	17 Kreuzer, 2 Heller
<b>Federkiel</b>	<b>D</b>	2 Centimes	2 Pfennige	2 Heller
<b>Goldwaschteller</b>	<b>K</b>	10 Francs, 8 Décimes	2 Taler, 20 Groschen	4 Gulden
<b>Hammer</b>	<b>K</b>	8 Francs, 8 Décimes	2 Taler, 7 Groschen	3 Gulden, 12 Kreuzer, 2 Heller
<b>Holzbecher</b>	<b>D</b>	1 Décimes, 12 Centimes	9 Pfennige	3 Kreuzer
<b>Kaffee (Pfund)</b>	<b>K</b>	6 Francs, 8 Centimes	1 Taler, 14 Groschen	2 Gulden, 12 Kreuzer
<b>Koffer</b>	<b>K</b>	1 Franc, 9 Décimes, 2 Centimes	6 Taler	48 Kreuzer
<b>Lederbecher</b>	<b>K</b>	2 Décimes	1 Groschen, 3 Pfennige	5 Kreuzer
<b>Metallkrug / Kaffeekanne</b>	<b>K</b>	4 Francs, 2 Décimes	1 Taler, 2 Groschen, 3 Pfennige	1 Gulden, 45 Kreuzer
<b>Nägel (20 Stck.)</b>	<b>K</b>	6 Décimes	3 Groschen, 9 Pfennige	15 Kreuzer
<b>Papier (50 Blatt)</b>	<b>K</b>	2 Décimes, 4 Centimes	1 Groschen, 6 Pfennige	6 Kreuzer
<b>Parfum (50x Anwendun- gen)****</b>	<b>G*</b>	121 Francs, 5 Décimes	31 Taler, 21 Groschen	45 Gulden
<b>Pfeife (Meerschaum)</b>	<b>K</b>	4 Décimes	2 Groschen, 6 Pfennige	10 Kreuzer
<b>Säge</b>	<b>K</b>	8 Décimes	5 Groschen	17 Kreuzer, 2 Heller



<b>Schaufel</b>	<b>K</b>	9 Décimes, 6 Centimes	6 Groschen	24 Kreuzer
<b>Seife</b>	<b>K</b>	4 Décimes, 3 Centimes	2 Groschen, 8 Pfennige	9 Kreuzer, 1 Heller
<b>Spielkarten</b>	<b>K</b>	1 Décimes, 1 Centimes	8 Pfennige	2 Kreuzer, 1 Heller
<b>Spitzhacke</b>	<b>K</b>	1 Franc, 6 Décimes	10 Groschen	40 Kreuzer
<b>Feuerzeug &amp; Zunder</b>	<b>K</b>	4 Centimes	3 Pfennige	3 Heller
<b>Tabak</b>	<b>K</b>	9 Décimes, 6 Centimes	6 Groschen	24 Kreuzer
<b>Taschenuhr mit Kette</b>	<b>G*</b>	40 Francs, 5 Décimes	10 Taler, 15 Groschen	15 Gulden
<b>Tinte (reicht für 50 Blatt)</b>	<b>K</b>	3 Centimes	3 Pfennige	3 Heller
<b>Tee (1 Pfund)</b>	<b>K</b>	3 Francs, 7 Décimes, 8 Centimes	2 Taler, 15 Groschen	2 Gulden, 40 Kreuzer, 2 Heller
<b>Topf / Pfanne</b>	<b>K</b>	5 Francs, 4 Décimes	1 Taler, 10 Groschen	2 Gulden
<b>Verbands- material (eine Behandlung)</b>	<b>D</b>	9 Décimes, 6 Centimes	6 Groschen	24 Kreuzer
<b>Werkzeug</b>	<b>K</b>	36 Francs	9 Taler, 13 Groschen, 6 Pfennige	13 Gulden, 30 Kreuzer

\* Auch in Kleinstadt (K) erhältlich, jedoch nur unter Inkaufnahme von mehreren Monaten Wartezeit, da der Stoff bzw. Pelz über einen Fernhändler erst bestellt und dann geliefert werden muss.

\*\* Preise und Wechselkurse sind gerundet.

\*\*\* Erhöht den Probenwert für den Heilungsversuch durch das Talent Wundarzt um +2. Bei einem Wurf von 18-20 ist das Material der Arzttasche verbraucht und muss um den halben Preis wieder aufgefüllt werden. Enthält auch diverse Phiole.

\*\*\*\* Gibt 4 Stunden lang +1 auf Proben sozialer Interaktion mit dem anderen Geschlecht.



Bild 191

DIENSTLEISTUNGEN/ LÖHNE	🏠	PREISE**		
		Francs / Décimes / Centimes	Taler / Groschen / Pfennige	Gulden / Kreuzer / Heller
Anwalt (Tagelohn)	K	29 Francs, 7 Décimes	7 Taler, 18 Groschen, 11 Pfennige	11 Gulden
				
		Bild 192	Bild 193	
Arzt (Tagelohn)	K	29 Francs, 7 Décimes	7 Taler, 18 Groschen, 11 Pfennige	11 Gulden
Barbier (Rasur / Haar- schnitt)	K	3 Décimes, 9 Centimes	2 Groschen, 5 Pfennige	8 Kreuzer, 2 Heller
				
		Bild 194	Bild 195	
Hufschmied (Pferd beschlagen)	D	1 Franc, 5 Centimes	6 Groschen, 7 Pfennige	23 Kreuzer



<b>Koch (Tagelohn)</b>	<b>K</b>	2 Francs, 8 Centimes	13 Groschen	45 Kreuzer, 2 Heller
----------------------------	----------	----------------------	-------------	----------------------



Bild 196



Bild 197

<b>Magd/Knecht* (Tagelohn)</b>	<b>D</b>	1 Décimes, 6 Centimes	1 Groschen	3 Kreuzer, 2 Heller
------------------------------------	----------	-----------------------	------------	---------------------



Bild 198

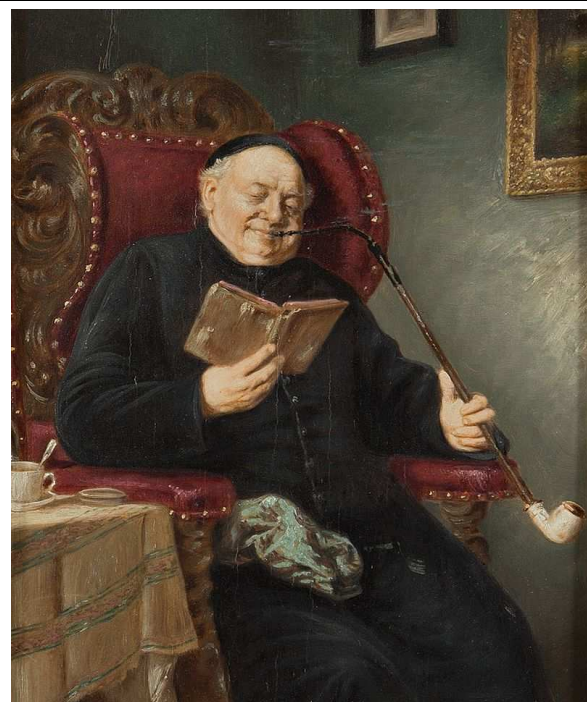


Bild 199

<b>Magistrats- schreiber (Tagelohn)</b>	<b>K</b>	9 Francs	2 Taler, 8 Groschen, 8 Pfennige	3 Gulden, 20 Kreuzer
<b>Geistlicher (Tagelohn/Messe)</b>	<b>D</b>	4 Francs	1 Taler, 4 Groschen, 4 Pfennige	1 Gulden, 40 Kreuzer





Bild 200


**Postzustellung  
(einfacher Brief)**

**D**

1 Décimes, 6 Centimes

1 Groschen

3 Kreuzer, 2 Heller

<b>Soldat*</b> <b>[einfacher]</b> <b>(Monatslohn)</b>	K	6 Francs	1 Taler, 18 Groschen, 6 Pfennige	2 Gulden, 30 Kreuzer
<b>Soldat*</b> <b>[Feldwebel]</b> <b>(Monatslohn)</b>	K	21 Francs, 6 Décimes	6 Taler, 9 Groschen	9 Gulden
<b>Soldat</b> <b>[Oberleutnant]</b> <b>(Monatslohn)</b>	K	86 Francs, 4 Décimes	25 Taler, 12 Groschen	36 Gulden
<b>Soldat</b> <b>[Hauptmann]</b> <b>(Monatslohn)</b>	K	204 Francs	60 Taler, 5 Groschen	85 Gulden
 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <span>Bild 201a</span> <span>Bild 201b</span> </div>				
<b>Soldat</b> <b>[Oberst]</b> <b>(Monatslohn)</b>	K	446 Francs, 4 Décimes	131 Taler, 18 Groschen	186 Gulden
<b>Soldat</b> <b>[Generalmajor]</b> <b>(Monatslohn)</b>	G	998 Francs, 4 Décimes	294 Taler, 16 Groschen	416 Gulden
<b>Soldat</b> <b>[kommand. General]</b> <b>(Monatslohn)</b>	G	1.598 Francs, 4 Décimes	471 Taler, 18 Groschen	666 Gulden
<b>Soldat</b> <b>[Feldmarschall]</b> <b>(Monatslohn)</b>	G	2.400 Francs	708 Taler, 8 Groschen	1.000 Gulden
<b>Transport von 10 Pfund-Ware pro 10 Pr. Meilen (entspricht: 78 km)</b>	K	1 Décimes, 7 Centimes	4 Groschen, 5 Pfennig	15 Kreuzer, 24 Heller

\* bei freier Wohnung, Verpflegung und Kleidung

\*\* Preise und Wechselkurse sind gerundet.




Bild 202

LICHT-QUELLEN	🏠	PREISE**		
		Francs / Décimes / Centimes	Taler / Groschen / Pfennige	Gulden / Kreuzer / Heller
Brennholz (Bündel)	D	1 Décimes, 2 Centimes	1 Groschen, 1 Pfennig	2 Kreuzer, 3 Heller
Blendlaterne	K	5 Francs, 4 Décimes	1 Taler, 10 Groschen	2 Gulden
Fackel (brennt 2h)	D	1 Décimes, 2 Centimes	1 Groschen, 1 Pfennig	2 Kreuzer, 3 Heller
Feuerstein & Zunder	D	3 Décimes, 6 Centimes	3 Groschen, 3 Pfennige	8 Kreuzer, 1 Heller
Kerze, Wachs- (brennt 10h)	K	4 Décimes, 8 Centimes	3 Groschen, 1 Pfennig	10 Kreuzer, 3 Heller
Laterne	K	2 Francs, 7 Décimes	17 Groschen	1 Gulden
Laternenöl (brennt 10h)	K	9 Décimes, 6 Centimes	6 Groschen, 2 Pfennige	21 Kreuzer, 2 Heller

\*\*Preise und Wechselkurse sind gerundet.




<b>TIERE</b>		<b>PREISE**</b>		
		<b>Francs / Décimes / Centimes</b>	<b>Taler / Groschen / Pfennige</b>	<b>Gulden / Kreuzer / Heller</b>
<b>Bienen (1 Volk)</b>	<b>D</b>	8 Francs, 1 Décimes	2 Taler, 3 Groschen	3 Gulden
<b>Ente</b>	<b>D</b>	1 Francs, 6 Décimes	10 Groschen	40 Kreuzer
<b>Gans</b>	<b>D</b>	1 Franc, 4 Décimes, 4 Centimes	9 Groschen	36 Kreuzer
<b>Huhn</b>	<b>D</b>	1 Francs, 2 Décimes	7 Groschen, 6 Pfennige	30 Kreuzer
<b>Hund (einfach)</b>	<b>D</b>	4 Décimes, 8 Centimes	3 Groschen	12 Kreuzer
<b>Jagdfalke</b>	<b>K</b>	3.240 Francs	850 Taler	1.200 Gulden
<b>Kalb</b>	<b>D</b>	29 Francs, 7 Décimes	7 Taler, 18 Groschen, 11 Pfennige	11 Gulden
<b>Katze</b>		2 Décimes, 4 Centimes	1 Groschen, 6 Pfennige	6 Kreuzer
<b>Kuh</b>	<b>D</b>	64 Francs, 8 Décimes	17 Taler	24 Gulden
<b>Ochse</b>		48 Francs, 6 Décimes	12 Taler, 18 Groschen	18 Gulden
<b>Pferd (einfaches Reit- pferd)</b>	<b>D</b>	243 Francs	63 Taler, 18 Groschen	90 Gulden
<b>Pferd (gutes Reitpferd)*</b>	<b>D</b>	675 Francs	177 Taler, 2 Groschen	250 Gulden
<b>Pferd (Rassepferd)***</b>	<b>K</b>	2.700 Francs	708 Taler, 8 Groschen	1.000 Gulden
<b>Schaf</b>	<b>D</b>	18 Francs, 9 Décimes	4 Taler, 23 Groschen	7 Gulden
<b>Schwein (Eber)</b>	<b>D</b>	10 Francs, 8 Décimes	2 Taler, 20 Groschen	4 Gulden
<b>Schwein (Sau)</b>	<b>D</b>	32 Francs, 4 Décimes	8 Taler, 12 Groschen	12 Gulden
<b>Schwein (Frischling)</b>	<b>D</b>	8 Décimes	5 Groschen	20 Kreuzer
<b>Stier (einfach)</b>	<b>D</b>	54 Francs	14 Taler, 4 Groschen	20 Gulden

<b>Stier (Zuchstier)</b>	<b>D</b>	351 Francs	92 Taler, 2 Groschen	130 Gulden
<b>Tauben (1 Paar)</b>	<b>D</b>	6 Décimes	3 Groschen, 9 Pfennige	15 Kreuzer

\* Einmal pro Tag gelungene Reitenprobe  
(kein Probewurf auf Reiten erforderlich); Laufen (Pferd) +2

\*\* Preise und Wechselkurse sind gerundet.

\*\*\* Dreimal pro Tag gelungene Reitenprobe (kein Probewurf auf Reiten erforderlich);  
Laufen (Pferd) +5

<b>SCHLÖS- SER</b>		<b>PREISE**</b>		
		<b>Francs / Décimes / Centimes</b>	<b>Taler / Groschen / Pfennige</b>	<b>Gulden / Kreuzer / Heller</b>
<b>Einfach (SW: 0)</b>	<b>D</b>	5 Décimes	2 Groschen, 11 Pfennige	11 Kreuzer, 2 Heller
<b>Gut (SW: 2)</b>	<b>K</b>	2 Francs, 7 Décimes	17 Groschen	1 Gulden
<b>Solide (SW: 4)</b>	<b>K</b>	5 Francs, 4 Décimes	1 Taler, 10 Groschen	2 Gulden
<b>Hervorragend (SW: 8)</b>	<b>G</b>	54 Francs	14 Taler, 4 Groschen	20 Gulden
<b>Meisterarbeit (SW: 12)</b>	<b>G</b>	270 Francs	70 Taler, 20 Groschen	100 Gulden

\*\* Preise und Wechselkurse sind gerundet.

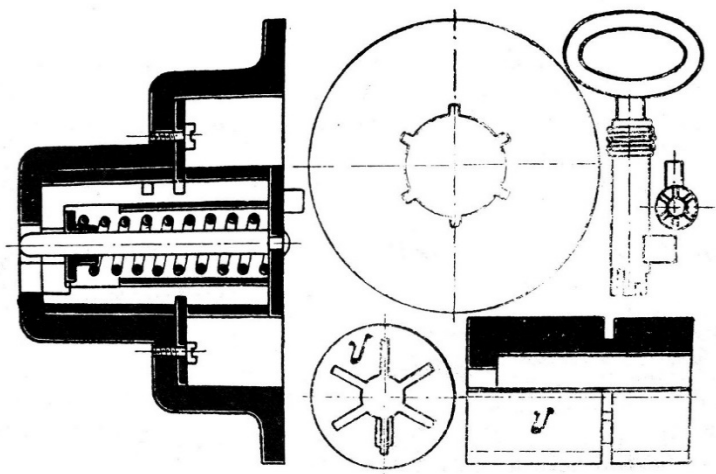


Bild 203

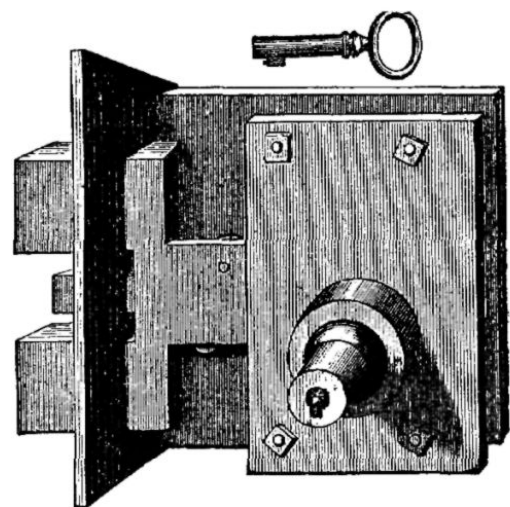



Bild 204

IMMO- BILIEN		PREISE**		
		Francs / Décimes / Centimes	Taler / Groschen / Pfennige	Gulden / Kreuzer / Heller
<b>Acker (1 Tagwerk*)</b>	D	270 Francs	70 Taler, 20 Groschen	100 Gulden
<b>Anwesen (Mühle)</b>	D	5.805 Francs	1.522 Taler, 22 Groschen	2.150 Gulden
<b>Anwesen (Hof)</b>	D	2.970 Francs	799 Taler, 4 Groschen	1.100 Gulden
<b>Anwesen (Brauerei)</b>	K	5.400 Francs	1.416 Taler, 16 Groschen	2.000 Gulden
<b>Anwesen (einfaches Haus; 1 1/2 a)</b>	K	1.350 Francs	354 Taler, 4 Groschen	500 Gulden
<b>Anwesen (einfaches Haus; 1 1/2 a + Garten 1 a)</b>	K	2.079 Francs	545 Taler, 10 Groschen	770 Gulden
<b>Wald (1 Tagwerk)</b>	D	135 Francs	35 Taler, 10 Groschen	50 Gulden
<b>Wiese (1 Tagwerk)</b>	D	162 Francs	42 Taler, 12 Groschen	60 Gulden

\* 1 Tagwerk = 30 a (Ar); 1 a = 100 m<sup>2</sup>

\*\* Preise und Wechselkurse sind gerundet.



Bild 205




# SCHWARZ-MARKT TABELLE I

## Waren der Kategorie I

⇒ Kein Verlust von MP des Lichts  
bzw.

⇒ Kein Hinzugewinn von MP der Finsternis

WARE		PREISE**		
		Francs / Décimes / Centimes	Taler / Groschen / Pfennige	Gulden / Kreuzer / Heller
Dietrich	K	4 Décimes, 8 Centimes	3 Groschen	12 Kreuzer
Droge <sup>1)</sup> (20 Anwendungen)	G	1 Franc, 6 Décimes	10 Groschen	40 Kreuzer
gefälschte Dokumente <sup>2)</sup>	G	40 Francs, 5 Décimes	10 Taler, 15 Groschen	15 Gulden
Körperflüssigkeiten <sup>3)</sup>	D	3 Francs, 6 Décimes	23 Groschen	1 Gulden, 21 Kreuzer
Körperteil <sup>4)</sup>	D	3 Francs, 6 Décimes	23 Groschen	1 Gulden, 21 Kreuzer
Verbotenes Buch <sup>5)</sup>	K	10 Francs, 5 Décimes, 6 Centimes	2 Taler, 18 Groschen	3 Gulden, 51 Kreuzer
Verbotenes Pamphlet <sup>5)</sup>	K	4 Centimes	3 Pfennige	3 Heller
Waffen / Munition	K*	<i>Doppelter Einkaufspreis</i>	<i>Doppelter Einkaufspreis</i>	<i>Doppelter Einkaufspreis</i>
Zauberkraut <sup>6)</sup>	D	1 Franc, 6 Décimes	10 Groschen	40 Kreuzer

\* Sofern es sich um eine Garnisonsstadt handelt

\*\* Preise und Wechselkurse sind gerundet.

<sup>1)</sup> für Eigenverbrauch oder Heilzwecke

<sup>2)</sup> wenn für eine edle Tat bestimmt

<sup>3)</sup> freiwillig gegeben bzw. gesammelt

<sup>4)</sup> Insekt, Amphibie, Reptil, Säugetier, natürlich verstorbene Geschöpf der Verdammnis / Böses Wesen

<sup>5)</sup> bei edlem Inhalt / Zweck

<sup>6)</sup> bei wohltuender Wirkung / edlem Zweck

# SCHWARZ-MARKT TABELLE II

## Waren der Kategorie II

⇒ Verlust von 1 MP des Lichts  
bzw.

⇒ Hinzugewinn von 1 MP der Finsternis

WARE		PREISE**		
		Francs / Décimes / Centimes	Taler / Groschen / Pfennige	Gulden / Kreuzer / Heller
Diebesgut	D	<i>Halber Einkaufspreis</i>	<i>Halber Einkaufspreis</i>	<i>Halber Einkaufspreis</i>
Droge <sup>1)</sup> (20 Anwendun- gen)	G	1 Franc, 6 Décimes	10 Groschen	40 Kreuzer
Gefälschte Dokumente <sup>2)</sup>	G	40 Francs, 5 Décimes	10 Taler, 15 Groschen	15 Gulden
Gezinktes Kartendeck	K	4 Décimes, 3 Centimes	2 Groschen, 8 Pfennige	9 Kreuzer, 1 Heller
Giftpilz <sup>3)</sup>	D	1 Franc, 6 Décimes	10 Groschen	40 Kreuzer
Körperflüssigkei- ten <sup>4)</sup>	D	3 Francs, 6 Décimes	23 Groschen	1 Gulden, 21 Kreuzer
Körperteil <sup>5)</sup>	D	3 Francs, 6 Décimes	23 Groschen	1 Gulden, 21 Kreuzer
Verbotenes Buch <sup>6)</sup>	K	10 Francs, 5 Décimes, 6 Centimes	2 Taler, 18 Groschen	3 Gulden, 51 Kreuzer
Verbotenes Pamphlet <sup>6)</sup>	K	4 Centimes	3 Pfennige	3 Heller
Zauberkraut <sup>3)</sup>	D	1 Franc, 6 Décimes	10 Groschen	40 Kreuzer

\*\* Preise und Wechselkurse sind gerundet.

<sup>1)</sup> für Fremdgebrauch

<sup>2)</sup> wenn für einen verderblichen Zweck bestimmt

<sup>3)</sup> bei schädlicher (nicht tödlicher) Wirkung / Bestimmung

<sup>4)</sup> unfreiwillig gegeben

<sup>5)</sup> Natürlich verstorbener Mensch, getötetes Geschöpf der Verdammnis / Böses Wesen


<sup>6)</sup> bei verderblichem Inhalt / Zweck

## SCHWARZ-MARKT TABELLE III

### Waren der Kategorie III

⇒ Verlust von 2 MP des Lichts  
bzw.

⇒ Hinzugewinn von 2 MP der Finsternis

WARE		PREISE**		
		Francs / Décimes / Centimes	Taler / Groschen / Pfennige	Gulden / Kreuzer / Heller
<b>Droge<sup>1)</sup></b> (20 Anwendungen)	<b>G</b>	1 Franc, 6 Décimes	10 Groschen	40 Kreuzer
<b>Kinderspielzeug<sup>2)</sup></b>	<b>D</b>	4 Francs	1 Taler, 4 Groschen, 4 Pfennige	1 Gulden, 40 Kreuzer
<b>Körperteil<sup>3)</sup></b>	<b>D</b>	3 Francs, 6 Décimes	23 Groschen	1 Gulden, 21 Kreuzer
<b>„Sklave“ / „Sklavin“</b>	<b>D</b>	48 Francs, 6 Décimes	12 Taler, 18 Groschen	18 Gulden
<b>Zauberkraut<sup>4)</sup></b>	<b>D</b>	1 Franc, 6 Décimes	10 Groschen	40 Kreuzer

\*\* Preise und Wechselkurse sind gerundet.

1) für Weiterverkauf

2) wenn brutal von einem Kind geraubt

3) Getöteter Mensch, getötetes Geschöpf des Lichts / Gutes Wesen


4) bei hinreichend wahrscheinlich tödlicher Wirkung / tödlichen Bestimmung

## SCHWARZ-MARKT TABELLE IV

### Waren der Kategorie IV

⇒ Verlust von 3 MP des Lichts  
bzw.


⇒ Hinzugewinn von 3 MP der Finsternis

WARE		PREISE**		
		Francs / Décimes / Centimes	Taler / Groschen / Pfennige	Gulden / Kreuzer / Heller
<b>Beute einer Mordtat</b>	<b>D</b>	<i>Halber Einkaufspreis</i>	<i>Halber Einkaufspreis</i>	<i>Halber Einkaufspreis</i>
<b>„Kindersklave“ / „Kindersklavin“</b>	<b>D</b>	48 Francs, 6 Décimes	12 Taler, 18 Groschen	18 Gulden

\*\* Preise und Wechselkurse sind gerundet.



## WAFFEN 1: BLANKWAFFEN (Nahkampf)

WAFFEN	WB / GA	BESON- DERES		PREISE**		
				Francs / Décimes / Centimes	Taler / Groschen / Pfennige	Gulden / Kreuzer / Heller
<b>Axt (2h)</b>	+2/-	Initiative -1	<b>D</b>	8 Francs, 8 Dé- cimes	2 Taler, 7 Gro- schen	3 Gulden, 12 Kreuzer, 2 Heller
<b>Bajonett (2h)</b>	+1/-	erlaubt Nahkampf- angriffe mit Gewehr	<b>K</b>	5 Francs, 7 Dé- cimes, 6 Centimes	1 Taler, 12 Gro- schen	2 Gulden, 6 Kreuzer



*Bild 206*

<b>Degen (einfach)</b>	+1/-	-	<b>K</b>	70 Francs, 2 Dé- cimes, 4 Centimes	18 Taler, 7 Gro- schen	25 Gulden, 36 Kreuzer, 2 Heller
<b>Degen (Meister- arbeit)</b>	+2/-	Initiative +1	<b>G</b>	280 Francs, 3 Dé- cimes, 2 Centimes	73 Taler, 4 Gro- schen	102 Gulden, 26 Kreuzer
<b>Dolch</b>	-/-	Initiative +2	<b>D</b>	5 Francs, 7 Dé- cimes, 6 Centimes	1 Taler, 12 Gro- schen	2 Gulden, 6 Kreuzer

<b>Florett (einfach)</b>	+1/-	Initiative +1	<b>K</b>	70 Francs, 2 Décimes, 4 Centimes	18 Taler, 7 Groschen	25 Gulden, 36 Kreuzer, 2 Heller
<b>Florett (Meisterar- beit)</b>	+2/-	Initiative +3	<b>G</b>	280 Francs, 3 Décimes, 2 Centimes	73 Taler, 4 Groschen	102 Gulden, 26 Kreuzer
<b>Messer</b>	-/-	Initiative +2	<b>D</b>	3 Francs, 2 Décimes	20 Groschen	1 Gulden, 20 Kreuzer
<b>Säbel (einfach)</b>	+2/-	-	<b>K</b>	70 Francs, 2 Décimes, 4 Centimes	18 Taler, 7 Groschen	25 Gulden, 36 Kreuzer, 2 Heller



Bild 207



Bild 207a

<b>Säbel (Meisterar- beit)</b>	+3/-	Initiative +1	<b>G</b>	280 Francs, 3 Décimes, 2 Centimes	73 Taler, 4 Groschen	102 Gulden, 26 Kreuzer
<b>Schlagring</b>	-/-	Initiative +3	<b>D</b>	1 Franc, 6 Décimes	10 Groschen	40 Kreuzer

**\*\* Preise und Wechselkurse sind gerundet.**

## WAFFEN 2: FEUERWAFFEN (Fernkampf)

WAFFEN	WB / GA	BESON- DERES	🏠	PREISE**		
				Francs / Décimes / Centimes	Taler / Groschen / Pfennige	Gulden / Kreuzer / Heller
Gewehr (einfach/alt) bzw. Donner- büchse (Tromblon, Spinole oder Blunder- buss)	+4/ -	Initiative -4; zusätzliche Ladezeit: +1 Runde; zusätzlicher Distanzmalus: -1 pro 10 Me- ter	K	57 Francs, 1 Décime, 2 Centimes	14 Taler, 21 Groschen	20 Gulden, 49 Kreuzer, 2 Heller

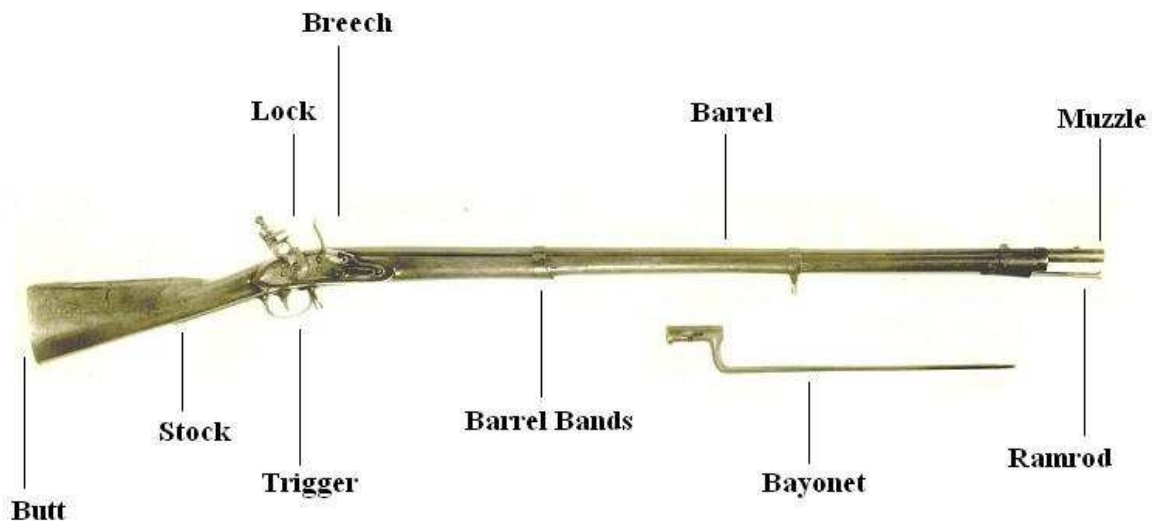


Bild 208



Bild 209



<b>Gewehr (Pr. Modell M 1740/ 1789)</b>	+6/ -	Initiative -3	<b>K</b>	86 Francs, 4 Décimes	22 Taler, 12 Groschen	31 Gulden, 30 Kreuzer
<b>Gewehr (Fr. Modell 1777)</b>	+6/ -	Initiative -3	<b>K</b>	110 Francs, 2 Décimes, 4 Centimes	28 Taler, 17 Groschen	40 Gulden, 11 Kreuzer, 2 Heller
<b>Gewehr (Pr. Modell Schützen- gewehr M 1787)</b>	+10/-2	Initiative -2; gezogener Lauf => Distanzbonus: +1 pro 10 Me- ter	<b>G</b>	330 Francs, 7 Décimes, 2 Centimes	86 Taler, 3 Groschen	120 Gulden, 34 Kreuzer, 2 Heller
<b>Gewehr (Meister- arbeit)</b>	+13/-3	Initiative -1; gezogener Lauf => Distanzbonus: +2 pro 10 Me- ter	<b>G</b>	646 Francs, 8 Centimes	168 Taler, 6 Groschen	235 Gulden, 33 Kreuzer



Bild 210

<b>Pistole (einfach) bzw. Epignole</b>	+3/-	zusätzlicher Distanzmalus: -3 pro 10 Me- ter	<b>K</b>	70 Francs, 2 Décimes, 4 Centimes	18 Taler, 7 Groschen	25 Gulden, 36 Kreuzer, 2 Heller
--	------	---	----------	--	-------------------------	---------------------------------------



Bild 211


<b>Pistole (Meister- arbeit)</b>	+6/-	gezogener Lauf => zusätzlicher Distanzmalus: -1 pro 10 Me- ter	<b>G</b>	280 Francs, 3 Décimes, 2 Centimes	73 Taler, 4 Groschen	102 Gulden, 26 Kreuzer
--	------	---	----------	---	-------------------------	---------------------------



Bild 212

**\*\* Preise und Wechselkurse sind gerundet.**


## WAFFEN 3: SONSTIGE WAFFEN

WAFFEN	WB / GA	BESON- DERES		PREISE**		
				Francs / Décimes / Centimes	Taler / Groschen / Pfennige	Gulden / Kreuzer / Heller
<b>Armbrust (2h)</b>	+2/-	Initiative -1	<b>D</b>	17 Francs, 2 Décimes, 8 Centimes	4 Taler, 12 Groschen	6 Gulden, 18 Kreuzer
<b>Lasso</b>	-4/-	Kein LK-Ver- lust, Probe auf AGI*BE, sonst gefan- gen, Befreien: Vergl. Probe KÖR+ST	<b>D</b>	3 Francs, 2 Décimes	20 Groschen	1 Gulden, 20 Kreuzer
<b>Peitsche</b>	+2/-	Nur LK -1 Schaden; bei Immersieg aktionsfreie Probe; Ent- waffnen: AGI+ST oder Umreißen: KÖR+BE	<b>D</b>	3 Francs, 8 Décimes	1 Taler	1 Gulden, 26 Kreuzer
<b>Wurf- messer</b>	-/-	Zusätzlicher Distanz- malus: -1 pro 2Meter; auch Nah- kampf geeig- net	<b>D</b>	8 Francs, 8 Décimes	2 Taler, 7 Groschen	3 Gulden, 12 Kreuzer, 2 Heller

\*\* Preise und Wechselkurse sind gerundet.



## WAFFEN 4: MUNITION

MUNITION	BESONDERES		PREISE**		
			Francs / Décimes / Centimes	Taler / Groschen / Pfennige	Gulden / Kreuzer / Heller
<b>Pulverhorn und Kugelbeutel</b> (50 Schuss, einfach)	-	K*	1 Franc, 6 Décimes	10 Groschen	40 Kreuzer
<b>Pulverhorn und Kugelbeutel</b> (50 Schuss, Silber)	wirkt wie das Wunder „ <b>Gesegnete Waffe</b> “, jedoch WB +2; das Wunder „ <b>Gesegnete Waffe</b> “ kann zusätzlich auch auf bei Verwendung von Silberkugeln angewandt werden	K*	76 Francs	20 Taler	28 Gulden, 40 Kreuzer
<b>Pfeile</b> (20 Schuss, einfach)	-	D	8 Décimes	5 Groschen	17 Kreuzer, 2 Heller
<b>Pfeile</b> (20 Schuss, Silber)	wirkt wie das Wunder „ <b>Gesegnete Waffe</b> “, jedoch WB +2; das Wunder „ <b>Gesegnete Waffe</b> “ kann zusätzlich auch auf bei Verwendung von Silberkugeln angewandt werden	D	4 Francs, 8 Décimes	1 Taler, 6 Groschen	2 Gulden

\* Auch beim Förster im Wald

\*\* Preise und Wechselkurse sind gerundet.

## WAFFEN 5: SPRENGSTOFFE


SPRENGSTOFF		PREISE**		
		Francs / Décimes / Centimes	Taler / Groschen / Pfennige	Gulden / Kreuzer / Heller
<b>Handgranate</b> [Einsatz erfordert zunächst eine erfolgreiche Wurfprobe (bei Wurf-Patzer landet die Granate vor den Füßen des Werfers). Sodann 1W20 + 3 nicht abwendbarer Schaden, Radius 5 Meter (bei Patzer (Wurf von 1): Voller Schaden für den Werfer und dessen Umgebung; bei Probeergebnis – NICHT Würfelergebnis – von 2-5 versagt die Granate und explodiert nicht, kann jedoch wiederverwendet werden)]	K*	19 Francs	5 Taler	7 Gulden, 10 Kreuzer

<b>Pulverfass (klein)</b> [1W20 +10 nicht abwehrbarer Schaden, Radius 10m]	<b>K***</b>	45 Francs, 6 Décimes	12 Taler	17 Gulden, 12 Kreuzer
<b>Pulverfass (groß)</b> [1W20 +20 nicht abwehrbarer Schaden, Radius 15m]	<b>K***</b>	85 Francs, 5 Décimes	22 Taler, 12 Groschen	27 Gulden

\* Erwerb und Besitz nur Adligen, Militärangehörigen und Gendarmerie gestattet; andere Personen können Granaten nur auf dem Schwarzmarkt o. ä. erwerben.

\*\* Preise und Wechselkurse sind gerundet.

\*\*\* Erwerb und Besitz nur Adligen, Militärangehörigen, Gendarmerie, Bergleuten, Feuerwerkern und sonstigen Handwerkern (soweit fachlich passend) erlaubt.

<b>WAFFEN 6: MODIFIKATIONEN</b>						
MUNI-TION	EFFEKT PRO RANG	MAX. RANG		PREISE**		
				Francs / Décimes / Centimes	Taler / Groschen / Pfennige	Gulden / Kreuzer / Heller
<b>Durchschlagskraft</b>	WB +1	III	K	57 Francs	15 Taler	21 Gulden, 30 Kreuzer
<b>Erweitertes Magazin</b> (Repetierarmbrust)	Magazin +3 Pfeile	III	K/ G*	38 Francs	10 Taler	14 Gulden, 20 Kreuzer
<b>Erweitertes Magazin</b> (Repetiergewehr)	Magazin +3 Kugeln	III	K/ G*	38 Francs	10 Taler	14 Gulden, 20 Kreuzer
<b>Magazinkette und -kasten</b> (Repetiergewehr)	Magazin +100 Kugeln	III	K/ G*	57 Francs	15 Taler	21 Gulden, 30 Kreuzer
<b>Repetiervorrichtung</b> (Armbrust)	erlaubt einmaliges Laden des Magazins (Ladezeit: Runden = Anzahl Pfeile), danach erfolgt Schuss auf Schuss bis das Magazin leer ist; 3 Schuss pro Kampfrunde (es wird nur eine Probe gewürfelt); WB +2 / Abwehr -1; Initiative -3; Laufen -0.5;	I	K/ G*	4.860 Francs	1.275 Taler	1.800 Gulden

<b>Repetiervorrichtung</b> (Gewehr)	erlaubt einmaliges Laden des Magazins (Ladezeit: Runden = Anzahl Kugeln***), danach erfolgt Schuss auf Schuss bis das Magazin leer ist; 3 Schuss pro Kampfrunde (es wird nur eine Probe gewürfelt); WB +4 / Abwehr -2; Initiative -5; Laufen -3;	I	K/ G*	7425 Francs	1.947 Taler, 22 Groschen	2.750 Gul- den
<b>Gehstock- scheide</b> (Florett + Degen)	—	I	K	70 Francs, 2 Décimes, 4 Centimes	18 Taler, 7 Groschen	25 Gulden, 36 Kreuzer, 2 Heller
<b>Verbesserter Abzug/ Hahn</b>	Initiative +1	III	K	38 Francs	10 Taler	14 Gulden, 20 Kreuzer
<b>Verlängerter Lauf</b>	Entfernung für Distanzmalus x 1,5	I	G	100 Francs	26 Taler, 1 Groschen	37 Gulden, 55 Kreuzer
<b>Verstärkter Gewehr- kolben</b>	WB +1****	I	D	19 Francs	5 Taler	7 Gulden, 10 Kreuzer
<b>Zielfernrohr</b>	Entfernung für Distanzmalus x 2; Schießen +2	I	K/G*	94 Francs, 5 Décimes	24 Taler, 19 Groschen	35 Gulden
<b>Zusätzlicher Lauf</b>	erlaubt Schussfolge mehrerer Läufe ohne zwischenzeitlichen Ladevorgang (Ladezeit bestimmt sich nach der Anzahl der Läufe); es bleibt jedoch bei nur 1 Schuss pro Kampfrunde; ab 4 Läufen => Laufen -1; Initiative -1 ab 6 Läufen => Laufen -2; Initiative -3	VII	G	Die Kosten eines zusätzlichen Laufs (einschließlich zusätzlicher Abzugsvor- richtung) bzw. dessen Anbringung an eine Schusswaffe entsprechen 3/4 der Kosten der Schusswaffe (Neuwert)		

\* Bei diesen Modifikationen handelt es sich um solche, die um 1799 NICHT Stand der damaligen Technik waren (sog. STEAMPUNK). Diese Modifikationen sind daher – wenn überhaupt – nur von vereinzelten Büchsenmacherausnahmegenieen herstellbar. Wo sich diese Handvoll von Büchsenmacherausnahmegenieen jedoch befindet, bleibt dem Spielleiter überlassen, sicherlich jedoch entweder in einer Groß- oder einer Kleinstadt.

\*\* Preise und Wechselkurse sind gerundet.

\*\*\* Die (Steampunk-) Repetiervorrichtung funktioniert mit einer speziellen Vorrichtung bei der weiterhin Kugeln und Pulver verwendet werden können.

\*\*\*\* Bei Schlägen mit dem Gewehrkolben



Bild 213



# SPIELLEITUNG

## SETTING

*Witchslayers* spielt vorrangig in dichten, dunklen Wäldern, wo Hexen, Trolle, Werwölfe und andere geheimnisvolle Geschöpfe ihr Unwesen treiben. Doch gleichermaßen kann es gegen Vampire auf entlegenen Schlössern und Burgen gehen oder gegen garstige Männlein unter der Erde. Auch bieten Dörfer und Städte zahllose Möglichkeiten, dem allgegenwärtigen Bösen zu begegnen. Man denke nur an Alchemie betreibende Zauberer und Nekromanten oder belebte Gargoyle, die des Nachts Übles im Schilde führen.

Dennoch bleibt die wilde Natur – im Besonderen der dunkle Wald – das zentrale Stimmungselement von *Witchslayers*.

## 1. LICHT & SICHT

Schlechte Beleuchtung, dichter Nebel oder heftiger Regen können die Sicht erschweren. Alle Proben, bei denen Sehen erforderlich ist, werden dadurch um 2 erschwert. Charaktere in völliger Dunkelheit (oder Betroffen durch Wunder wie „*Blenden*“) erhalten -8 auf alle Proben, bei denen Sehen erforderlich ist.

Die folgende Tabelle zeigt, wie groß der Bereich ist, welchen eine Lichtquelle effektiv erhellt:

LICHTQUELLE	LICHTRADIUS
Kerze	5 Meter
Fackel / Laterne	10 Meter
Lagerfeuer	15 Meter



Bild 214



Bild 215

173



## 2. TÜREN & WÄNDE

Mit roher Gewalt können Türen eingetreten und mit den richtigen Waffen oder dem richtigen Werkzeug auch Löcher und Öffnungen in Wände geschlagen werden.

TÜREN	EINTRETEN	SW*
Normal	+0	0
Verstärkt	-4	4
WÄNDE	ABWEHR	LK
Lehmwand	15	10
Fachwerk	20	15
Holzwand	25	15
Steinwand	40	25
Tor	30	20

\* Schlosswert

## SLAYERGEFAHREN

In der Wildnis, in Gebäuden oder Höhlen können tödliche Fallen die Charaktere erwarten.

### 1. FALLEN

Fallen sind normalerweise verborgen und besitzen einen Tarnwert (TW), der in der Regel zwischen 0 und 8 liegt. Um dem Schaden einer Falle zu entgehen, muss sie erst entdeckt und sodann entschärft werden (siehe Seite 183), will man ihrem Angriff entgehen.

### 2. TYPISCHE FALLEN

#### Fallgruben (TW: 0 – 8)

Fallgruben verursachen Sturzschaden (siehe Seite 176) und können zusätzlich

noch mit angespitzten Holzpfeilen gespickt sein (Schlagen = Sturztiefe x 3).

#### Giftnadel (TW: 4 – 8)

Diese Fallen sichern oftmals Truhen u. ä. und greifen mit Gift (siehe Seite 176) an.

#### Herabstürzende Steine (TW: 0 – 8)

Solche Fallen greifen mit einem Stein Schlag an, dessen Probenwert in der Regel zwischen 11 und 30 liegt (PW: 10 + 1W20).

#### Speerfallen (TW: 0 – 8)

Ein oder mehrere aus den Wänden, dem Boden oder der Decke schießende Speere oder Pfähle – durch Druckplatten oder Stolperschnüre ausgelöst – mit Schlägen 15 oder höher.

## 3. FEUER & SÄURE

Im Regelfall wird gegen Feuer- und Säureschäden ganz normal Abwehr gewürfelt.

Bei einem Immersieg mit einem Säureangriff wird ein zufällig zu ermittelndes Ausrüstungsteil des Ziels zerstört.

GRÖSSE DES FEUERS	SCHADEN PRO RUNDE
Fackel (wie Keule)	Angriffsergebnis
brennende Kleidung*	1W20
Lagerfeuer	1W20
Durch brennendes Haus	2W20
Inferno (keine Abwehr!)	2W20
Nasse Kleidung	- 1W20
Schützende Stoffdecke*	- 1W20



SÄUREMENGE	SCHADEN PRO RUNDE
Säurestrahl	Angriffsergebnis
Eimerladung	1W20
Ganzer Körper	2W20
Eingetaucht (keine Abwehr!)	2W20

\* *brennt bis Schadenssumme: 15; Ausklopfen kostet eine ganze Aktion*

Ertrinkende Charaktere erhalten jede Runde 1W20 Schadenspunkte, gegen die sie ganz normal – allerdings ohne PA-Boni – Abwehr würfeln. Lediglich heilige Gegenstände gegen das Ertrinken dürfen zum Abwehrwert hinzuaddiert werden. Ertrunkene, die nicht mehr als  $KÖR \times 2$  Kampfrunden tot sind, können mit GEI+GE+Bildung+Fürsorger oder einem Heilwunder reanimiert werden.



Bild 216

## 4. ERTRINKEN

Untergehende Charaktere (siehe Seite 190) können noch  $KÖR+HÄ$  Kampfrunden lang die Luft anhalten, während sie dabei mit 2 Meter pro Runde zu Boden sinken.

Nach Ablauf dieser Zeit müssen die Charaktere jede Kampfrunde  $KÖR+HÄ$  erfolgreich würfeln, sonst geht ihnen endgültig die Luft aus und sie ertrinken.

## 5. ERSCHÖPFUNGSSCHADEN

Durch extreme Umweltbedingungen oder aufgrund mangelnder Ernährung können Charaktere Erschöpfungsschaden erleiden.

Gegen Erschöpfungsschaden kann man keine Abwehr würfeln und er kann nicht durch normale Wundheilung kuriert werden. Nur die notwendigen Gegenmaßnahmen (Kühlen bzw. Wärmen, Nahrungs-

bzw. Flüssigkeitsaufnahme) verschaffen Abhilfe.

URSACHE	ERSCHÖPFUNG
Extreme Hitze / Kälte	-1 LK pro Tag
Keine Nahrung	-2 LK pro Tag
Kein Wasser	-5 LK pro Tag



Bild 217

## 6. STURZSCHADEN

Sturzscha- den entspricht der Sturztiefe x 3 (also beispielsweise Schaden 12 bei 4 Metern Sturztiefe), gegen den Abwehr gewürfelt wird.

## 7. GIFT

Luftdicht aufbewahrte Gifte können in Getränken gegeben, unter das Essen gemischt, auf Klingen geschmiert oder auf Kugel / Pfeile aufgetragen werden, verlieren ab

dann aber nach spätestens 1W20 x 10 Minuten ihre Wirkung.

Bei mit Gift beschmierten Waffen muss erst ein Treffer gelandet werden, der auch Schaden verursacht, bevor das Gift (einmalig) wirkt.

### VERGIFTUNG BEMERKEN

Wer heimlich vergiftet wird (beispielsweise beim Essen) kann GEI+VE+Wahrnehmung würfeln, um das Gift noch rechtzeitig zu bemerken. Dieser PW kann durch den Tarnwert (TW) des Giftes gemindert werden.

### SCHADEN DURCH GIFT

Gifte; die Schaden verursachen, würfeln einen Angriff bzw. verursachen feststehenden Schaden.

Nicht jedes Gift erlaubt einen Wurf auf Abwehr, um den Schaden zu mindern.

### BETÄUBUNGS- UND LÄHMUNGSGIFTE

Der Vergiftete würfelt KÖR+HÄ+Einstecker, sonst wird der Charakter durch solch ein Gift außer Gefecht gesetzt.

Jede zusätzliche Dosis senkt den PW des Vergifteten um 1, ebenso aber auch den TW des Giftes (was zu einem Bonus zum Bemerkens des Giftes führen kann).

### ALKOHOLISCHE GETRÄNKE

Pro Getränkeinheit (1 Humpen Bier = 0,5 l, 1 Viertele Wein = 0,25 l, ein Pinneken / Pinnchen / Stamperl Schnaps = 2 cl) muss der Charakter eine Probe auf Trinkfestigkeit (KÖR+HÄ) ablegen. Die Probe wird für jedes zusätzlich konsumierte Getränk um 1 erschwert. Sobald eine Probe misslingt, erhöht sich die Stufe der Alkoholisierung um eins. Bei einem Patzer steigt der Charakter sogar sofort auf die übernächste Stufe.



Ab der zweiten Stufe muss nach jedem Getränk zusätzlich eine Probe auf Standhaftigkeit (GEI+VE) abgelegt werden. Misslingt diese Probe, trinkt man automatisch weiter (sofern noch Alkohol vorhanden ist).

*\* Im nüchternen Zustand muss keine Standhaftigkeitsprobe abgelegt werden, um mit dem Trinken aufzuhören.*



Bild 218

STUFE	ALKOHOLISIERUNG	TRINKFEST/STANDHAFT	AUSWIRKUNG
I	Nüchtern	+0/-*	Keine Auswirkung
II	Angeheitert	+0/+2	1W20/4 Stunden GEI -1 / KÖR +1
III	Angetrunken	2/+0	1W20/2 Stunden alle Handlungen -2
IV	Betrunken	-4/-2	1W20/2 Stunden alle Handlungen -4
V	Volltunken	-/-	Zu keiner Handlung mehr fähig, schläft 1W20 Stunden seinen Rausch aus

### Beispiel:

Hans Glück (KÖR: 8, HÄ: 3, GE: 5, VE: 0) nimmt einen großen Schluck aus einer Flasche Obstbrannt.

Er legt eine Trinkfest-Probe mit dem Wert 10 ( $8 + 3 - 1 = 10$ ) ab, die ihm mit einer 6 gelingt. Danach entschließt sich Hans einen zweiten Schluck zu nehmen.

Diesmal bekommt er schon einen Abzug von -2 für die zweite Getränkeinheit und darf nur noch eine 9 ( $8 + 3 - 2 = 9$ ) würfeln.

Da ihm diese Probe misslingt, ist er nun angeheitert und muss direkt eine Standhaftigkeits-Probe ablegen.

Auch diese Probe mit dem Wert 7 ( $5 + 0 + 2 = 7$ ) misslingt Hans, weswegen er nun weitertrinken muss.

Bei einem dritten Schluck ist sein KÖR-Wert um 1 erhöht, so dass er wieder eine 9 als Probewert hat ( $9 + 3 - 3 = 9$ ). Danach muss er wieder eine Standhaftigkeitsprobe ablegen, wenn er aufhören will zu trinken.



# REISEN & TRANSPORT

## 1. REISEGESCHWINDIGKEITEN

Die folgende Tabelle listet auf, wie weit eine Reisegruppe durchschnittlich in 12 Stunden (Pausen einkalkuliert) vorankommt, abhängig von ihrer durchschnittlichen Transportgeschwindigkeit, dem Gelände und anderen Umständen. Auch wenn im Jahre 1799 in Europa die unterschiedlichsten Längenmaße Verwendung fanden und das metrische System erst 1793 in Frankreich (und sodann in den von Frankreich besetzten Gebieten) eingeführt worden war, wurde hier der Einfachheit halber auf deren Darstellung – insbesondere der unterschiedlichen Meilen – verzichtet.

AN LAND / 12h	EBENE	UNWEGSAM
Zu Fuß	40 km	25 km
Ochsenwagen	30 km	-
Planwagen	50 km	-
Pferd (Schritt)	55 km	35 km
Pferd (Trab)	80 km	55 km*
Pferd (Galopp)	100 km**	-
Kutsche	35 km	-
Postkutsche	120 km	-

\* Bei unwegsamem Gelände muss der Reiter im Trab eine Reiten-Probe ablegen. Bei Misslingen hat das Pferd ein Hufeisen verloren. Wird es sodann nicht im Schritt geführt, besteht die Gefahr, dass es lahmt.

Bei nicht beschlagenen Pferden muss im unwegsamem Gelände pro Stunde eine Reiten-Probe abgelegt werden, um ein Lahmen zu verhindern.

Lahmende Pferde müssen im Schritt geführt werden und kommen nur noch mit Laufen/2 voran.

\*\* Dauert (15-AGI)h, nach (KÖR72)h aber KÖR+HÄ alle 15 Minuten (im Trab alle 30), sonst totgeritten.

AUF DEM FLUSS / 12h	STROM-AUF	STROM-AB
Floß	15 km	50 km
Paddelboot	25 km	80 km
Ruderboot	80 km	180 km



Bild 219

## 2. REISEN ZU PFERD

Charaktere, die das Talent „**Reiten**“ nicht beherrschen, können sich nur in der Geschwindigkeit **Schritt** (= Laufen x 1) ohne Probleme fortbewegen. Während dauerhafter Galopp ihnen überhaupt nicht möglich ist, können sie mit einer Reiten-Probe pro Stunde versuchen zu traben.

Hat ein Charakter das Talent „**Reiten**“ erlernt, kann er mit seinem Pferd problemlos im **Trab** (= Laufen x 1,5) reiten und sogar eine Anzahl von Stunden gleich dem halbierten KÖR-Wert des Reittieres **galoppieren** (Laufen x 2). Auf unwegsamem Gelände wird diese Zahl halbiert, während in schwierigem Gelände ein Galopp überhaupt nicht möglich ist.

Wird ein Reittier über die erlaubte Zeit hinaus zum Galopp angetrieben, würfelt es pro Viertelstunde KÖR+HÄ, um nicht vor Erschöpfung zu verenden.

## OPTIONALE ZUSATZREGELN:

### REISETEMPO

Für Reisen unter Zeitdruck oder für Verfolgungsjagden kann es erforderlich sein, detailliertere Regeln für die Festlegung der Reisegeschwindigkeit anzuwenden.

### GELÄNDE

Wer nicht auf offener Ebene oder auf einer Straße („**Ebene**“) reist, sondern bewaldetes oder hügeliges Gebiet durchquert, befindet sich auf unwegsamem Gelände („**Unwegsam**“).

Bei schwierigem Gelände („**Schwierig**“) handelt es sich hingegen um bewaldete Hügel, tückische Sümpfe oder schroffe Gebirgslandschaften.

### SCHWER BELADENE CHARAKTERE

Die mitgeführte Traglast wirkt sich auf die Reisegeschwindigkeit aus. Bei Charakteren, die schwer beladen sind (sei es, weil sie mit Schätzen, Handelswaren, Fellen, Ausrüstung oder auch verletzten Kameraden durch die Gegend laufen), wird die **Reisegeschwindigkeit halbiert**.

Reittiere mit mehr als einem (ausgerüsteten) Reiter gelten ebenfalls als schwer beladen.

### TATSÄCHLICHES REISETEMPO

Die folgende Tabelle verrät, wie viele Kilometer in einer Stunde, abhängig vom Gelände, zurückgelegt werden.

Als Grundlage dient dabei immer der Laufen-Wert des *langsamsten* Mitglieds der Reisegesellschaft.

Berittene Charaktere verwenden immer den Laufen-Wert ihres Reittieres.

LAUFEN	EBENE	UNWEGSAM	SCHWIERIG
1,5 m	1,6 km/h	1,1 km/h	0,5 km/h
2 m	2,2 km/h	1,4 km/h	0,7 km/h
2,5 m	2,7 km/h	1,8 km/h	0,9 km/h

3 m	3,2 km/h	2,2 km/h	1,1 km/h
3,5 m	3,8 km/h	2,5 km/h	1,3 km/h
4 m	4,3 km/h	2,9 km/h	1,4 km/h
4,5 m	4,9 km/h	3,2 km/h	1,6 km/h
5 m	5,4 km/h	3,6 km/h	1,8 km/h
5,5 m	5,9 km/h	4,0 km/h	2,0 km/h
6 m	6,5 km/h	4,3 km/h	2,2 km/h
6,5 m	7,0 km/h	4,7 km/h	2,3 km/h
7 m	7,6 km/h	5,0 km/h	2,5 km/h
7,5 m	8,1 km/h	5,4 km/h	2,7 km/h
8 m	8,6 km/h	5,8 km/h	2,9 km/h
8,5 m	9,2 km/h	6,1 km/h	3,1 km/h
9 m	9,7 km/h	6,5 km/h	3,2 km/h
9,5 m	10,3 km/h	6,8 km/h	3,4 km/h
10 m	10,8 km/h	7,2 km/h	3,6 km/h

### EILMÄRSCH

Wer schnell vorankommen will, kann sich im Dauerlauf fortbewegen.

Dadurch kann man täglich für maximal eine Anzahl von Stunden gleich dem halbierten KÖR-Wert die Reisegeschwindigkeit um 50 % erhöhen. Allerdings wird am Folgetag für jede Stunde, die man am Vortag geeilt ist, die sonstige Reisegeschwindigkeit mit 0,75 multipliziert. Man kann keine Eilmärsche an zwei aufeinanderfolgenden Tagen durchführen.

### GEWALTMÄRSCH

Eine Reisegruppe reist typischerweise 12 Stunden pro Tag, wovon 2 Stunden gerastet werden (also 10 Stunden reine Reisezeit täglich).

Charaktere und Reittiere, die mehr als 10 Stunden an einem Tag reisen, würfeln pro zusätzliche Stunde KÖR+HÄ, sonst erhalten sie jeweils 3 Punkte Erschöpfungsschaden, der nur durch natürlichen Schlaf auskuriert werden kann.

## SPRACHEN

Jeder Charakter beherrscht zu Spielbeginn neben seiner Muttersprache eine weitere Sprache. Mit einem GEI-Wert von 6 oder höher kann der Charakter diese Sprache auch lesen und Schreiben, sofern es sich um eine Schriftsprache handelt. Ein Charakter mit einem GEI-Wert von 6 oder höher benötigt folglich hinsichtlich einer Sprache lediglich das entsprechende Talent „**Wissensgebiet: Sprache XY**“ in der Rangstufe I, um diese Sprache in Wort und Schrift zu beherrschen.

Charaktere mit einem GEI-Wert < 6 benötigen folglich mindestens die Rangstufe II des Talents „**Wissensgebiet: Sprache XY**“, damit diese die entsprechende Sprache auch lesen und schreiben können.

## WAREN HERSTELLEN

Charaktere mit dem Talent „**Handwerk**“ sind in der Lage, Gegenstände zu reparieren und herzustellen, sofern sie von der erlernten Handwerksart (siehe Seite 36) abgedeckt werden (beispielsweise kann ein Schmied ein Messer schmieden). Die **Herstellung** kostet genau die Hälfte vom handelsüblichen Preis des Gegenstandes und dauert

$$\frac{\text{Herstellungskosten in (z.B. Taler)} \times 10}{1 + \text{Rang in Handwerk}} \text{ Stunden}$$

Eine **Reparatur** (sofern noch möglich) kostet in der Regel nichts und dauert nur ein Viertel der Zeit.

Wird im Anschluss erfolgreich GEI+GE+Handwerk gewürfelt, gelingt die Herstellung bzw. Reparatur. Keine Werkstatt (-8) und/oder kein Werkzeug (-4) erschweren jede Probe.

## BÜCHSENMACHER

Mit dem Talent „Büchsenmacher“ können Schusswaffen (auch Armbrüste) selbst hergestellt und/oder verbessert werden. Dazu ist eine Werkbank mit den entsprechenden Werkzeugen erforderlich (600 Francs / 159 Taler, 9 Groschen / 225 Gulden).

Die Herstellungskosten entsprechen dem halben Neupreis. Die Zeit der Herstellung errechnet sich in ähnlicher Weise, wie die Herstellung anderer Waren:

$$\frac{\text{Herstellungskosten in (z.B. Taler)} \times 10}{1 + \text{Rang in Büchsenmacher}} \text{ Stunden}$$

Büchsenmacher sind darüber hinaus in der Lage, mit ihrem Können Schusswaffen zu verbessern. Die Materialkosten für Verbesserungen errechnen sich aus

$$\text{Halber Neupreis} + \text{Verbesserungskosten} \times \text{Rang}$$

Jede Art von Verbesserungen hat einen maximalen Rang, bis zu welchem die Verbesserung ausgebaut werden kann.

Der Talentrang des Büchsenmachers bestimmt auch die Anzahl der Ränge an Verbesserungen, die er an einer Waffe vornehmen kann. Ein Charakter mit dem Talent „**Büchsenmacher II**“ kann z. B. bei einer Pistole die Zielgenauigkeit um zwei Ränge erhöhen oder einen Rang *Zielgenauigkeit* und einen Rang *Verbesserter Abzug* einbauen.

Zu den im Einzelnen möglichen Verbesserungen siehe Tabelle „**WAFFEN 6: MODIFIKATIONEN**“ auf Seite 171.

Auch hier entsprechen die Herstellungskosten dem halben Neupreis.

Die Zeit für den Einbau eines Verbesserungsranges errechnet sich aus



$$\frac{\text{Waffenpreis in (z.B. Taler)} \times 2}{1 + \text{Rang in Büchsenmacher}} \quad \text{Stunden}$$

Am Schluss legt der Büchsenmacher eine Probe auf GEI+GE+Talentrang in Büchsenmacher ab, um festzustellen, ob ihm sein Werk geglückt ist. Bei Misserfolg hat seine Arbeit keine Verbesserung erbracht. Ein Patzer bedeutet eine Verschlechterung der Waffe. Die Waffe hat nun WB, Initiative und GA -1.

## EP-VERGABE

Charaktere können auf verschiedene Arten Erfahrungspunkte verdienen. Dabei gelten die folgenden Richtlinien für die Vergabe von Erfahrungspunkten (EP):

### PUNKTE FÜR GEGNER

Die EP für getötete oder überlistete Gegner errechnen sich aus der EP-Summe aller Gegner geteilt durch die Anzahl der beteiligten Charaktere.

### PUNKTE FÜR QUESTS

Das Erreichen von klar definierten Abenteuerzielen (das geheime „Buch der 7 Mysterien“ bergen, den Bösewicht ausschalten etc.) sollte mindestens einem Viertel aller Gegner-EP entsprechen.

#### Beispiel:

*Für die nun abgeschlossene Quest „Vernichtet die Hexen“ erhält jeder Charakter 10 EP (40/4).*

### PUNKTE FÜR DAS ROLLENSPIEL

Gute Ideen, clevere Vorgehensweisen, das Überwinden von Fallen und abgeschlossenen Abenteuerabschnitten sollten mit 5-25 EP belohnt werden; pro erforschem Raum sowie pro gereiste 10 Kilometer gibt es 1 EP.

### OPTIONAL: LERNPUNKTE<sup>+</sup>

Neben den Lernpunkten, welche die Charaktere beim Stufenaufstieg erlangen (siehe Seite 24), kann der Spielleiter auch für außergewöhnliche Erfahrungen sogenannte **Lernpunkte<sup>+</sup> (LP<sup>+</sup>)** vergeben. Solche Erfahrungen können z.B. der erste Kampf mit einer Hexe, der erste erfolgreiche Aufenthalt auf einem Ball bzw. bei Hofe oder auch die erste Überquerung der Alpen sein. Entscheidend ist hierbei die Neuheit oder Einmaligkeit des Erlebnisses für die Charaktere. Für dieselbe Erfahrung kann man nur einmal LP<sup>+</sup> erhalten. Der Spielleiter sollte pro Abenteuer und pro Charakter max. ein LP<sup>+</sup> vergeben, es sei denn ein ganz besonders außergewöhnlicher Abenteuerverlauf rechtfertigt eine höhere Vergabe.

LP<sup>+</sup> können für den Erwerb von Kulturtalenten, Sprachen oder zum Kauf von LK, (Nichtkampf-/NK-) TP oder Mana verwendet werden. Mit LP<sup>+</sup> dürfen keine (Kampf-/K-) TP erworben und keine Eigenschaften gesteigert werden.

#### Beispiel:

*Die Abenteuergruppe hat es geschafft, trotz Schnees und Eiseskälte im Winter die Alpen zu überqueren. Hierbei mussten die Helden allerlei Kletter-, Spurensuchen- und sonstigen Proben bestehen. Hierfür vergibt der Spielleiter einen LP<sup>+</sup> pro Charakter.*

### OPTIONAL:

#### NICHTKAMPFTALENTPUNKTE<sup>+</sup>

In seltenen Fällen kann es angebracht erscheinen, neben EP oder LP<sup>+</sup> auch **Nichtkampftalente<sup>+</sup> (NKTP<sup>+</sup>)** zu vergeben.

#### Beispiel:

*Über mehrere Abenteuer hinweg sind die Charaktere stets zu Pferde gereist und haben dabei eine beachtliche Strecke zurückgelegt. Daher beschließt der Spielleiter, jedem Charakter über die Vergabe eines NKTP<sup>+</sup> einen Talentrang im NKT „Reiten“ zu geben.*

## ERWEITERTE PROBEN

Hier werden die Proben aufgelistet, um die Herausforderungen des harten Alltags zu meistern.

### BEMERKEN (GEI+VE BZW. 8)

*Diebeskunst, Wahrnehmung*

Zu diesen Proben kommt es, wann immer den Charakteren etwas auffallen könnte (Blutstropfen am Revers des Gesprächspartners, ein leises Plätschern in der Ferne, der Geruch von Bären in einer Höhle). Sind GEI+VE niedriger als 8, wird mit einem Probenwert von 8 gewürfelt. Hält man nach Fallen oder Geheimtüren Ausschau, fließt noch das Talent „**Diebeskunst**“ mit in die Probe ein.

BEMERKEN-MODIFIKATOREN	PW
Mehr als offensichtlich (z. B. Explosion)	+8
Offensichtlich (z. B. Prügelei / Warnschild)	+4
Widrige Umstände (z. B. große Entfernung / prasselnder, dichter Regen / überfüllte Straßen)	-4
Tarnwert einer Falle	-TW
Tür/Wand dazwischen (akustisch)	-2/-8
Distanz zum Schleichenden	-1/m

Sollten die Charaktere nicht bewusst nach etwas Ausschau halten oder lauschen, sollte der Spielleiter die Probe heimlich würfeln.



Bild 220

### DARBIETUNG (\*)

*Akrobat, Bildung, Charmant, Instrument, Kletterass, Schnelle Reflexe*

Bei einer Darbietung kann es sich um ein vorgetragenes Gedicht, ein Stück auf dem Klavier, Gesang, ein Kunststück, einen Tanz o. ä. handeln. Der Spielleiter klärt, welche Talente hierbei in Frage kommen.

### ERWACHEN (GEI+VE)

*Schnelle Reflexe, Wahrnehmung*

Hin und wieder kann es wichtig sein, dass ein Charakter aus seinem Schlaf gerissen wird.

Sobald solch ein Umstand eintritt, wird GEI+VE gewürfelt und mit Hilfe der folgenden Tabelle modifiziert.

ERWACHEN-MODIFIKATOREN	PW
leises Geräusch / Geflüster / Schleichen-Probe misslungen	+0

Gespräch in Zimmerlautstärke / Patzer bei Schleichen-Probe	+4
Kampflärm / lautes Geräusch	+8
Getreten / Wachgerüttelt	+8
Schaden erlitten	autom.
Ziel eines erfolgreichen Wunders sein	+2



Bild 221

Charaktere, die erwachen, machen eine Bemerken-Probe (diese wird nicht modifiziert), um sich zu orientieren. Bei einem Erfolg können sie noch in derselben Runde, in der sie aufgewacht sind, handeln.



Bild 222

Ist ihre Initiative bereits verstrichen, wird wie bei einer Abwartehandlung (siehe Seite 66) vorgegangen.

## FALLEN ENTSCHÄRFEN (GEI+GE)

### Diebeskunst

Wenn man weiß, wo sich eine Falle befindet (sie also bemerkt hat), kann man versuchen, diese zu entschärfen. Misslingt die Probe, wird die Falle allerdings ausgelöst.

## FEILSCHEN (GEI+VE/+AU)

### Charmant, Schlitzohr

Bei Verhandlungen – ob über Marktpreise, Informationen oder Kriege – werden vergleichende Proben (siehe Seite 60) gewürfelt – am Spieltisch vorgetragene Worte können einen Malus/Bonus von -8 bis +8 bewirken. Verwendet wird VE oder AU, je nachdem, welcher Wert von beiden höher ist.

Ein Sieg bei einer Feilschen-Probe kann allerdings nie dazu führen, dass jemand einen Handel eingeht, dessen Konditionen er niemals akzeptieren könnte.

Bei Handelsgeschäften ist es deshalb hilfreich, wenn vorher festgelegt wird, wie hoch oder niedrig die Beteiligten gehen würden.

## FESSELN (AGI+GE) / ENTFESSELN (AGI+BE)

### Akrobat

Ein bewegungsunfähiger oder bewusstloser (oder freiwilliger) Charakter kann gefesselt werden, ebenso ein Charakter, der von einem dritten Charakter mit einem erfolgreichen vergleichenden KÖR+ST-Wurf festgehalten wird. Jede Runde wird ein Fesseln-Wurf mit AGI+GE gemacht. Die Probenergebnisse der erfolgreichen Würfe werden notiert und zu einem Gesamt-Fesselungswert (FW) addiert.



Üblicherweise hat ein Seil einen maximalen Fesselungswert, abhängig von Qualität, Material und Länge, der selbst mit noch so guten Proben nicht überschritten werden kann (nur schneller erreicht). Ein normales Hanfseil von 10 Metern Länge hat beispielsweise einen max. FW von 20. Sollen nur Hände oder Füße gefesselt werden, kann der max. FW einen Bonus von bis zu +4 bekommen. Ein Patzer auf einen Fesselungswurf senkt den max. FW um -2.

Um sich aus Fesseln zu befreien, kann ein Charakter entweder eine Probe auf Kraftakt oder Entfesseln (AGI+BE) ablegen. Eine erfolgreiche Probe senkt den FW der Fesselung um das Probenergebnis.

Die Probe kann jede Minute wiederholt werden. Bei einem Patzer kann die nächste Probe erst nach 10 Minuten wieder erfolgen.

Ist der FW auf 0 gesunken, sind die Fesseln gelöst bzw. gesprengt.

## FEUER MACHEN (GEI+GE)

### *Jäger & Sammler*

Wer auf die schnelle ein Feuer benötigt, würfelt GEI+GE (zählt als ganze Aktion). Bei einem Erfolg entfacht man mit Feuerzeug & Zunder in den Händen eine kleine Flamme.

## FLIRTEN (GEI+AU)

### *Charmant*

Wer durch sympathisches Auftreten und passende Komplimente beeindruckt werden will, würfelt GEI+AU, wobei die Modifikatoren je nach Geschlecht des Flirtenden unterschiedliche Werte annehmen:

FLIRT-MODIFIKATOREN	MANN	FRAU
Mundgeruch	-4	-4
Ungepflegt / Zerlumpt	-4	-3
Anderes Volk	-3	-3
Blutbefleckt	-2	-4
Aufschneiderisch spendabel	-1	-1
Ordentlich gekleidet	+0	+0
Gepflegt	+1	+1
Angemessen spendabel	+2	+1
Parfum	+2	+2
Aufreizende Kleidung	+2	+4
Kostbar gekleidet	+3	+3



Bild 223

## GIFT TROTZEN (KÖR+HÄ)

### *Einstecker*

Mit einem erfolgreichen Wurf auf KÖR+HÄ können Charaktere der Wirkung eines Giftes entgehen.

Pro Rang in „**Einstecker**“ erhält man einen Bonus von +1 auf die Probe. Bei besonders gefährlichen Giften ist eine Probe zum Widersetzen nicht erlaubt.

## INSCHRIFT ENTZIFFERN (GEI+GE)

### *Wahrnehmung, Bildung, Wissensgebiet*

Um eine alte, verwitterte Inschrift entziffern zu können, muss man deren Sprache und Schrift beherrschen (siehe Seite 180).

## KLETTERN (AGI+ST)

### *Akrobat, Kletterass*

Beim Klettern bewegen sich Charaktere mit ihrem halben Laufen-Wert. Pro AGI x 2 in Metern, die ein Charakter erklimmen will, ist eine Klettern-Probe erforderlich.

Bei einem Misserfolg kann der Charakter es erneut versuchen; nur bei einem Patzer stürzt er auf halber Strecke ab (siehe Seite 176), sofern er nicht gesichert ist.

KLETTER-MODIFIKATOREN	PW
Arm/Bein verletzt	je -8
Glatte Wand	-8
Nasse/Rutschige Oberfläche	-4
Stürmisch	-2
Schräg	-8bis+8
Baum	+0bis+8
Kletterausrüstung	+2
grobe Steinmauer	+2
Zerklüfteter Fels	+4
Seil	+8
Gute Griffmöglichkeiten	+8



Bild 224

## KRAFTAKT (KÖR+ST)

### *Brutaler Hieb, vernichtender Schlag*

Wer eine Tür eintreten, Gitterstäbe verbiegen oder eine Kiste aufbrechen will, vollführt einen Kraftakt.

## KRANKHEIT TROTZEN (KÖR+HÄ)

### *Einstecker*

Mit einem erfolgreichen Wurf auf KÖR+HÄ können Charaktere der Wirkung einer Krankheit entgehen.

Pro Rang in „**Einstecker**“ erhält man einen Bonus von +1 auf die Probe.

## MECHANIK (GEI+GE ODER GEI+VE)

### *Handwerk, Diebeskunst*

Mit dieser Probe kann ein mechanischer Mechanismus oder eine (Dampf-) Maschine repariert und genutzt werden. Die Komplexität der Maschine oder des Mechanismus kann die Probe erleichtern oder erschweren. Entsprechende Handwerkstalente erhöhen den PW um 2 pro Talenrang.

MECHANIK-MODIFIKATOREN	PW
Einfachste Mechanik (z. B. 2 – 3 Zahnräder)	+4
Standard (z. B. Flaschenzug)	+0
Komplexe Mechanik (z. B. Taschenuhr)	-4
Sehr komplexe Mechanik (z. B. Dampfmaschine)	-8

Unter Mechanik fallen auch Proben zum „Öffnen“ von Mechanismen. Wurde z. B. eine Geheimtür o. ä. gefunden, muss man oftmals noch einen verborgenen Schalter oder andere Mechanismen mit Hilfe von GEI+GE ertasten, mit denen man sie „öffnet“. Ist dagegen reine Denkarbeit gefordert, wird mit GEI+VE gewürfelt.

## GLÜCKSSPIEL (GEI+AU)

### *Schlitzohr, Wissensgebiet*

Um festzustellen, wie viel ein Charakter bei einer Partie in einem Glücksspiel gewinnt oder verliert, würfeln alle Mitspieler eine vergleichende Probe. Die Talente „**Schlitzohr**“, „**Wahrnehmung**“ und „**Diebeskunst**“ geben jeweils einen Bonus von +1 pro Talentrang auf den Wurf, das Talent **Wissensgebiet: Glücksspiel** sogar +2 pro Talentrang auf den Wurf.

Zwar gewährt das **Wissensgebiet: Falschspiel** +3 pro Talentrang auf den Wurf.

Bei jeder misslungenen Probe dürfen jedoch alle Umstehenden und alle Teilnehmer am Glücksspiel eine Bemerkensprobe ablegen (PW-Modifikator: Talentrang in **Wissensgebiet: Falschspiel** x 2) auf Verdacht des Falschspiels. Gelingt einem Charakter oder Umstehenden oder Teilnehmer die Bemerkensprobe, so weiß er um das Falschspiel und kann dieses auch beweisen und öffentlich machen (Charakter oder Umstehender oder Mitspieler sieht z.

B., wie der Spieler heimlich ein As im Ärmel versteckt).

Bei einem Patzer hingegen, wird das Falschspiel allen Teilnehmern und Umstehenden unverzüglich und unzweifelhaft klar (Charakter fällt z. B. ein As aus dem Ärmel auf den Spieltisch).



Bild 225

Aufgrund der vorstehenden Regeln zum Falschspiel kann der Charakter vorher dem Spielleiter ansagen, ob er auf das **Wissensgebiet: Falschspiel** zurückgreifen will oder nicht.

Zum eigentlichen Glücksspielablauf:

Der Spieler, der den höchsten Wert bei der vergleichenden Probe erzielt, gewinnt das Spiel. Die anderen Spieler müssen dem Gewinner im Falle erfolgreicher Proben die Differenz zwischen dem Gewinnwurf und ihrem Probewurf ausbezahlen. War der Wurf eines Spielers hingegen nicht erfolgreich, muss der volle Wert des Gewinnwurfs ausgezahlt werden. Gibt es mehr als einen Gewinner, gibt es einen Split Pot, den sich die Gewinner teilen. Ist keine Probe erfolgreich, plätschert das Spiel vor sich hin, ohne dass groß Gewinn oder Verlust gemacht wird. Im Vorfeld wird festgelegt, wie hoch der Einsatz ist.

Mit welchem Einsatz der auszuzahlende Differenzbetrag multipliziert wird, entscheidet der Spielleiter in Abhängigkeit von den Gegebenheiten. Bei einem kleinen Glücksspiel auf dem Pferdemarkt einer ländlichen Kleinstadt wird man vielleicht nur um ein paar Kreuzer spielen (z. B. Differenzbetrag x 1 Kreuzer), in einem eleganten Casino eines der berühmten Kurorte,



wo auch Fürsten, Könige und Kaiser verkehren, wird hingegen mit weitaus höherem Einsatz gespielt (z. B. Differenzbetrag x 100 Gulden). Bevor die Charaktere sich entscheiden, an einem Glücksspiel teilzunehmen, teilt der Spielleiter den Einsatz des Spiels mit.

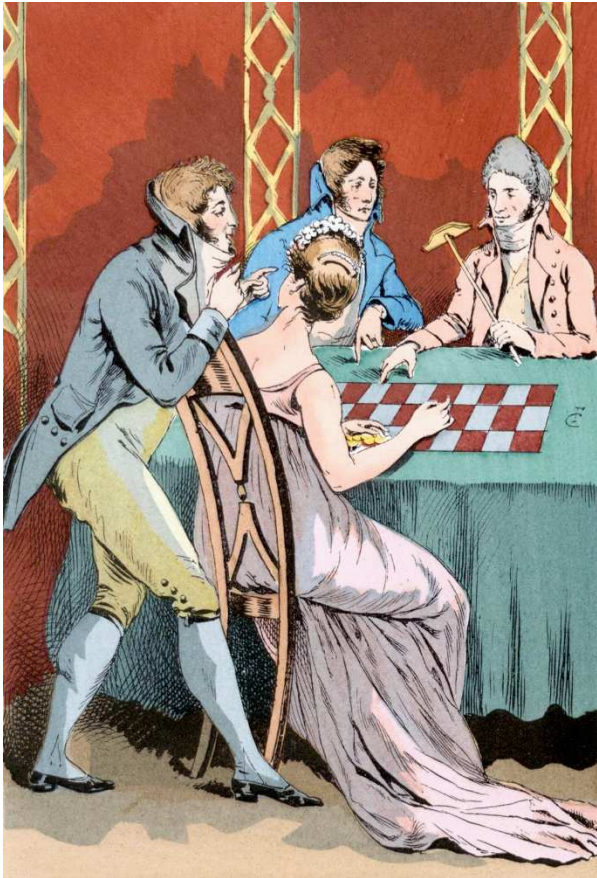


Bild 226

### Beispiel:

Gretchen von Schwanstein (GEI: 8, AU: 2, WG: Falschspiel II) will im berühmten Casino von Baden-Baden ein Glücksspiel wagen und tritt an den Kartentisch, an welchem Fürst Bolkonsky (GEI: 7, AU: 1, Schlitzohr II) und die Marquise Dubois (GEI: 8, AU: 0) sich bereits zum Spiel niedergelassen haben. Der Croupier des Tisches (Spielleiter) teilt Gretchen mit, dass der Einsatz dieses Tisches bei 100 Gulden liegt. Gretchen entscheidet sich zu spielen. Gretchen würfelt eine 10, Fürst Bolkonsky eine 16 und die Marquise Dubois eine 8. Gretchen gewinnt das Spiel und erhält vom Fürsten Bolkonsky 1000 Gulden (10 x 100 Gulden) und von der Marquise Dubois 200 Gulden ((10 – 8) x 100 Gulden).

## REITEN (AGI+BE / +AU)

*Reiten, Sattelschütze, Tiermeister*

Ein Reittier befindet sich immer in einer der vier Geschwindigkeiten **Stand** (Laufen = 0), **Schritt** (Laufen x 1), **Trab** (Laufen x 1,5) oder **Galopp** (Laufen x 2). Charaktere ohne das Talent „**Reiten**“ müssen jedes Mal, wenn sie ihr Reittier dazu bewegen wollen, die Richtung oder die Geschwindigkeit (um eine Stufe) zu ändern, eine Reiten-Probe mit AGI+BE bzw. +AU würfeln (je nachdem, welcher Wert besser ist), was eine ganze Aktion in Anspruch nimmt. Charaktere mit dem Talent „**Reiten**“ können dies dagegen aktions- und probenfrei nebenbei tun.

Jeder Charakter (also auch jene mit dem Talent „**Reiten**“) muss hingegen als Aktion eine Reiten-Probe würfeln, wenn das Reittier ein Hindernis überspringen oder die Geschwindigkeit innerhalb einer Runde **um mehr als einen Schritt** geändert werden soll (z. B. von Trab zum Stillstand).

Um ein verwildertes Reittier zuzureiten – aufgrund der Revolutions- und sonstigen Kriege irren vielerlei herrenlose Pferde in den entsprechenden Gegenden umher und verwildern –, muss eine Reiten-Probe mit einem Malus von -8 abgelegt werden. Bei Misserfolg stürzt der Charakter zu Boden (Sturzschaden: Siehe Seite 176) und wird eventuell von den Hufen des Reittieres attackiert.

## BERITTENER KAMPF

Wollen Charaktere ohne das Talent Reiten vom Rücken des Reittieres aus einen Angriff unternehmen, muss ihnen zuvor eine aktionsfreie Reiten-Probe gelingen, sonst können sie in dieser Runde nicht angreifen.

Verfügt ein Charakter hingegen über das Talent „**Reiten**“, kann er jederzeit vom Rücken des Reittieres aus angreifen (ohne



Bild 227

eine Reiten-Probe). Je nach Reitgeschwindigkeit werden die Angriffe des Reiters noch modifiziert:

GESCHWINDIGKEIT	SCHLAGEN	ANDERE ANGRIFFE
Trab	+KÖR/2*	-5
Galopp	+KÖR*	-10

\* KÖR des Reittieres

Wer von seinem Reittier aus einen unberittenen Gegner schlägt, erhält darüber hinaus zusätzlich noch einen Bonus von

bei Trab +1 und  
bei Galopp +3

auf Schlagen durch die erhöhte Position und die zusätzliche Kraft des Reittieres.

Mit zweihändigen Waffen kann man beritten überhaupt nicht angreifen. Hierunter fällt jedoch nicht der Einsatz einer Lanze, die zwar zu Fuß zweihändig geführt wird, jedoch vom Rücken eines Reittieres einhändig geführt wird.

Will man vom Rücken eines Reittieres mit einer Fernkampfwaffe (z.B. einer Pistole) schießen oder ein das Zielen erforderliches Wunder bzw. einen entsprechenden Zauber wirken (auch Nicht-Schadens-Wunder / -Zauber), erhält der Angreifer auf seinen Angriffswurf einen Malus von im Trab -5 und im Galopp -10. Diesen Malus kann man mit dem Talent „**Sattelschütze**“ (siehe Seite 45) reduzieren. Sobald ein Charakter den **ersten Rang** in „**Sattelschütze**“ beherrscht, kann er darüber hinaus Fernkampfwaffen einsetzen, die beidhändig zu benutzen sind (z. B. Karabiner/Muskete).



## RUDERN/FLUSSFAHRT (KÖR+BE)

### Wissensgebiet

Das Reisen auf Flüssen und Seen kann tückisch sein. Reißende Strömungen, Strudel, treibende Baumstämme oder plötzliche Wendemanöver machen eine Probe erforderlich. Misslingt die Probe, kentert das Kanu und die Insassen müssen sich schwimmend weiter fortbewegen.

RUDERN-/ FLUSSFAHRT- MODIFIKATOREN	PW
Ruhiges Gewässer	+4
Stromabwärts	+2
Stromaufwärts	-2
Starke Strömung	-4
Wildwasser	-8

## SCHLEICHEN (AGI+BE)

### Heimlichkeit



Bild 228

Geschlichen wird immer mit halbiertem Laufen-Wert. Es handelt sich um eine vergleichende Probe gegen die Bemerkungen

Proben möglicher Hörer (wie z. B. Wachposten) in bis zu 15 – AGI Metern Entfernung. Alle AGI Meter wird eine neue Schleichen-Probe nötig.

SCHLEICHEN- MODIFIKATOREN	PW
Boden voll knirschender Blätter	-8
Knarrende Dielen	-4
Nebengeräusche im Hintergrund	+4
Lärm im Hintergrund	+8

## SCHLÖSSER ÖFFNEN (GEI+GE)

### Diebeskunst

Der Versuch, ein Schloss zu öffnen, wird durch dessen Schloss-Wert (SW) erschwert.

Zum Öffnen eines Schlosses wird immer ein Werkzeug benötigt, welches zudem die Probe wie folgt modifiziert:

WERKZEUG- MODIFIKATOREN	PW
Besteck, Nadel, Stöckchen	-8
Draht, Nadel	-4
Dietrich	-2
zusätzlicher Dietrich (max. VE)	je +1

### Beispiel:

*Hans Glück (VE: 4) kann max. 5 Dietriche effektiv einsetzen und bekommt hierdurch einen Bonus von +2 auf seinen PW.*

Misslingt die Probe, kann der Charakter es erneut versuchen. Jeder Folgewurf senkt den PW bei diesem speziellen Schloss um jeweils 2.

Bei einem Patzer wird das Schloss beschädigt und lässt sich nur noch mit roher Gewalt öffnen.

Dieser kumulative Malus gegen dieses eine Schloss erlischt erst, wenn der Charakter eine neue Stufe erreicht hat; nicht jedoch,



wenn er bei seinem letzten Versuch einen Patzer gewürfelt hat, da ja in diesem Falle das Schloss beschädigt ist.

## SCHWIMMEN (AGI+BE)

### Schwimmen

Charaktere ohne das Talent „**Schwimmen**“ müssen jede Runde in tiefem Wasser eine Schwimmen-Probe würfeln, sonst drohen sie unterzugehen und zu ertrinken (siehe Seite 175).



Bild 229

SCHWIMMEN-MODIFIKATOREN	PW
Schweres Kleidungsstück	je -1
Leichter Wellengang	-2
Unruhige See, starke Strömung	-4
Sturm auf See, reißender Fluss	-8

Charaktere mit dem Talent „**Schwimmen**“ können sich für KÖR x 2 pro Talentrang Stunden problemlos bei leichtem Wellengang über Wasser halten (eine unruhige See oder starke Strömung viertelt diese Zeit).

Nach Ablauf der errechneten Zeit würfelt der Charakter KÖR+HÄ+3 pro Talentrang in Schwimmen, sonst ertrinkt er vor Erschöpfung.

Bei Erfolg muss der Charakter nach HÄ x 2 in Minuten die Probe wiederholen.

Bei Stürmen oder reißenden Flüssen muss auch ein Charakter mit dem Talent „**Schwimmen**“ jede einzelne Runde einen Probewurf ablegen.

## SPRINGEN (AGI+BE)

### Akrobat



Bild 300

Für einen *Weitsprung* benötigt ein Charakter Anlauf in Höhe von Laufen. Bei Erfolg springt der Charakter eine Distanz von:

**(Laufen/2) + Probenergebnis x 10cm**

Misslingt eine Springen-Probe, kommt man nur halb so weit mit dem Sprung und fällt zu Boden.

Beim *Herabspringen* kann man unbeschadet eine Distanz von

**Laufen + Probenergebnis x 10cm**

in die Tiefe springen. Befindet sich darunter ein Gegner, kann man ihn aktionsfrei mit WB +1 noch im Sprung angreifen.

Misslingt die Probe, erhält man den halben Prüfwurf als abwehrbaren Schaden. (Prellung, Fuß verknackst, etc.).

## SPUREN LESEN (GEI+VE)

*Jäger & Sammler, Trassologe, Wahrnehmung*

Das Aufspüren und das richtige Deuten von Spuren werden durch eine Vielzahl an Faktoren beeinflusst:

TRASSOLOGIE-MODIFIKATOREN	PW
Harter Steinboden	-8
Verfolgter hat Talent „Heimlichkeit“	- Rang
Regen/starker Schneefall	-1/1h
Alter der Spur (im Freien)	-1/6h
Weitere Verfolgte	je +1/3
Im Unterholz	+2
Weicher Boden (Matsch, Schnee)	+4
Staubig	+4

Der Charakter erfährt nur die offensichtlichsten Informationen (z. B. „mehrere

Spuren von Menschen“). Für jedes weitere Detail, das er wissen möchte, ist eine neue Probe nötig. Charaktere mit dem Talent „Trassologe“ erhalten pro Talentrang ein weiteres Detail, ohne dass eine weitere Probe notwendig ist.

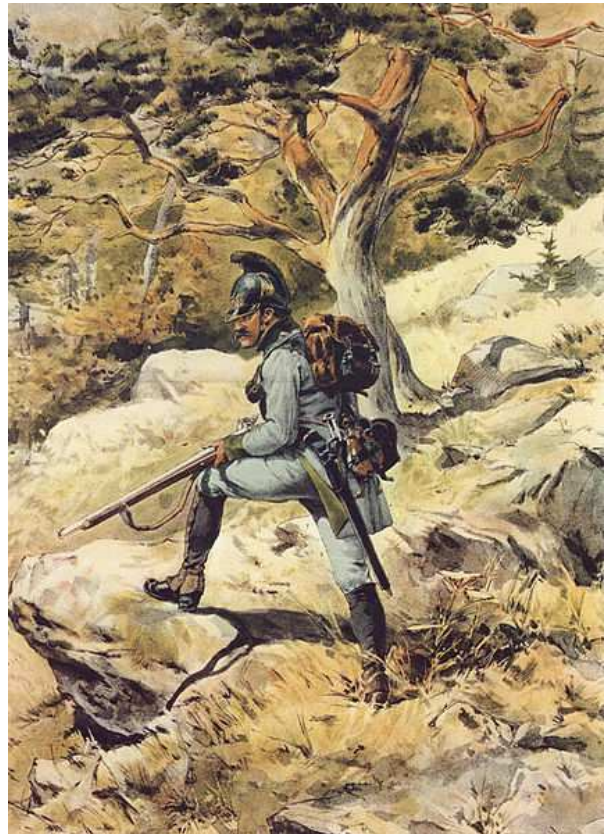


Bild 301

### Beispiel:

*Gretchen von Schwanstein (Trassologe II) untersucht erfolgreich eine Spur; sie erhält dadurch folgende Informationen: Stiefelabdrücke (Art der Spur), von mindestens 5 Personen (Anzahl), die vor etwa zwei Stunden (Alter der Spur) vorbeikamen.*

## SUCHEN (GEI+VE BZW. 8)

*Diebeskunst, Heimlichkeit, Wahrnehmung*

Wer Räume durchsucht, Truhen nach verborgenen Geheimfächern abtastet oder Wände nach Anzeichen von Geheimtüren abklopft, würfelt GEI+VE. Sind GEI+VE niedriger als 8, wird mit dem Wert 8 gewürfelt. Der Spieler wählt, ob er beispielsweise nur für einen Schrank, ein breites Stück Wand oder gleich den kompletten Raum würfeln möchte, kann bei einem Misserfolg aber für kein Objekt, das bei



seiner Suche bereits berücksichtigt wurde, erneut würfeln.

SUCHEN-MODIFIKATOREN	PW
Offensichtlich (Papiere in Schublade)	+8
Tarnwert einer Falle	- TW
Geheimfach- / Geheimtür	-4 bis -8
Typisches Versteck	-2
Schlechtes Licht	-2



Bild 302

## TASCHENDIEBSTAHL (AGI+GE)

*Diebeskunst, Heimlichkeit,  
Kann ich mal vorbei?*

Beim Taschendiebstahl handelt es sich um eine vergleichende Probe, gegen die Bemerkens-Probe sowohl des zu Bestehenden als auch möglicher Zeugen.

TASCHENDIEBSTAHL-MODIFIKATOREN	PW
Beute unter Kleidung getragen	-4

Beute am Leib getragen	- 2
Beute in Tragetasche getragen	+0
Beute liegt offen rum	+2
Ablenkende Umgebung	+4



Bild 303

## VERBERGEN (AGI+BE)

*Heimlichkeit*

Wer sich versteckt – um z. B. Verfolgern zu entgehen oder jemandem aufzulauern – würfelt eine vergleichende Probe gegen die Bemerkens-Probe der Charaktere, die es zu täuschen gilt.

VERBERGEN-MODIFIKATOREN	PW
Ideal (dichtes Gebüsch, volles Lagerhaus)	+8
Gut (hohes Gras, Nische, Säule)	+4
Tiefe Schatten	+2
Der Verborgene wird hier nicht vermutet	+2

## VERSTÄNDIGEN (GEI+GE)

*Bildung, Sprachgenie,  
Wissensgebiet*

Dies stellt den Versuch dar, sich mit bloßen Gesten und Lauten verständlich zu machen. Pro beherrschter Sprache (Wissensgebiet) erhält man einen Bonus von +1. Bei europäischen Sprachen erhält man für jeden Talentrang in „**Sprachgenie**“ einen Bonus von +2.



## WAGEN LENKEN (AGI+GE)

Reiten, Wissensgebiet



Bild 304

Wenn eine Kutsche, ein Heuwagen, Munitionswagen, etc. über einen schmalen Pfad gelenkt werden soll oder mit einer Postkutsche eine Reitergruppe abgehängt werden soll oder eine Kutsche, bei welcher die Pferde durchgegangen sind, zum Halten gebracht werden soll, ist eine Probe notwendig. Je nach Schwierigkeit des Lenkmanövers werden auf den PW Zuschläge oder Abzüge angewandt.

## WISSEN (GEI+VE)

Bildung, Wissensgebiet



Bild 305

Wann immer es um das Anwenden von Wissen, das Analysieren von Problemen, das Erinnern an alte Legenden, Fakten, Details oder andere Fragen geht, wird auf GEI+VE gewürfelt, ob dem Charakter die Lösung einfällt, er sich erinnert, etc.

## SCHÄTZE

Auch im Jahre 1799 wartet allerorten großer Reichtum auf entschlossene Abenteurer. Unzählige Kriege haben zu allen Zeiten Menschen und andere Kreaturen veranlasst, ihre Schätze zu vergraben oder zu verstecken. Glücklich der, der diese Schätze zu heben weiß!

### 1. BEUTETABELLEN

Um die Zusammenstellung gefundener Beute und Schätze schnell und einfach zu ermitteln, können sogenannte Beutetabellen verwendet werden (siehe Anhang).

Feinde und Schätze haben immer einen Beutewert (BW), der dem PW entspricht, mit dem man auf der Beutetabelle würfelt.

#### Beispiel:

Die Angabe **BW 2C:10** bedeutet, dass **zweimal** auf Beutetabelle C (Zivilisierte Humanoide (Wildnis)) eine Probe mit **Probenwert 10** gewürfelt wird (Immersiege gelten hier nicht). Bei einem Erfolg entspricht das Probenergebnis der Beutenummer auf der jeweiligen Tabelle.

Des Weiteren kommt es hin und wieder – bei besonders mächtigen und/oder beute-reichen Schätzen – vor, dass einen Beutenummer nicht als Probe ausgewürfelt wird.

#### Beispiel:

Der finstere Magier Adelardus hat als Beutewert die Angabe BW 4A: W20+10. Dies bedeutet, dass auf Beutetabelle A viermal

Schätze probenlos mit jeweils 1W20+10 ermittelt werden.

Es ist sinnvoll, eigene Beutetabellen zu erstellen, die direkt auf ein Abenteuer oder bestimmte Gegnertypen zugeschnitten sind.

## 2. MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Die Vielfalt an möglichen magischen bzw. wundersamen Gegenständen ist grenzenlos; allen gemein ist jedoch, dass sie entweder der Seite des Guten oder der Seite des Bösen zuzuordnen sind. Ein Charakter, der nicht entweder über das Talent „**Heiliger Streiter**“ oder das Talent „**Diener der Verdammnis**“ verfügt, wird daher niemals in der Lage sein, die Magie in einem Gegenstand zu erkennen, geschweige denn zu nutzen.

Dem entsprechend kann ein „Heiliger Streiter“ Gegenstände, in welche *böse Zauber* eingewirkt sind, nicht nutzen und Gegenstände, in welche *Blutzauber* eingewirkt sind, nur unter den beschriebenen Folgen für sein Seelenheil (siehe Seiten 107ff.).

Führt ein „Heiliger Streiter“ einen solch verdorbenen Gegenstand bei sich (auch Taschen in der getragenen Kleidung, Rucksack, etc.), erhält er einen Abzug von -1 LK / Stunde.

Ein „Diener der Verdammnis“ kann Gegenstände des Guten bzw. des Heils grundsätzlich nicht anwenden, nur unter Schmerzen bei sich führen und erleidet einen Abzug von -3 LK / Stunde (wenn nicht gar im Einzelnen ein höherer Schaden vorgesehen ist, wie z.B. bei Weihwasser).

Typische magische Gegenstände können sein:

Durch Alchemie hergestellte Tränke, Bücher oder Schriftrollen mit Zaubersprüchen, Amulette, Körperteile von Kreaturen, heilige Wasser, Heiligenbilder, Kreuze, etc...

Zu Tränken sei erwähnt, dass ein Charakter immer nur von der Wirkung eines Trankes profitieren kann. Jeder innerhalb der Wirkungsdauer des eingenommenen Trankes zusätzliche Trank entfaltet keinerlei Wirkung, auch dann nicht, wenn diesem eine gänzlich andere Wirkung innewohnt. Erst ein nach Ablauf der Dauer des ersten Trankes zu sich genommener zweiter Trank vermag eine Wirkung zu entfalten.

Magische Schriftrollen und magische Bücher sind wie alle anderen magischen Gegenstände zu handhaben. Sie stellen keine eigene magische „Spezies“ dar.

## 3. GOLDSUCHE / BODENSCHÄTZE

Goldvorkommen bzw. Vorkommen anderer Bodenschätze (Eisenerz, Kupfer, Kohle, Edelsteine, etc.) werden normalerweise zufällig entdeckt. Charaktere mit dem Talent „**WG: Geologie**“ können sich jedoch auch aktiv auf die Suche nach Bodenschätzen begeben. Pro Tag, der gesucht wird (andere Aktivitäten sind dabei nicht gleichzeitig möglich), darf der Charakter eine Probe würfeln, ob er sich in der Nähe eines Vorkommens befindet. Der Probewurf hat folgende Modifikationen.

SUCH-MODIFIKATOREN BODENSCHÄTZE FINDEN	PW
Wälder, Wiesen, Äcker	-2
An Flussläufen	+1
Im Gebirge	+1
Fundgebiet von Bodenschätzen	+2

Gelingt der Probewurf, wird in einem weiteren Probewurf ermittelt, ob der Goldsucher auch wirklich auf das Vorkommen stößt. Dazu muss er eine Probe auf GEI+VE ablegen, die wie folgt modifiziert wird.

<b>SUCH-MODIFIKATOREN BODENSCHÄTZE HEBEN</b>	<b>PW</b>
Im Winter	-4
Pro Talentrang Wahrnehmung	+1
Pro Talentrang Hortfund	+1
Pro Rang WG: Geologie	+2

Gelingt auch diese Probe, wird auf der Tabelle sodann die Art des Fundes bestimmt.

<b>TABELLE BODENSCHATZ</b>		
<b>1W20</b>	<b>ART DES FUNDES</b>	<b>ERTRAGS- FAKTOR</b>
1 – 2	Kohle	x 1
3 – 4	Blei	x 2
5 – 6	Zinn	x 3
7 – 8	Kupfer	x 4
9 – 11	Eisen	x 5
12 – 14	Silber	x 6
15 – 17	Gold	x 8
18 – 20	Edelsteine	x 10

## 4. BODENSCHATZ HEBEN

Wurde ein Vorkommen gefunden, beginnt die eigentliche Arbeit.

Zunächst muss sich der Charakter entscheiden, ob er das Vorkommen

- selbst und unmittelbar illegal,
- selbst und legal oder
- legal durch Fremde (Unternehmen)

abbauen will. Denn in der Welt von 1799 bestanden sogenannte Bergregale, die bestimmten, wem die Bodenschätze gehören und wer diese abbauen darf.

### 4a. DER ILLEGALE SELBSTABBAU

Der illegale Selbstabbau zielt auf eine eher kurzfristige und marginalere Vermögensmehrung ab und ist äußerst gefährlich. Denn wird man erwischt, so droht einem schlimmstenfalls die Todesstrafe.

Zum Heben des Bodenschatzes benötigt man entsprechendes Werkzeug. Zum Goldwaschen benötigt man mindestens eine Goldpfanne und zum Graben im Boden braucht man Schaufel und Spitzhacke.



Bild 306

Pro Tag wird für jeden Schürfer mit einer Probe KÖR+VE bestimmt, welche Menge des Bodenschatzes gehoben wird. Auch hier erhält der Charakter einen Bonus von +2 pro Talentrang in „WG: Geologie“. Das Ergebnis x 10 Taler bzw. x 14 Gulden, 18 Kreuzer bzw. x 38 Francs – je nachdem in welcher Region der Charakter tätig ist – stellt sodann den erzielten Gewinn dar. Bei einem Immersieg, darf der Charakter augenblicklich einen zweiten zusätzlichen Probewurf würfeln. Bei einem Patzer hingegen geht der Charakter leer aus.

Sodann muss der Charakter (ebenfalls täglich) eine Verbergenprobe würfeln, ob er



in seinem kriminellen Handeln entdeckt wurde. Die Verbergenprobe erhält pro weiteren Tag, an dem der Charakter in dieser Region versucht einen Bodenschatz abzubauen, einen Malus von -2.

### **Beispiel:**

#### Schritt 1:

*Hans Glück (GEI 7, VE 1, WG:Geologie II) hat in der Nähe von Kattowitz im Gebirge nach Bodenschätzen gesucht; dort wurde bereits Kohle entdeckt. Der Probewert von Hans beträgt 11 (7+1+1+2). Hans besteht die Probe mit einer 4, befindet sich also an einem Fundort.*

#### Schritt 2:

*Nun ist zu ermitteln, ob Hans tatsächlich auf den Fund stößt. Der Probewert beträgt diesmal 12 (7+1+2+2). Hans würfelt eine 10 und stößt auf den Fund.*

#### Schritt 3:

*Da er im folgenden Fundbestimmungswurf eine 9 würfelt, ist klar, dass Hans auf eine Eisenerzader gestoßen ist.*

#### Schritt 4:

*Hans beschließt nun, mit Schaufel und Spitzhacke selbst und illegal den Fund zu bergen. Sein Probewert beträgt hierbei erneut 12 (7+1+2+2). Hans würfelt eine 3. Folglich fördert Hans Eisenerz im Wert von 150 Talern (3 x 5 x 10 Taler).*

#### Schritt 5:

*Auch die nun notwendige Verbergenprobe besteht Hans und kann sich folglich unbemerkt davon machen.*

## **4b. DER LEGALE SELBSTABBAU**

Will sich der Charakter beim Abbau des Bodenschatzes hingegen gesetzestreu verhalten, muss er sich zunächst eine Konzession, also eine Erlaubnis, beschaffen. Hierbei sind folgende Unterschiede zu beachten:

### **KOHLE**

Kohlefunde gehörten immer dem jeweiligen Grundherren, also dem „Eigentümer“ des Landes und konnten von diesem abgebaut werden. In diesem Falle müsste sich der Charakter um eine Erlaubnis des Grundherren bemühen (z. B. durch Verhandeln / Feilschen).

Hinsichtlich aller weiteren Vorkommen gilt, dass, unabhängig davon, wem das Land gehört, auf welchem das Vorkommen gefunden wurde, allein der jeweilige Landesherr (z. B. König, Kurfürst, Reichsgraf, Reichsritter, reichsunmittelbares Kloster etc.) das ausschließliche Recht zur Hebung von Bodenschätzen hat.

### **BLEI, ZINN, KUPFER, EISEN**

Blei, Zinn, Kupfer und Eisen wurden in der Regel zum niederen Bergregal gezählt. Typischerweise hat der Landesherr dieses niedere Bergregal bezogen auf eine bestimmte Art von Bodenschatz (Eisen oder Gold o. ä.) an eine Familie oder an eine Stadt vergeben; in den weit überwiegenden Fällen wurde ein solches Bergregal einer Stadt verliehen. Ist der Charakter also auf Blei, Zinn, Kupfer oder Eisen gestoßen, muss er herausfinden, wer das entsprechende Bergregal innehat und sich bei diesem um eine entsprechende Erlaubnis bemühen (z. B. durch Verhandeln / Feilschen).

### **SILBER, GOLD, EDELSTEINE**

Das höhere Bergregal verblieb hingegen in der Regel beim Landesherrn und wurde nicht vergeben. Hat der Charakter also Silber, Gold oder Edelsteine gefunden, bleibt ihm nichts anderes übrig, als den Landesherrn selbst um Erlaubnis zu bitten (z. B. durch Verhandeln / Feilschen).

Erlangt der Charakter die entsprechende Erlaubnis, erhält er eine Konzession und darf gegen Abgabe des Zehnts (jährliche Abgabe von 10 % auf die Ausbeute) mit dem Bergbau beginnen.

Will der Charakter auch hier selbst den Abbau vornehmen, verfährt er wie unter Ziff. 4a. beschrieben; die tägliche Verbergen-Probe entfällt natürlich.

## 4c. DER LEGALE FREMD- / UNTERNEHMENSABBAU

Will der Charakter hingegen langfristigen Ertrag erzielen, muss er ein Unternehmen gründen, Bergleute anheuern, das Geld für Materialien vorstrecken und sodann einen jährlichen Probewurf absolvieren:

AUSGABEN & ERTRAG BERGBAUUNTERNEHMUNG		
AUSGABEN-POSTEN	PREIS / JAHR	ERTRAGS-FAKTOR
Unternehmensgründung (einmalig; nur im 1. Jahr)	380 Francs	x 0
	100 Taler	
	143 Gulden, 20 Kreuzer	
Material	1.330 Francs	x 10
	350 Taler	
	501 Gulden, 40 Kreuzer	
Transport- & Vertriebskosten	1.330 Francs	
	350 Taler	
	501 Gulden, 40 Kreuzer	
Bergarbeiter (pro Bergmann)	950 Francs	je x 5
	250 Taler	
	358 Gulden, 20 Kreuzer	

Der Charakter muss also **im ersten Jahr** seiner Bergbauunternehmung **mindestens**

- 3.990 Francs bzw.
- 1.050 Taler bzw.

- 1.505 Gulden

aufwenden und **in jedem Folgejahr** seiner Bergbauunternehmung **mindestens**

- 3.610 Francs bzw.
- 950 Taler bzw.
- 1.361 Gulden, 40 Kreuzer

aufwenden. Um diese erheblichen Summen aufreiben zu können, wird der Charakter entweder einen Kredit aufnehmen müssen (20 % Zinsen waren damals keine Seltenheit) und/oder seinerseits die Konzession weiterverpfänden.



Bild 307

Hat der Charakter alles dies vorgenommen (Konzession eingeholt, Unternehmen gegründet, Bergleute angeheuert, Material eingekauft) kann er nun **einmal jährlich** die bereits bekannte **Probe auf Schürfen** ablegen (KÖR+VE), um zu ermitteln, welche Menge des Bodenschatzes gehoben wird bzw. was sein jährlicher Reinerlös ist. Zusätzlich wird die Probe jedoch noch um die beiden Ertragsfaktoren aus der vorstehenden Tabelle ergänzt (Faktor Material/Transport und Faktor Bergleute). Auch hier erhält der Charakter einen Bo-

nus von +2 pro Talentrang in „WG: Geologie“. Das Ergebnis x 10 Taler bzw. x 14 Gulden, 18 Kreuzer bzw. x 38 Francs, je nachdem in welcher Region der Charakter tätig ist, stellt sodann den erzielten Gewinn dar. Bei einem Immersieg, darf der Charakter augenblicklich einen zweiten zusätzlichen Probewurf würfeln.

#### Schritt 1:

Hans Glück (GEI 7, VE 1, WG:Geologie II) hat wie oben in der Nähe von Kattowitz im Gebirge nach Bodenschätzen gesucht; dort wurde bereits Kohle entdeckt. Der Probewert von Hans beträgt 11 (7+1+1+2). Hans besteht die Probe mit einer 4, befindet sich also an einem Fundort.

#### Schritt 2:

Nun ist wie oben zu ermitteln, ob Hans tatsächlich auf den Fund stößt. Der Probewert beträgt diesmal 12 (7+1+2+2). Hans würfelt eine 10 und stößt auf den Fund.

#### Schritt 3:

Da er wie oben im folgenden Fundbestimmungswurf eine 9 würfelt, ist klar, dass Hans auf eine Eisenerzader gestoßen ist.

#### Schritt 4:

Hans beschließt nun jedoch abweichend zu oben, den Bodenschatz legal und unter Gründung eines Unternehmens zu heben. Hans geht also zunächst nach Kattowitz, der Stadt, welche das Bergregal für Eisen in der Gegend innehat und verschafft sich eine Konzession gegen Zusage der Abgabe des Zehnts (10 %). Danach nimmt Hans bei diversen Bürgern der Stadt Kredite zu einem Gesamtwert von 1.000 Talern zu 20 % Zinsen im Jahr auf, gründet sein Unternehmen, kauft Materialien und heuert 2 Bergleute an.

#### Schritt 5:

Nun kann Hans für das erste Jahr seinen Ertrag auswürfeln. Sein Probewert beträgt hierbei erneut 12 (7+1+2+2). Hans

würfelt eine 3. Folglich fördert Hans Eisenerz im Wert von 3.000 Talern ( $3 \times 5 \times (10+5+5) \times 10$  Taler).

#### Schritt 6:

Nach Ablauf von 12 Monaten erhält Hans den ermittelten Betrag von 3.000 Talern gutgeschrieben. Hiervon führt Hans – er will nicht die preußischen Zollbehörden prellen (!!!) – den Zehnt in Höhe von 300 Talern an die Stadt Kattowitz ab und zahlt seine Kredite nebst Zinsen in Höhe von insgesamt 1.200 Talern (1.000 Taler + 200 Taler Zinsen) zurück. Hans hat also nach Ablauf von 12 Monaten durch sein Bergbauunternehmen einen Vermögenszuwachs von 1.500 Talern erwirtschaftet.

### **OPTIONAL:**

Korruption war im Jahre 1799 ein weit verbreitetes Phänomen. Es steht daher jedem Spielleiter frei, hier entsprechende Möglichkeiten einzubauen, wo der Charakter noch diverse „Handgelder“ verteilen muss, um sich als Bergbauunternehmer betätigen zu können.

Insbesondere bezüglich des höheren Bergregals (also beim Fund von Silber, Gold oder Edelsteinen) werden sicherlich enorme „Handgelder“ in beträchtlichen Höhen fällig, um eine Konzession vom Landesherrn erwirken zu können.

## **5. TRÄNKE BRAUEN**

Durch die Kunst der Alchemie können nicht nur *Blutzauber* gewirkt (s.o.) sondern auch Talente, Wunder oder *Zauber*, welche geeignet sind, auf den Verwender selbst angewandt zu werden, in einem Trank eingefangen werden (z. B. „Springen“ aber nicht „Kettenblitz“). Der Vorteil des Tranks besteht darin, dass, wurde er erfolgreich gebraut, bei dessen Verwendung keine neuerliche Probe erforderlich ist, da der Probewert dem Getränk bereits innewohnt. Auch kann über das Trinken eines solchen Tranks ein Wunder oder



Zauber gewirkt werden, dessen Zugangsstufe der Trinker noch gar nicht erreicht hat; der Hersteller des Trankes muss hingegen sehr wohl die entsprechende Stufe zu dem und das Wissen um das Wunder bzw. den Zauber haben.

Voraussetzung beim Trinker ist allein, dass er – je nachdem – entweder über das Talent „**Heiliger Streiter**“ oder das Talent „**Diener der Verdammnis**“ verfügt (s.o.).



Bild 308

Zum Brauen wundersamer bzw. magischer Tränke (außer Weihwasser, für dessen Herstellung ein Wunder existiert sowie *Blutzauber*, die einem eigenen Regularium unterliegen s.o.) benötigt ein Wunderwirker bzw. *Zauberer/Hexe* das Talent Alchemie.

Des Weiteren benötigt der Zauberwirker die nötigen Zutaten. Die Gesamtheit aller

Kosten aller (nicht näher erläuterten) Zutaten wird durch Stufe x 30 Taler bzw. x 42 Gulden, 54 Kreuzer bzw. x 114 Francs – je nachdem in welcher Region der Charakter tätig ist – errechnet. Hat der Charakter den errechneten Betrag bei einem (Schwarz-) Händler bezahlt (kein Verlust / Hinzugewinn von MP), kann er mit dem Brauen beginnen, der diverse Arbeitsschritte und Gärprozesse erfordert, die insgesamt

Preis aller Zutaten in Talern	Tage
1 + Rang in Alchemie + Einbetten	

andauern. Der Charakter benötigt für die gesamte Zeit Zugang zu einem Labor, wobei eine Apotheke ausreicht. Hierbei wird darauf zu achten sein, den Vermieter des Labors / der Apotheke, erfolgreich zur Verschwiegenheit zu verpflichten, da man ansonsten schnell in Verruf gelangen kann. Die Anmietung eines solchen Labors / einer Apotheke kostet pro Tag

- 4 Francs bzw.
- 1 Taler, 4 Groschen, 4 Pfennige bzw.
- 1 Gulden, 40 Kreuzer.

Will man eine reine Laborausstattung käuflich erwerben, was nur in einer Großstadt möglich ist, so kostet diese

- 1.350 Francs bzw.
- 354 Taler, 4 Groschen bzw.
- 500 Gulden.

Wird nach Ablauf der Zeit erfolgreich GEI+VE+Alchemie gewürfelt, gelingt der Brauvorgang.

Damit der Trank jedoch seine Wirkung überhaupt entfalten kann, bedarf es bei einem Wunder-Trank abschließend noch der Segnung des Tranks durch einen Geistlichen / eine Geistliche und bei einem Zauber-Trank eines satanischen Rituals durch einen Humanoiden, welcher über das Talent „**Diener der Verdammnis**“ verfügen muss.



Bild 309

### Optional:

Optional kann das Brauen von Tränken und das Herstellen von magischen Gegenständen dergestalt ergänzt werden, dass diese nur an dem Tag des jeweiligen Schutzheiligen des Wunders gesegnet werden können und *Zauber* / *Blutzauber* ebenfalls nur an diesem Tag (sozusagen als diabolische Entweihung des Tages).

Ist ein Wunder – oder bei magischen Gegenständen ein Talent o. ä. – einem speziellen Schutzheiligen nicht zugeordnet, so kann dies der Spielleiter nach freiem Ermessen, vornehmen.

Tränke und/oder Magische Gegenstände können hiernach auf Vorrat erstellt werden, um dann an dem besonderen Tag geweiht bzw. mit dem teuflischen Ritual „scharf geschaltet“ zu werden.

## 6. GEGENSTÄNDE HERSTELLEN

Zwar kann der Hersteller in nahezu jeden Gegenstand ein Wunder bzw. einen *Zau-*

*ber* hineinweben; er kann jedoch keine magischen Waffen oder Rüstungen erschaffen (Ausnahme „Gesegnete Waffe“ und „Freikugeln“, für die es ein eigenes Wunder bzw. einen eigenen *Blutzauber* gibt).

Zur Herstellung aller übrigen mit übernatürlichen Kräften versehenen Gegenstände benötigt der Wunderwirker / *Zauberer* / eine *Hexe* zunächst das Talent „**Einbetten**“.

Außerdem wird auch immer das Talent „**Handwerk**“ (z. B. Maler, Goldschmied, Kunstschnitzer etc.) benötigt, welches sich nach dem Gegenstand richtet, der hergestellt werden soll. Das Talent „**Handwerk**“ kann auch von einem anderen Charakter eingebracht werden, der dem Wunderwirker / *Zauberer* / der *Hexe* bei der Herstellung des Gegenstandes die gesamte Zeit behilflich ist.

### 6a. GRUNDKOSTEN ERMITTELN

Neben den Materialkosten des Gegenstandes (entsprechen dem halben Neupreis) werden noch diverse Zutaten, wie erlesene Kristalle, seltene Reliquien, Pflanzen oder gar das Blut gefährlicher Monster benötigt, um Magie dauerhaft in ihn zu betten. Die Kosten für diese Zutaten und die Materialkosten ergeben zusammen die **Grundkosten**:

+ Materialkosten
+ 30 Taler <b>bzw.</b>
+ 42 Gulden, 54 Kreuzer <b>bzw.</b>
+ 114 Francs
<hr/>
= <b>Grundkosten</b>

## 6b. ZUSATZKOSTEN ERMITTELN

Auf die Grundkosten werden nun **Zusatzkosten** addiert, je nachdem, was der Gegenstand alles können soll. Die Summe entspricht den endgültigen **Herstellungskosten**:

+ Grundkosten  
+ Sämtliche Zusatzkosten  
= **Herstellungskosten**

Es folgt eine Auflistung der möglichen Zusatzkosten:

### AKTIONEN EINBETTEN

Gegenstände können es ermöglichen, dass bestimmte Handlungen (beispielsweise das Ziehen jedweder Blankwaffen) keine Aktion kosten. Die Kosten richten sich nach Art und Dauer der Aktionsfreiheit:

AKTIONSFREI	KOSTEN
1 x im Kampf aufstehen	114 Francs
	30 Taler
	42 Gulden, 54 Kreuzer
1 x im Kampf Waffe ziehen	228 Francs
	60 Taler
	85 Gulden, 48 Kreuzer
1W20* Runden konzentrieren	342 Francs
	90 Taler
	128 Gulden, 42 Kreuzer

\* Wird einmalig bei Herstellung ermittelt

### BONI EINBETTEN

Die Kosten für permanente Boni (von +1 bis +3) auf bestimmte Proben (dazu zählen auch Proben auf einzelne Wunder/*Zauber*), Kampfwerte (oder auch Gruppen von Wundern/*Zauber*), Eigenschaften oder Attribute sind folgender Tabelle zu entnehmen:

BONUS AUF	+ 1 BONUS	+ 2 BONI	+ 3 BONI
Einzelne Probe	114 Francs	228 Francs	342 Francs
	30 Taler	60 Taler	90 Taler
	42 Gulden, 54 Kreuzer	85 Gulden, 48 Kreuzer	128 Gulden, 42 Kreuzer
Kampf- wert*	228 Francs	342 Francs	570 Francs
	60 Taler	90 Taler	150 Taler
	85 Gulden, 48 Kreuzer	128 Gulden, 42 Kreuzer	214 Gulden, 30 Kreuzer
Eigen- schaft	342 Francs	648 Francs	990 Francs
	90 Taler	180 Taler	270 Taler
	128 Gulden, 42 Kreuzer	257 Gulden, 24 Kreuzer	386 Gulden, 6 Kreuzer
Attri- but	648 Francs	1296 Francs	2592 Francs
	180 Taler	360 Taler	720 Taler
	257 Gulden, 24 Kreuzer	514 Gulden, 48 Kreuzer	1019 Gulden, 36 Kreuzer

\* Bei Laufen erhält man pro +1 einen Bonus von 0,5 Metern.

### TALENTE EINBETTEN

Talente können Rangweise in Gegenstände eingebettet werden. Das Talent „**Einbetten**“ kann man allerdings nicht einbetten. Zum Einbetten von Talenten muss ein Charakter, der das Talent auf entsprechendem Rang beherrscht, bei der Herstellung des Gegenstandes die ganze



Zeit anwesend sein. Die Kosten pro Talentrang richten sich nach der Stufe, ab der der Talentbeherrscher das Talent erstmalig erwerben konnte:

KOSTEN PRO TALENTRANG	
Talent-Zugangsstufe x	114 Francs
	30 Taler
	42 Gulden, 54 Kreuzer

Wird mehr als ein Talent eingebettet, erhöht sich der Faktor bei jedem Talent um jeweils  $\frac{1}{4}$  pro weiteres Talent, das eingebettet werden soll.

Beispielsweise würde (in Talerwährung) bei fünf Talenten jeder einzubettende Rang das doppelte der Zugangsstufe x 30 Taler kosten.

## WUNDER/ZAUBER EINBETTEN

Bei der Herstellung eines magischen Gegenstandes kann der Wunderwirker / *Zauberer* / *die Hexe* diesen mit Wundern / *Zaubern* / *Blutzaubern* versehen, sofern der Charakter diese beherrscht.

Die Zugangskosten von Wundern / *Zaubern* / *Blutzaubern* errechnen sich ähnlich wie dies bei der Einbettung von Talenten der Fall ist, nämlich:

KOSTEN PRO TALENTRANG	
Zugangsstufe	228 Francs
Wunder / <i>Zauber</i> / <i>Blutzauber</i>	60 Taler
x	85 Gulden, 48 Kreuzer

## 6c. DIE HERSTELLUNG DES GEGENSTANDES

Während der Herstellung des Gegenstandes arbeiten der Wunderwirker / *Zauberer* / *die Hexe* in einer entsprechenden Werkstatt gemeinsam (Pausen einkalkuliert) für

Herstellungskosten in z.B. Talern / 20	Stunden
Rang in Einbetten + Handwerk	

Würfelt nach Ablauf der Zeit der Wunderwirker / *Zauberer* / *die Hexe* erfolgreich GEI+VE+Einbetten und der Handwerker – dies kann auch dieselbe Person sein – erfolgreich GEI+GE+Handwerk, ist die Herstellung geglückt.

Damit der Gegenstand jedoch seine Wirkung überhaupt entfalten kann, bedarf es bei einem Wunder-Gegenstand abschließend noch der Segnung des Tranks durch einen Geistlichen / eine Geistliche und bei einem Zauber-Gegenstand eines satanischen Rituals durch einen Humanoiden, welcher über das Talent „**Diener der Verdammnis**“ verfügen muss.

### Optional:

Zur optionalen Ergänzung siehe oben unter „Tränke Brauen“.

## WILDE KREATUREN UND WIDERSACHER

In den dunklen Wäldern und Schluchten Europas in *Witchslayers 1799* wimmelt es von bedrohlichen Bestien und die Welt ist bevölkert von gefährlichen Gegnern, denen sich die Charaktere im Kampf stellen müssen.

## DER SCHNELLE TOD

Sinkt die LK eines Gegners unter 1, gilt dieser sofort als Tod – wichtige NSC bilden die Ausnahme (Ebenso besondere Situationen, wo die Charaktere lebende Beute / Gefangene machen wollen).

## GRÖSSENKATEGORIEN

Jede Kreatur wird bei *Witchslayers 1799* einer Größenskategorie zugeordnet:

GRÖSSE	KREATUREN- BEISPIELE
winzig (< 0,5m)	Fledermaus, Ratte
klein (0,5 – 1m)	Hund, Fuchs, Goblin
normal (1m – 3m)	Mensch, Zwerg
groß (3m – 6m)	Wisent, Pferd, Oger
riesig (6m – 12m)	Wal, Riese
gewaltig (12+Xm)	Drache

Zwar sind größere Gegner leichter zu treffen (+2) als kleinere (siehe Seite 66), verfügen dafür aber auch über deutlich mehr Lebenskraft.

## GEGNERHÄRTE

Zu jedem Wesen ist eine Gegnerhärte (GH) angegeben. Die GH entspricht der Gesamtstufe, die Spielercharaktere gemeinsam haben sollten, wenn sie gegen den Gegner eine gute Chance haben wollen. Die GH ist kein hundertprozentiger Überlebensgarant, sondern eine grobe Orientierungshilfe.

## WERTE MODIFIZIEREN

Es ist ohne Probleme möglich, die Werte von Gegnern anzupassen, um beispielsweise ein schwaches Junges darzustellen oder ein besonders gefährliches Exemplar.

Dabei kann man „nach Gefühl“ vorgehen oder der Kreatur eine Klasse zuordnen und sie stufenweise mit Lernpunkten – wie einen Charakter – verbessern.

## ANFÜHRER, BERÜCHTIGTE UND LEGENDÄRE GEGNER

Um stärkere Kontrahenten darzustellen, können diese zu Anführern, berüchtigten oder legendären Gegnern gemacht werden, wodurch sich ihre Kampfwerte erhöhen.

Andererseits können für die schnelle Abhandlung von Kämpfen gegen unwichtige Angreifer oder für die cineastische Darstellung von Massenkämpfen (z. B. die Verteidigung gegen eine Horde von Aufständischen) Gegner zu Handlangern oder gar Kanonenfutter degradiert werden.

GEGNER	LK	AB- WEHR	1 AN- GRIFF	EP- BONUS
Anführer	+ 10	+ 2	+ 2	+ 10
Berüchtigt	x 2	+ 2	+ 2	x 2*
Legendär	x 4	+ 4	+ 4	x 2*
Hand- langer	/ 2	- 2	- 2	/ 2
Kanonen- futter	/ 4	- 4	- 4	/ 4

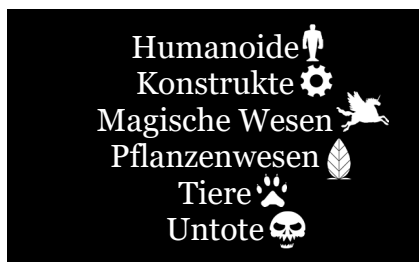
\* vorher werden die normalen EP um (4 + zusätzl. LK) erhöht

Für Anführer bzw. berüchtigte oder legendäre Gegner sollte daneben auch die Beute erhöht werden. Hierbei wird empfohlen:

Für Anführer und berüchtigte Gegner werden die Beutetabellenwürfe verdoppelt, für legendäre Widersacher sogar vervierfacht und können ggf. ergänzt werden.

## KREATURENGRUPPEN

Sämtliche der hier vorgestellten Wesen werden in folgende Gruppen eingeteilt:



Die nachfolgende Liste der Gegner gliedert sich in NSC's, Tier und Widernatürliche Geschöpfe. Der Eintrag „Trophäe“ bedeutet, dass – sofern Beute tatsächlich auch vorhanden ist – diese mit AGI+GE+Jäger erst von der Kreatur entfernt werden muss (häuten, ausschneiden o.ä.), während „#“ die Beute im Lager der Kreatur markiert.

Viele Geschöpfe haben gewisse Verteidigungsboni und/oder Boni auf deren Lebenskraft durch ihre jeweilige Beschaffenheit (beispielsweise Körperlosigkeit, Steinkörper, Schuppen, Federn usw.); diese Boni sind in den nachfolgenden Listen bereits enthalten jedoch nicht gesondert aufgeführt.

## NSC'S

### 1. GEISTLICHE



Bild 310

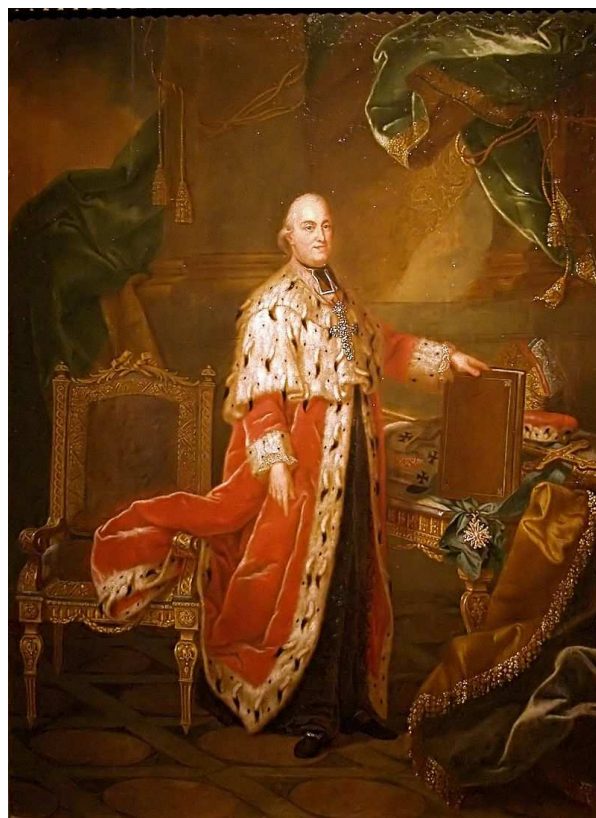


Bild 311










		Abt/Äbtissin		ST 12	
KÖR:	4	AGI:	8	GEI:	8
ST:	0	BE:	2	VE:	4
HÄ:	3	GE:	0	AU:	6
<div></div>					
Talente:		<ul style="list-style-type: none"><li>- Adept I (+2/TR/Schadwunder)</li><li>- Anführer III (+2/TR/ÜberzeugungsPW)</li><li>- Bildung I</li><li>- Charmant I</li><li>- Einstecker III</li><li>- Heiliger Streiter I</li><li>- Heimlichkeit I</li><li>- Kämpfer I</li><li>- Kunstkenner II</li><li>- Manakraft III</li><li>- Manipulator II (+1/TR/geistbeeinfl. Wunder)</li><li>- Meditation III (+1 Mana/TR/h)</li><li>- Schlitzohr II</li><li>- WG: Religion I (+WG: beliebig)</li></ul>			
<div></div>		<p>Einfühlen (Manakosten: 2), Wasser Weißen (Manakosten: 2), <i>Psalm der Erleuchtung</i> (Manakosten: 4), Exorzismus (Manakosten: 7+X), Heilende Aura (Manakosten: 8), Heiliger Schrecken (Manakosten: 9), Gehorche (Manakosten: 12), Austreibung (Manakosten: 15),</p>		<div></div>	
Beute:		Gewand + Schuhe (kostbar), BW 4A: W20+10			
GH:	3	GK:	no	EP:	61





Bild 312






	<b>Mönch/Nonne</b>			<b>ST3</b>
<b>KÖR:</b>	<b>4</b>	<b>AGI:</b>	<b>8</b>	<b>GEI:</b> <b>8</b>
<b>ST:</b>	<b>0</b>	<b>BE:</b>	<b>2</b>	<b>VE:</b> <b>2</b>
<b>HÄ:</b>	<b>2</b>	<b>GE:</b>	<b>0</b>	<b>AU:</b> <b>6</b>
     				
<b>Talente:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bildung I</li> <li>- Heiliger Streiter II</li> <li>- Heimlichkeit I</li> <li>- Kräuterheiler II</li> <li>- Wahrnehmung I</li> <li>- 2x WG: (beliebig) I</li> </ul>			
	<i>Einfühlen</i> (Manakosten: 2), <i>Handauflegen</i> (Manakosten: 3), <i>Heilbeeren</i> (Manakosten: 8)			
<b>Beute:</b>	Kutte, Sandalen, Rosenkranz			
<b>GH:</b>	<b>1</b>	<b>GK:</b>	<b>no</b>	<b>EP:</b> <b>48</b>



Bild 313



Bild 314









	<b>Priester/Pastor/ Pope/Rabbi/Imam</b>			<b>ST7</b>
<b>KÖR:</b>	<b>4</b>	<b>AGI:</b>	<b>8</b>	<b>GEI:</b> <b>8</b>
<b>ST:</b>	<b>0</b>	<b>BE:</b>	<b>2</b>	<b>VE:</b> <b>2</b>
<b>HÄ:</b>	<b>2</b>	<b>GE:</b>	<b>0</b>	<b>AU:</b> <b>6</b>
     				
<b>Talente:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bildung I</li> <li>- Einstecker II</li> <li>- Flink I</li> <li>- Fürsorger II (Heil-/Schutzwunder +2/TR)</li> <li>- Heiliger Streiter II</li> <li>- Kämpfer I</li> <li>- Manakraft III</li> <li>- Meditation II (+1 Mana/TR/h)</li> <li>- Reiten I</li> <li>- 2x WG: (beliebig) I</li> </ul>			
	<i>Psalm der Reue</i> (Manakosten: 1), <i>Wasser Weihen</i> (Manakosten: 2), <i>Geistesschild</i> (Manakosten: 3), <i>Giftschutz</i> (Manakosten: 3), <i>Fluch</i> (Manakosten: 4), <i>Geben und Nehmen</i> (Manakosten: 5), <i>Vision</i> (Manakosten: 8),			
<b>Beute:</b>	Gewand + Schuhe (einfach), BW # (A:20)			
<b>GH:</b>	<b>2</b>	<b>GK:</b>	<b>no</b>	<b>EP:</b> <b>52</b>



Bild 315



Bild 316

## 2. MILITÄR

### INFANTERIE







Infanterist (Rekrut)				ST 2	
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	0	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	4	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
Bewaffnung					
<ul style="list-style-type: none"><li>- Gewehr (einfach/alt)*: WB +4; INI -4; Ladezeit 5 KR; Distanzmalus: -4 pro 10 Meter</li><li>- Bajonett**: WB +1</li><li>- Dolch: INI +1</li></ul>					
Talente:		<ul style="list-style-type: none"><li>- Charmant I</li><li>- Faustkämpfer I</li><li>- Schlitzohr I</li><li>- Schütze II</li></ul>			
Beute:		Uniform + Stiefel (einfach), BW # (A:10)			
GH:	9	GK:	no	EP:	57



Bild 318

Infanterist (Soldat)				ST 4	
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	0	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	4	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
Bewaffnung					
<ul style="list-style-type: none"><li>- Gewehr (M1740/1789)*: WB +6; INI -3; Ladezeit 4 KR; Distanzmalus: -3 pro 10 Meter</li><li>- Bajonett**: WB +1</li><li>- Dolch: INI +1</li></ul>					
Talente:		<ul style="list-style-type: none"><li>- Charmant I</li><li>- Einstecker I</li><li>- Faustkämpfer I</li><li>- Kämpfer I</li><li>- Schlitzohr I</li><li>- Schütze II</li></ul>			
Beute:		Uniform + Stiefel (einfach), BW # (A:14)			
GH:	12	GK:	no	EP:	64



Bild 317



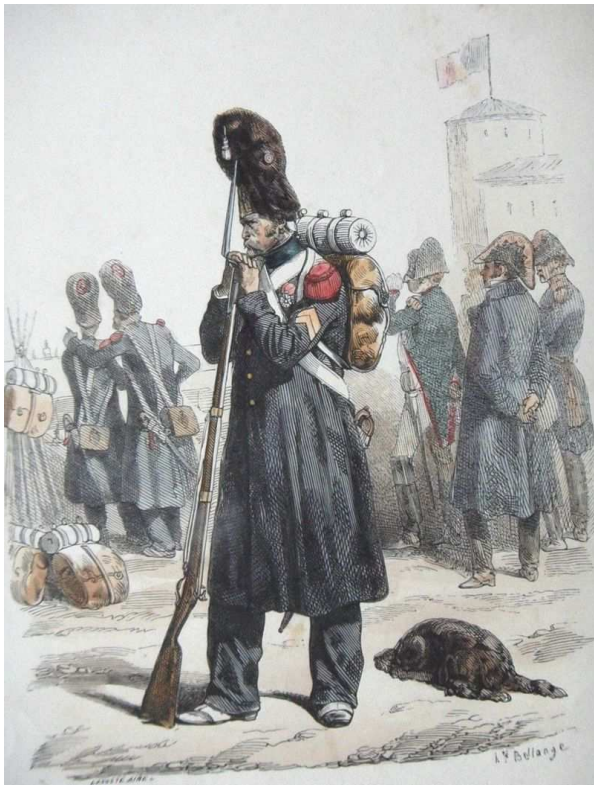







Bild 319

<div>  <b>Infanterist (Unteroffizier)</b> <b>ST 4</b> </div>					
<b>KÖR:</b>	<b>8</b>	<b>AGI:</b>	<b>8</b>	<b>GEI:</b>	<b>4</b>
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
<div>       </div>					
<b>Bewaffnung</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Degen (einfach)*: WB +1</li> <li>- Pistole (einfach)**: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter</li> </ul>					
<b>Talente:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brutaler Hieb I</li> <li>- Charmant I</li> <li>- Einstecker II</li> <li>- Flink I</li> <li>- Kämpfer III</li> <li>- Standhaft I</li> </ul>				
<b>Beute:</b>	Uniform + Stiefel (gut), BW 2A: W20				
<b>GH:</b>	9	<b>GK:</b>	no	<b>EP:</b>	57








<div>  <b>Infanterist (Veteran)</b> <b>ST 7</b> </div>					
<b>KÖR:</b>	<b>8</b>	<b>AGI:</b>	<b>8</b>	<b>GEI:</b>	<b>4</b>
ST:	0	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	6	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
<div>       </div>					
<b>Bewaffnung</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gewehr (M1740/1789)*: WB +6; INI -3; Ladezeit 4 KR; Distanzmalus: -3 pro 10 Meter</li> <li>- Bajonett**: WB +1</li> <li>- Dolch: INI +1</li> </ul>					
<b>Talente:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Charmant I</li> <li>- Einstecker III</li> <li>- Faustkämpfer I</li> <li>- Fieser Schuss I</li> <li>- Glückspilz I (1x/24h/TR Patzer ignor.)</li> <li>- Kämpfer I</li> <li>- Schlitzohr I</li> <li>- Schütze III</li> <li>- Standhaft I</li> </ul>				
<b>Beute:</b>	Uniform + Stiefel (einfach), BW # (A:20)				
<b>GH:</b>	14	<b>GK:</b>	no	<b>EP:</b>	72



Bild 320





Bild 321






	Infanterist (Offizier)				ST 5
KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	4	BE:	0	VE:	1
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
Bewaffnung					
<ul style="list-style-type: none"><li>- Degen (Meisterarbeit)*: WB +2; INI +1</li><li>- Pistole (Meisterarbeit)**: WB +6; Ladezeit: 3 KR; Distanzmalus: -4 pro 10 Meter</li></ul>					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bildung I</li><li>- Brutaler Hieb I</li><li>- Einstecker I</li><li>- Fieser Schuss I</li><li>- Kämpfer III</li><li>- Reiten I</li><li>- Schütze III</li><li>- 2x WG: (beliebig) I</li></ul>				
Beute:	Uniform + Stiefel (kostbar), BW 4A: W20				
GH:	12	GK:	no	EP:	60



Bild 322

## KAVALLERIE








		<b>Kavallerist (Rekrut)</b>				<b>ST 2</b>	
<b>KÖR:</b>	<b>8</b>	<b>AGI:</b>	<b>6</b>	<b>GEI:</b>	<b>6</b>		
ST:	4	BE:	0	VE:	0		
HÄ:	2	GE:	3	AU:	0		
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:							
<div></div>							
Bewaffnung							
<div><div>- Säbel (einfach)*: WB +2</div><div>- Pistole (einfach)**: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter</div></div>							
Talente:		<div><div>- Charmant I</div><div>- Flink I</div><div>- Kämpfer I</div><div>- Reiten I</div><div>- Schütze I</div></div>					
Beute:		Uniform + Stiefel (einfach), BW # (A:10)					
GH:		9	GK:	no	EP:	56	



Bild 323















	Kavallerist (Soldat)				ST 4
KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
Bewaffnung					
<ul style="list-style-type: none"><li>- Säbel (einfach)*: WB +2</li><li>- Pistole (einfach)**: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter</li></ul>					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Brutaler Hieb I</li><li>- Charmant I</li><li>- Einstecker I</li><li>- Flink I</li><li>- Kämpfer III</li><li>- Reiten I</li><li>- Schütze I</li></ul>				
Beute:	Uniform + Stiefel (einfach), BW # (A:14)				
GH:	10	GK:	no	EP:	61



Bild 324

	Kavallerist (Veteran)				ST 7
KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	4	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
Bewaffnung					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Säbel (einfach)*: WB +2</li> <li>- Pistole (einfach)**: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter</li> </ul>					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brutaler Hieb III</li> <li>- Charmant I</li> <li>- Einstecker II</li> <li>- Flink I</li> <li>- Kämpfer III</li> <li>- Knapp daneben I</li> <li>- Reiten I</li> <li>- Schlitzohr I</li> <li>- Schütze I</li> <li>- Standhaft I</li> </ul>				
Beute:	Uniform + Stiefel (einfach), BW # (A:20)				
GH:	11	GK:	no	EP:	67

	Kavallerist (Unteroffizier)	ST X
<p>Da auch der Unteroffizier nicht selten bürgerlicher Abkunft ist und wie die Soldaten über einfache bis gute Kleidung verfügt, kann dieser je nach seinem Erfahrungsgrad an die Kavallerie-NSC's „Soldat“ oder „Veteran“ angelehnt werden.</p>		










Bild 325





Bild 326

		Kavallerist (Offizier)		ST 6	
KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	2	BE:	0	VE:	2
HÄ:	3	GE:	2	AU:	2
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
<div></div>					
Bewaffnung					
<ul style="list-style-type: none"><li>- Säbel (Meisterarbeit)*: WB +3; INI +1</li><li>- Pistole (Meisterarbeit)**: WB +6; Ladezeit: 3 KR; Distanzmalus: -4 pro 10 Meter</li></ul>					
Ta- lente:		<ul style="list-style-type: none"><li>- Brutaler Hieb I</li><li>- Charmant I</li><li>- Einstecker III</li><li>- Fieser Schuss I</li><li>- Kämpfer III</li><li>- Reiten I</li><li>- Schlitzohr I</li><li>- Schütze II</li></ul>			
Beute:		Uniform + Stiefel (kostbar), BW 4A: W20			
GH:	12	GK:	no	EP:	63

## SONSTIGE WAFFENGATTUNGEN...

...bzw. Militärangehörige können an die vorgegebenen NSC angelehnt werden (z.B.: Artilleristen ähnlich wie Infanterie,

jedoch mit Schwerpunkt „**WG:Mathe-matik/Ballistik**“; Sanitäter ähnlich wie Geistliche-NSC oder Ärzte, Apotheker; etc.).

## 3. LANDVOLK

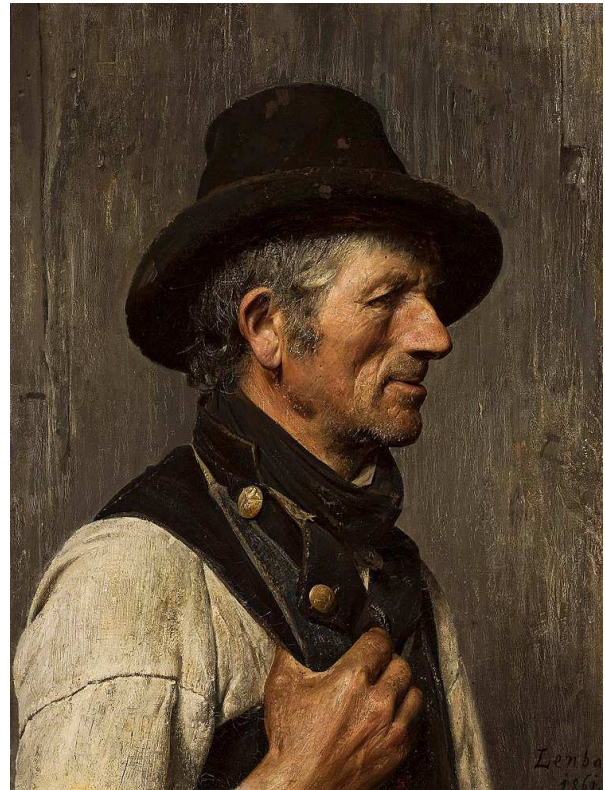


Bild 327

		Knecht		ST3	
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	4	BE:	2	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
<div></div>					
Bewaffnung					
- Heugabel/Dreschflegel*: WB +1					
Talente:		<div><div>- Einstecker I</div><div>- Faustkämpfer II (GA-Bonus [+5] d. Gegn. -2/TR)</div><div>- Instrument (beliebig) I</div><div>- Kämpfer I</div><div>- Reiten I</div><div>- Schwimmen I</div></div>			
Beute:		Kleidung (einfach), BW # (A:10)			
GH:	7	GK:	no	EP:	54





Bild 328







	Magd			ST 3	
KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	6
ST:	0	BE:	2	VE:	0
HÄ:	1	GE:	2	AU:	2
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
Bewaffnung					
- Nudelholz*: WB +1					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bildung I</li><li>- Kräuterheiler I</li><li>- Schwimmen I</li><li>- Wahrnehmung I</li><li>- WG: Sagen &amp; Legenden I (+ WG: beliebig)</li></ul>				
Beute:	Kleidung (einfach), BW # (A:10)				
GH:	1	GK:	no	EP:	45



Bild 329








		Bauer		ST5	
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	3	BE:	2	VE:	2
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
<div></div>					
Bewaffnung					
- Heugabel/Dreschflügel*: WB +1					
Talente:		<div><div>- Einstecker II</div><div>- Faustkämpfer III</div><div>(GA-Bonus [+5] d. Gegn. -2/TR =&gt; hier: 0)</div><div>- Heimlichkeit I</div><div>- Instrument (beliebig) I</div><div>- Kämpfer II</div><div>- Reiten I</div><div>- Schwimmen I</div><div>- Wahrnehmung I</div></div>			
Beute:		Kleidung (einfach), BW # (A:16)			
GH:	6	GK:	no	EP:	55



Bild 330

	Bäuerin				ST5
KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	6
ST:	0	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	2
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
Bewaffnung					
- Nudelholz*: WB +1					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bildung I</li><li>- Heimlichkeit I</li><li>- Jäger &amp; Sammler I</li><li>- Kräuterheiler II</li><li>- Schwimmen I</li><li>- Wahrnehmung I</li><li>- WG: Sagen &amp; Legenden II (+ WG: beliebig I)</li></ul>				
Beute:	Kleidung (einfach), BW # (A:16)				
GH:	1	GK:	no	EP:	45



Bild 331











	Müller			ST 6	
KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	2	BE:	2	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
Bewaffnung					
- Messer*: INI +2					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bildung I</li><li>- Einstecker II</li><li>- Faustkämpfer II (GA-Bonus [+5] d. Gegn. -2/TR)</li><li>- Glückspilz II</li><li>- Kämpfer III</li><li>- Lehrmeister I</li><li>- Wissensgebiet I (Mechanik)</li><li>- WG: Wetterkunde I + Sagen &amp; Legenden I</li></ul>				
Beute:	Kleidung (gut), BW # (A:20)				
GH:	3	GK:	no	EP:	54



Bild 332

	Müllerin				ST 6
KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	6
ST:	0	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	3
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
Bewaffnung					
- Nudelholz*: WB +1					
Talente:		<ul style="list-style-type: none"><li>- Bildung I</li><li>- Flink I</li><li>- Heimlichkeit I</li><li>- Jäger &amp; Sammler I</li><li>- Kräuterheiler III</li><li>- Schwimmen I</li><li>- Wahrnehmung I</li><li>- WG: Sagen &amp; Legenden II (+ WG: beliebig I)</li></ul>			
Beute:		Kleidung (einfach), BW # (A:20)			
GH:	2	GK:	no	EP:	48








 <b>Fischer/Fischerin ST 4</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>8</b>	<b>AGI:</b>	<b>4</b>	<b>GEI:</b>	<b>8</b>
ST:	2	BE:	0	VE:	2
HÄ:	1	GE:	4	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
<div></div>					
<b>Bewaffnung</b>					
- Messer*: INI +2					
<b>Talente:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Faustkämpfer I (GA-Bonus [+5] d. Gegn. -2/TR)</li><li>- Heimlichkeit I</li><li>- Jäger &amp; Sammler (Fischer) I</li><li>- Wahrnehmung I</li><li>- WG: Fischerei I</li><li>- WG: Sagen &amp; Legenden I</li><li>- WG: Wetterkunde I</li></ul>				
<b>Beute:</b>	Kleidung (einfach), BW # (A:10)				
<b>GH:</b>	<b>3</b>	<b>GK:</b>	<b>no</b>	<b>EP:</b>	<b>48</b>





Bild 333

Jäger/Jägersfrau ST8					
KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	6
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	4	AU:	3
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
Bewaffnung					
<ul style="list-style-type: none"><li>- Gewehr (Meisterarbeit)*: WB +13 / GA -3; INI -1; Ladezeit 7 KR; Distanzmalus: -1 (-3 +2) pro 10 Meter</li><li>- Dolch: INI +1</li></ul>					
Talente:		<ul style="list-style-type: none"><li>- Fieser Schuss III</li><li>- Fürsorger I (Heil-/Schutzwunder +2/TR)</li><li>- Heiliger Streiter I</li><li>- Heimlichkeit II</li><li>- Jäger &amp; Sammler II</li><li>- Salve I</li><li>- Schütze III</li><li>- Tiermeister I (+3/TR auf Umgang mit Tieren)</li><li>- Vertrauter I (1 Tier/TR als Begleiter)</li><li>- Wahrnehmung II</li></ul>			
		<i>Eustachiussicht</i> (+1 auf Schießen; Manakosten: 2), <i>Gesegnete Waffe</i> (WB: +1; Manakosten: 2), <i>Fluch</i> (Manakosten: 4), <i>Wild Herbeirufen</i> (Manakosten: 4), <i>Geben und Nehmen</i> (Manakosten: 5)			
Beute: Kleidung (gut), BW # (A:20)					
GH:	20	GK:	no	EP:	74



Bild 334



Bild 335

## 4. STÄDTER



Bild 336





Bild 337

	Arzt			ST 10	
KÖR:	4	AGI:	8	GEI:	8
ST:	0	BE:	2	VE:	3
HÄ:	2	GE:	2	AU:	2
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
<div></div>					
Bewaffnung					
<div>- Epignole*: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter</div>					
Talente:	<div><div>- Aufopferung I (weiteres Wunder/KR/TR; aber -1W20 abwehrbaren Schaden)</div><div>- Bildung I</div><div>- Einstecker III</div><div>- Flink I</div><div>- Handwerk: Chirurgie II (+2/TR auf Heilung durch „Wundarzt“)</div><div>- Heiliger Streiter I</div><div>- Kämpfer I</div><div>- Meditation I (+1 Mana/TR/h)</div><div>- Schütze III</div><div>- Todeskraft I (+2 LK/TR/Tod eines Ge- schöpfes der Verdammnis)</div><div>- Vergebung I (1x/TR/24 PW [abzgl. Verteidigung] = Dauer der Friedfertigkeit des Gegners)</div><div>- Wundarzt V (+2/TR auf Heilung [PW: GEI+GE])</div></div>				
<div></div>	<div><i>Einfühlen</i> (Manakosten: 2), <i>Einschläfern</i> (Manakosten: 3), <i>Handauflegen</i> (Manakosten: 3), <i>Thema Finden</i> (Manakosten: 5), <i>Heilende Aura</i> (Manakosten: 8)</div>				<div></div>
Beute:	Kleidung (gut), BW 4A: W20				
GH:	13	GK:	no	EP:	59



Bild 338










	Apotheker			ST7	
KÖR:	4	AGI:	8	GEI:	8
ST:	0	BE:	0	VE:	4
HÄ:	4	GE:	4	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
Bewaffnung					
- Epignole*: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter					
Talente:		<ul style="list-style-type: none"><li>- Alchemie III</li><li>- Bildung I</li><li>- Einstecker II</li><li>- Handwerk: Tränke Brauen I</li><li>- Lehrmeister II</li><li>- Manipulator I</li><li>- Schütze II</li><li>- WG: Pharmazie I</li></ul>			
Beute:		Kleidung (gut), BW 3A: W20			
GH:	2	GK:	no	EP:	59



Bild 339

Handwerker		[GEI+GE]		ST 3	
[GEI+GE]		(Geselle)			
KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8
ST:	0	BE:	0	VE:	2
HÄ:	2	GE:	5	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
Bewaffnung					
Talente:					
<ul style="list-style-type: none"><li>- Charmant I</li><li>- Flink I</li><li>- Glückspilz II</li><li>- Handwerk I (beliebig)</li><li>- Schlitzohr II</li></ul>					
Beute:					
Kleidung (einfach), BW # (A:10)					
GH:	1	GK:	no	EP:	47

<div> <div> <div>Handwerker</div> <div>[GEI+GE]</div> <div>(Meister)</div> </div> <div>ST6</div> </div>					
KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8
ST:	0	BE:	0	VE:	2
HÄ:	4	GE:	5	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
<div> <div>20</div> <div>10</div> <div>6</div> <div>4</div> <div>6</div> <div>11</div> </div>					
Bewaffnung					
-					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Charmant I</li> <li>- Flink I</li> <li>- Glückspilz II</li> <li>- Handwerk III (beliebig)</li> <li>- Manipulator II</li> <li>- Reiten I</li> <li>- Schlitzohr II</li> <li>- WG: (passend zum Handwerk) I</li> </ul>				
Beute:	Kleidung (gut), BW 3A: W20				
GH:	2	GK:	no	EP:	51



Bild 340

<div> <div> <div>Handwerker</div> <div>[KÖR+GE]</div> <div>(Geselle)</div> </div> <div>ST3</div> </div>					
KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	5	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
<div> <div>27</div> <div>10</div> <div>5*</div> <div>4</div> <div>15*</div> <div>11</div> </div>					
Bewaffnung					
- Hammer*: WB +1; INI -1					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bildung I</li> <li>- Brutaler Hieb I</li> <li>- Einstecker II</li> <li>- Handwerk I (beliebig)</li> <li>- Kämpfer II</li> </ul>				
Beute:	Kleidung (einfach), BW # (A:10)				
GH:	6	GK:	no	EP:	58

<div> <div> <div>Handwerker</div> <div>[KÖR+GE]</div> <div>(Meister)</div> </div> <div>ST6</div> </div>					
KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	3	BE:	0	VE:	4
HÄ:	3	GE:	6	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
<div> <div>27</div> <div>10</div> <div>5*</div> <div>4</div> <div>16*</div> <div>12</div> </div>					
Bewaffnung					
- Hammer*: WB +1; INI -1					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bildung I</li> <li>- Brutaler Hieb I</li> <li>- Einstecker II</li> <li>- Handwerk III (beliebig)</li> <li>- Lehrmeister I</li> <li>- Kämpfer II</li> <li>- Reiten I</li> <li>- WG: (passend zum Handwerk) I</li> </ul>				
Beute:	Kleidung (gut), BW 3A: W20				
GH:	7	GK:	no	EP:	63

<div> <div> <div>Meistergattin</div> </div> <div>ST6</div> </div>					
KÖR:	4	AGI:	8	GEI:	8
ST:	0	BE:	0	VE:	2
HÄ:	4	GE:	3	AU:	2
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
<div> <div>18</div> <div>8</div> <div>8</div> <div>5</div> <div>4</div> <div>18*</div> </div>					
Bewaffnung					
- Epignole*: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bildung I</li> <li>- Fieser Schuss II</li> <li>- Instrument II</li> <li>- Reiten I</li> <li>- Schütze II</li> <li>- Wahrnehmung I</li> <li>- WG: Buchhaltung &amp; Finanzen II</li> <li>- WG: Sitten &amp; Gebräuche I</li> <li>- Wundarzt II</li> </ul>				
Beute:	Kleidung (gut), BW 4A: W20				
GH:	4	GK:	no	EP:	49

















Bild 341














Bild 342

	Student			ST 4	
KÖR:	8	AGI:	4	GEI:	8
ST:	3	BE:	0	VE:	2
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
Bewaffnung					
- Degen (einfach)*: WB +1;					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bildung I</li><li>- Brutaler Hieb II</li><li>- Einstecker II</li><li>- Kämpfer II</li><li>- Lehrmeister I</li><li>- 2x WG: (beliebig) I</li></ul>				
Beute:	Kleidung (einfach), BW # (A:10)				
GH:	6	GK:	no	EP:	58

	Schreiber			ST 3	
KÖR:	4	AGI:	8	GEI:	8
ST:	0	BE:	2	VE:	2
HÄ:	0	GE:	3	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
Bewaffnung					
-					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Charmant I</li><li>- Flink I</li><li>- Glückspilz I</li><li>- Schlitzohr I</li><li>- WG: Kalligraphie I</li><li>- WG: Poesie I</li></ul>				
Beute:	Kleidung (gut), BW 1A: W20				
GH:	1	GK:	no	EP:	41

Gelehrter / Doktor / Professor						ST 12
						
KÖR:	8	AGI:	4	GEI:	8	
ST:	4	BE:	0	VE:	4	
HÄ:	4	GE:	0	AU:	3	
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:						
						
Bewaffnung						
- Degen (Meisterarbeit)*: WB +2; INI +1						
Talente:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Alchemie I</li><li>- Bildung II</li><li>- Brutaler Hieb II</li><li>- Einstecker III</li><li>- Heiliger Streiter / Diener der Verdammnis I</li><li>- Kämpfer III</li><li>- Lehrmeister II</li><li>- Mächtiges Wunder I (1x/Kampf/TR Wert in Wunder +GEI)</li><li>- Manakraft II</li><li>- Manipulator I</li><li>- Perfektion (Degen) II</li><li>- Rundumschlag I</li><li>- 3x WG: (beliebig) II</li></ul>					
	<i>Einfühlen</i> (Manakosten: 2), <i>Einschlüpfen</i> (Manakosten: 3), <i>Fluch</i> (Manakosten: 4), <i>Geben und Nehmen</i> (Manakosten: 5), <i>Thema Finden</i> (Manakosten: 5) <i>Mit Blindheit Schlagen</i> (Manakosten: 7), <i>Pfingstwunder</i> (WuB: +1; Manakosten: 8), <i>Heiliger Schrecken</i> (Manakosten: 9), <i>Gehorche</i> (Manakosten: 12),					
Beute:	Kleidung (gut), BW 4A: W20					
GH:	10	GK:	no	EP:	69	

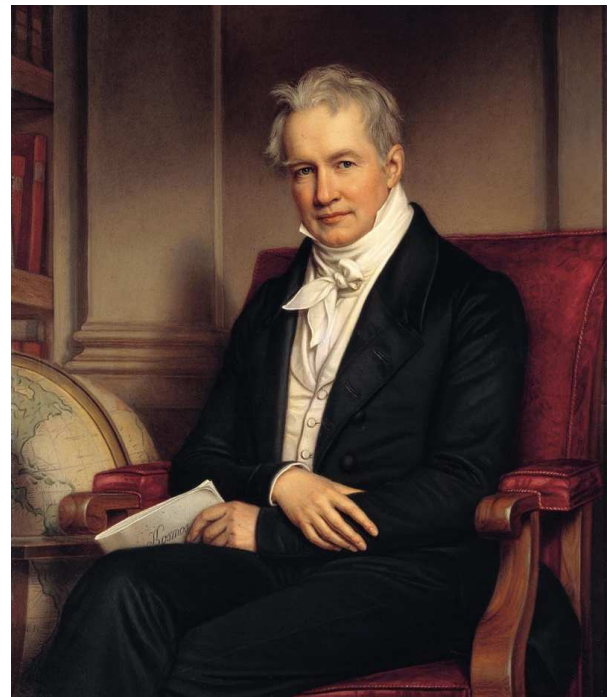


Bild 343





Bild 344

♣	Wirt / Wirtin			ST 6
KÖR:	8	AGI:	6	GEI: 6
ST:	4	BE:	0	VE: 2
HÄ:	2	GE:	0	AU: 2
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:				
<div> <div>26</div> <div>10</div> <div>7*</div> <div>4</div> <div>19*</div> <div>6</div> </div>				
Bewaffnung				
- Knüppel*: WB +1; IMI +1				
Talente:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brutaler Hieb II</li> <li>- Charmant I</li> <li>- Einstecker II</li> <li>- Glückspilz I</li> <li>- Kämpfer III</li> <li>- Manipulator I</li> <li>- Schlitzohr II</li> <li>- WG: Glücksspiel I</li> <li>- WG: Buchhaltung &amp; Finanzen I</li> </ul>			
Beute:	Kleidung (gut), BW # (A:20)			
GH:	7	GK:	no	EP: 57








Bild 345

♣	Schankmaid			ST 4
KÖR:	8	AGI:	8	GEI: 4
ST:	0	BE:	0	VE: 0
HÄ:	4	GE:	1	AU: 4
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:				
<div> <div>22</div> <div>12</div> <div>10*</div> <div>6</div> <div>14</div> <div>4</div> </div>				
Bewaffnung				
- Messer*: INI +2				
Talente:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Akrobat I</li> <li>- Charmant II</li> <li>- Diebeskunst I</li> <li>- Flink I</li> <li>- Heimlichkeit II</li> <li>- Kämpfer III</li> </ul>			
Beute:	Kleidung (einfach), BW # (A:10)			
GH:	7	GK:	no	EP: 53



Bild 346

	Kaufmann			ST 8
KÖR:	6	AGI:	6	GEI: 8
ST:	3	BE:	0	VE: 3
HÄ:	5	GE:	2	AU: 0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:				
     				
Bewaffnung				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Florett (Meisterarbeit/Gehstockscheide)*: WB +2; INI +3</li> <li>- Epignole**: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter</li> </ul>				
Talente:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bildung II</li> <li>- Brutaler Hieb I</li> <li>- Fieser Schuss I</li> <li>- Kämpfer II</li> <li>- Lehrmeister I</li> <li>- Manipulator II</li> <li>- Reiten I</li> <li>- Schütze II</li> <li>- Sprachgenie II</li> <li>- WG: Buchhaltung &amp; Finanzen II</li> <li>- WG: Geschichte &amp; Politik II</li> </ul>			
Beute:	Kleidung (gut), BW 5A: W20			
GH:	8	GK:	no	EP: 58




	Bürgersfrau			ST 8
KÖR:	4	AGI:	8	GEI: 8
ST:	0	BE:	0	VE: 2
HÄ:	4	GE:	4	AU: 3
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:				
     				
Bewaffnung				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Epignole*: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter</li> </ul>				
Talente:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bildung I</li> <li>- Charmant I</li> <li>- Fieser Schuss III</li> <li>- Instrument II</li> <li>- Reiten I</li> <li>- Schlitzohr I</li> <li>- Schütze III</li> <li>- Wahrnehmung I</li> <li>- WG: Geschichte &amp; Politik II</li> <li>- WG: Sitten &amp; Gebräuche I</li> <li>- Wundarzt II</li> </ul>			
Beute:	Kleidung (gut), BW 6A: W20			
GH:	5	GK:	no	EP: 54










Bild 347





Bild 348

## 5. BEI HOFE

	Lakai			ST3		
KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6	
ST:	3	BE:	0	VE:	0	
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0	
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:						
						
Bewaffnung						
- Florett (einfach)*: WB +1; INI +1						
Talente:		<ul style="list-style-type: none"><li>- Charmant I</li><li>- Glückspilz I</li><li>- Kämpfer I</li><li>- Reiten I</li><li>- Schlitzohr I</li></ul>				
Beute:		Kleidung (gut), BW 1A: W20				
GH:		5	GK:	no	EP:	50















	Hofmarschall				ST 8
KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	4	BE:	0	VE:	3
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
Bewaffnung					
- Florett (Meisterarbeit)*: WB +2; INI +2					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Anführer I</li><li>- Bildung I</li><li>- Brutaler Hieb III</li><li>- Einstecker I</li><li>- Göttlicher Zorn I</li><li>- Kämpfer III</li><li>- Reiten II</li><li>- Sprachgenie I</li><li>- Wahrnehmung I</li><li>- WG: Höfische Etikette II</li><li>- WG: Logistik &amp; Eventmanagement II</li></ul>				
Beute:	Kleidung (kostbar), BW 5A: W20				
GH:	8	GK:	no	EP:	61





Bild 349

	Hofdame				ST 8
KÖR:	4	AGI:	8	GEI:	8
ST:	0	BE:	2	VE:	2
HÄ:	4	GE:	4	AU:	1
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
Bewaffnung					
- Epignole*: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bildung I</li><li>- Einstecker III</li><li>- Fieser Schuss III</li><li>- Instrument II</li><li>- Kunstkenner I</li><li>- Lehrmeister I</li><li>- Reiten I</li><li>- Schütze III</li><li>- Sprachgenie I</li><li>- WG: Höfische Etikette &amp; Dichtkunst I</li><li>- WG: Kunst &amp; Kultur I</li></ul>				
Beute:	Kleidung (kostbar), BW 2A: W20				
GH:	5	GK:	no	EP:	63






Adliger/Adlige (Grünschnabel)				ST 4	
					
KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	2	BE:	1	VE:	2
HÄ:	2	GE:	2	AU:	1
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
Bewaffnung					
<ul style="list-style-type: none"><li>- Florett (Meisterarbeit)*: WB +2; INI +2</li><li>- Pistole (Meisterarbeit)**: WB +6; Ladezeit: 3 KR; Distanzmalus: -4 pro 10 Meter</li></ul>					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bildung I</li><li>- Instrument I</li><li>- Kämpfer III</li><li>- Reiten I</li><li>- Schütze II</li><li>- WG: Höfische Etikette &amp; Dichtkunst I</li></ul>				
Beute:	Kleidung (kostbar), BW 2A: W20				
GH:	10	GK:	no	EP:	58



Bild 350








		Adliger/Adlige			ST 9
KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	3	BE:	1	VE:	3
HÄ:	2	GE:	3	AU:	2
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
<div></div>					
Bewaffnung					
<ul style="list-style-type: none"><li>- Florett (Meisterarbeit)*: WB +2; INI +2</li><li>- Pistole (Meisterarbeit)**: WB +6; Ladezeit: 3 KR; Distanzmalus: -4 pro 10 Meter</li></ul>					
Talente:		<ul style="list-style-type: none"><li>- Anführer I</li><li>- Bildung I</li><li>- Charmant I</li><li>- Instrument I</li><li>- Kämpfer IV</li><li>- Kunstkenner I</li><li>- Reiten II</li><li>- Schütze III</li><li>- Strategie I</li><li>- WG: Höfische Etikette &amp; Dichtkunst II</li></ul>			
Beute:		Kleidung (kostbar), BW 5A: W20			
GH:	13	GK:	no	EP:	63



Bild 351



Bild 352








Adliger/Adlige (erfahren)				ST 14	
					
KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	3	BE:	2	VE:	4
HÄ:	4	GE:	3	AU:	2
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
Bewaffnung					
<ul style="list-style-type: none"><li>- Florett (Meisterarbeit)*: WB +2; INI +2</li><li>- Pistole (Meisterarbeit)**: WB +6; Ladezeit: 3 KR; Distanzmalus: -4 pro 10 Meter</li></ul>					
Talente:		<ul style="list-style-type: none"><li>- Anführer I</li><li>- Bildung I</li><li>- Brutaler Hieb II</li><li>- Charmant I</li><li>- Einstecker I</li><li>- Fieser Schuss II</li><li>- Instrument I</li><li>- Kämpfer V</li><li>- Kunstkenner I</li><li>- Präziser Schuss II</li><li>- Reiten II</li><li>- Rundumschlag II</li><li>- Schütze IV</li><li>- Strategie I</li><li>- WG: Höfische Etikette &amp; Dichtkunst II</li></ul>			
Beute:		Kleidung (kostbar), BW 7A: W20			
GH:	16	GK:	no	EP:	72



Bild 353








		Duellant				ST 14	
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4		
ST:	4	BE:	0	VE:	2		
HÄ:	5	GE:	4	AU:	0		
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:							
<div></div>							
Bewaffnung							
<div><div>- Degen (Meisterarbeit)*: WB +2</div><div>- Pistole (Meisterarbeit)**: WB +6; Ladezeit: 3 KR; Distanzmalus: -4 pro 10 Meter</div></div>							
Talente:		<div><div>- Brutaler Hieb I</div><div>- Charmant I</div><div>- Glückspilz I</div><div>- Fieser Schuss I</div><div>- Heldenglück II</div><div>- Kämpfer V</div><div>- Knapp daneben II</div><div>- Perfektion II (Degen)</div><div>- Präziser Schuss II</div><div>- Reiten I</div><div>- Rundumschlag I</div><div>- Schlitzohr I</div><div>- Schütze IV</div><div>- Standhaft I</div><div>- Vernichtender Schlag II</div><div>- Zäher Hund III</div></div>					
Beute:		Kleidung (kostbar), BW 2A: W20					
GH:	18	GK:	no	EP:	66		










Bild 354





Bild 355

## 6. ZWIELICHTIGES GESINDEL

	Räuber			ST 6
KÖR:	8	AGI:	8	GEI: 4
ST:	4	BE:	0	VE: 0
HÄ:	3	GE:	3	AU: 0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:				
     				
Bewaffnung				
- Säbel (einfach)*: WB +2 - Pistole (einfach)**: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter				
Talente:	- Brutaler Hieb II - Fieser Schuss II - Kämpfer II - Pistolero II - Reiten I - Schütze II - WG: Kräuterkunde I - WG: Fallenstellen I			
Beute:	Kleidung (einfach), BW # (A:20)			
GH:	10	GK:	no	EP: 56








 <b>Räuberhauptmann ST 12</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>8</b>	<b>AGI:</b>	<b>8</b>	<b>GEI:</b>	<b>4</b>
ST:	5	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	5	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
<div>     </div>					
Bewaffnung					
<ul style="list-style-type: none"><li>- Säbel (einfach)*: WB +2</li><li>- Pistole (einfach)**: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter</li></ul>					
Talente:		<ul style="list-style-type: none"><li>- Brutaler Hieb II</li><li>- Einstecker II</li><li>- Fieser Schuss II</li><li>- Kämpfer III</li><li>- Pistolero III</li><li>- Präziser Schuss II</li><li>- Reiten I</li><li>- Rundumschlag I</li><li>- Salve I</li><li>- Schnellader I</li><li>- Schütze III</li><li>- Vernichtender Schlag II</li><li>- WG: Kräuterkunde I</li><li>- WG: Fallenstellen I</li></ul>			
Beute:		Kleidung (einfach), BW 3A: W20			
GH:	14	GK:	no	EP:	65





Bild 356















	Dieb			ST 6	
KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8
ST:	0	BE:	3	VE:	0
HÄ:	4	GE:	4	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
Bewaffnung					
<ul style="list-style-type: none"><li>- Epignole*: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter</li><li>- Messer**: INI +2</li></ul>					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Akrobat I</li><li>- Diebeskunst II</li><li>- Flink II</li><li>- Heimlichkeit II</li><li>- Kämpfer III</li><li>- Schütze I</li><li>- Wahrnehmung I</li><li>- WG: Ortskenntnis &amp; Orientierung I</li></ul>				
Beute:	Kleidung (einfach), BW # (A:10)				
GH:	6	GK:	no	EP:	51



Bild 357



Bild 358

<div> Meuchelmörder ST 11</div>						
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4	
ST:	4	BE:	4	VE:	0	
HÄ:	3	GE:	4	AU:	0	
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:						
						
Bewaffnung						
<div>- Messer*: INI +2</div> <div>- Epignole**: WB +3; Ladezeit: 2 KR;</div> <div>Distanzmalus: -6 pro 10 Meter</div>						
Talente:		<div>- Aderschlitzer III</div> <div>- Akrobat I</div> <div>- Brutaler Hieb I</div> <div>- Diebeskunst I</div> <div>- Flink I</div> <div>- Göttlicher Zorn I</div> <div>- Heimlichkeit IV</div> <div>- Hinterhältiger Angriff I</div> <div>- Kämpfer V</div> <div>- Rundumschlag I</div> <div>- Sehensneider I</div> <div>- Vernichtender Schlag I</div> <div>- WG: Ortskenntnis &amp; Orientierung I</div>				
Beute:		Kleidung (einfach), BW 3A: W20				
GH:	10	GK:	no	EP:	58	

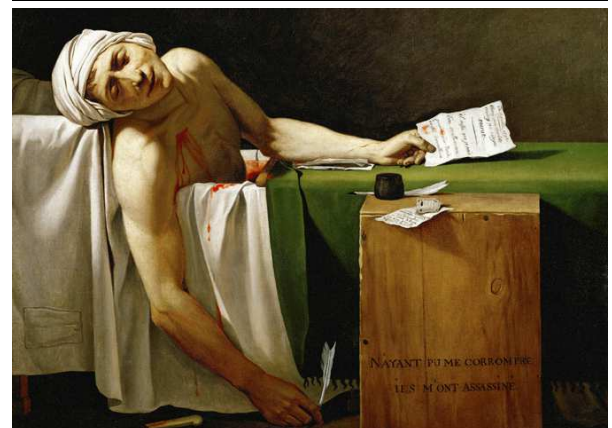


Bild 359





	Prügler				ST 11
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	5	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	1	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
Bewaffnung					
-					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Brutaler Hieb II</li><li>- Einstecker II</li><li>- Faustkämpfer III</li><li>- Flink I</li><li>- Kämpfer IV</li><li>- Knapp daneben I</li><li>- Rundumschlag I</li><li>- Schlagkraft I</li><li>- Standhaft II</li><li>- Vernichtender Schlag II</li><li>- WG: Glücksspiel I</li><li>- WG: Ortskenntnis &amp; Orientierung I</li><li>- Zäher Hund II</li><li>- Zweikämpfer I</li></ul>				
Beute:	Kleidung (einfach), BW # (A:10)				
GH:	11	GK:	no	EP:	64



Bild 360

Bild 300








	Quacksalber				ST 6
KÖR:	8	AGI:	4	GEI:	8
ST:	0	BE:	1	VE:	3
HÄ:	0	GE:	3	AU:	4
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
Bewaffnung					
- Epignole*: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter					
Talente:	- Alchemie II - Charmant II - Handwerk: Giftmischen II - Manipulator II - Schlitzohr I - Schütze II - WG: Gifte & „Arzneien“ I - WG: Destillieren (Schnapsbrennen) I				
Beute:	Kleidung (gut), BW 2A: W20				
GH:	4	GK:	no	EP:	53



Bild 361








	Spieler				ST7
KÖR:	4	AGI:	8	GEI:	8
ST:	0	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	2	AU:	4
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
<div></div>					
Bewaffnung					
- Epignole*: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter					
Talente:	<div><div>- Akrobat I</div><div>- Charmant I</div><div>- Diebeskunst I</div><div>- Flink III</div><div>- Heimlichkeit I</div><div>- Schlitzohr I</div><div>- Schütze II</div><div>- Wahrnehmung I</div><div>- WG: Glücksspiel II</div><div>- WG: Falschspiel III</div></div>				
Beute:	Kleidung (gut), BW 1A: W20				
GH:	3	GK:	no	EP:	48



Bild 362



## 7. HEXEN / WERWÖLFE / VAMPIRE

Hinsichtlich etwaiger Sonderregelungen zur Handhabung von Hexen, Werwölfen und Vampiren sei vor allem auf die Regelungen in den **Regeln von Caera** aus der **Caera Kampagnenbox** verwiesen.

### Hexen:



Bild 363

Jede Hexe, ob weiße Hexe oder böse Hexe (NICHT jedoch Zauberer), verfügt von Anfang an – also auch bereits ab Stufe 1 – über folgende Talente:










- **Faustkämpfer III**, da Hexen, wenn sie nicht gerade zaubern, in der Regel waffenlos und unter Einsatz Ihrer gefährlichen Fingernägel (WB: +2 / INI +1) kämpfen; es findet jedoch die Monsterfähigkeit „Natürliche Waffen“ Anwendung.
- **Flink II**
- **Handwerk: Giftmischen I**
- **Alchemie I**




Hexe / Zauberer (unkundig) ST 3					
KÖR:	8	AGI:	4	GEI:	8
ST:	0	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	2	AU:	2
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
23	11	5*	5	12*	6
Bewaffnung					
- Fingernägel (Faustkämpfer)*: WB +2 / INI +1					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adept II</li> <li>- Alchemie I</li> <li>- Diener der Verdammnis I</li> <li>- Faustkämpfer III</li> <li>- Flink II</li> <li>- Handwerk: Giftmischen I</li> <li>- Kämpfer I</li> <li>- Manakraft I</li> <li>- Wahrnehmung I</li> </ul>				
	<p><b>Zauber:</b></p> <p>Niesanfall (Manakosten: 2), Einschläfern (Manakosten: 3),</p> <p><b>Anwendungsbereite</b></p> <p><b>Blutzauber (max. 9!):</b></p> <p>1 x Balance (ST 1), 2 x Schmerz (ST 1), 1 x Federgleich (ST 3), 1 x Verlangsam (ST 3)</p> <p><b>Erlernte Blutzauber:</b></p> <p>Balance (Manakosten: 2), Schmerz (Manakosten: 2), Federgleich (Manakosten: 4), Verlangsam (Manakosten: 4)</p>				
Beute:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alle noch nicht verwendeten Blutzauberphiole;</li> <li>- schäbige Lumpenkleider;</li> <li>- BW # (A:10);</li> <li>- BW # (K: 10);</li> </ul>				
GH:	4	GK:	no	EP:	52



Bild 364



	<b>Hexe / Zauberer (kundig)</b>			<b>ST 8</b>
<b>KÖR:</b>	<b>8</b>	<b>AGI:</b>	<b>4</b>	<b>GEI:</b> <b>8</b>
<b>ST:</b>	<b>0</b>	<b>BE:</b>	<b>0</b>	<b>VE:</b> <b>0</b>
<b>HÄ:</b>	<b>3</b>	<b>GE:</b>	<b>2</b>	<b>AU:</b> <b>3</b>
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:				
     				
<b>Bewaffnung</b>				
- Fingernägel (Faustkämpfer)*: WB +2 / INI +1				
<b>Talente:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adept IV</li> <li>- Alchemie I</li> <li>- Brutaler Hieb I</li> <li>- Diener der Verdammnis I</li> <li>- Einstecker I</li> <li>- Faustkämpfer III</li> <li>- Flink II</li> <li>- Handwerk: Giftmischen I</li> <li>- Kämpfer II</li> <li>- Mächtiges Wunder III (1x/Kampf/TR SchZB+GEI)</li> <li>- Manakraft I</li> <li>- Reiten I</li> <li>- Rohe Magie I (nicht abwb. Sch. i. H. v. TR x 2)</li> <li>- Wahrnehmung I</li> </ul>			
	<p align="center"><b><u>Zauber:</u></b></p> <p><i>Niesanfall</i> (Manakosten: 2),  <i>Einschläfern</i> (Manakosten: 3),  <i>Fluch</i> (Manakosten: 4),  <i>Azhi-Dahka-Speer</i> [Eurosablitz]  (WuB: +3; Manakosten: 5),</p> <p><b><u>Anwendungsbereite Blutzauber [max. 24]:</u></b></p> <p>5 x Schmerz (ST 1),  1 x Canaimasprung (ST 5),  1 x Arkane Explosion (ST 8),  1 x Feuerwand (ST 8)</p> <p><b><u>Erlernte Blutzauber:</u></b></p> <p><i>Balance</i> (Manakosten: 2),  <i>Schmerz</i> (Manakosten: 2),  <i>Federgleich</i> (Manakosten: 4),  <i>Verlangsamen</i> (Manakosten: 4),  <i>Arkane Explosion</i> (Manakosten: 12),  <i>Feuerwand</i> (Manakosten: 12),  <i>Canaimasprung</i> (Manakosten: 16),</p>			
<b>Beute:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alle noch nicht verwendeten Blutzauberphiole;</li> <li>- schäbige Lumpenkleider;</li> <li>- BW # (A:15);</li> <li>- BW 2 (K: 15);</li> </ul>			
<b>GH:</b>	<b>6</b>	<b>GK:</b>	<b>no</b>	<b>EP:</b> <b>58</b>

	<b>(Ober-) Hexe / Zauberer</b>			<b>ST 13</b>
<b>KÖR:</b>	<b>8</b>	<b>AGI:</b>	<b>4</b>	<b>GEI:</b> <b>8</b>
<b>ST:</b>	<b>0</b>	<b>BE:</b>	<b>0</b>	<b>VE:</b> <b>0</b>
<b>HÄ:</b>	<b>4</b>	<b>GE:</b>	<b>2</b>	<b>AU:</b> <b>5</b>
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:				
     				
<b>Bewaffnung</b>				
- Fingernägel (Faustkämpfer)*: WB +2 / INI +1				
<b>Talente:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adept VI</li> <li>- Alchemie I</li> <li>- Brutaler Hieb I</li> <li>- Diener der Verdammnis I</li> <li>- Einstecker I</li> <li>- Faustkämpfer III</li> <li>- Flink II</li> <li>- Handwerk: Giftmischen I</li> <li>- Kämpfer II</li> <li>- Knapp daneben I</li> <li>- Mächtiges Wunder III (1x/Kampf/TR SchZB+GEI)</li> <li>- Manakraft III</li> <li>- Reiten I</li> <li>- Rohe Magie I (nicht abwb. Sch. i. H. v. TR x 2)</li> <li>- Rundumschlag I</li> <li>- Stigmatisation I (pro TR: -2 Manakosten für 1 LK)</li> <li>- Wahrnehmung I</li> <li>- Vernichtender Schlag I</li> <li>- Zäher Hund II</li> </ul>			
	<p align="center"><b><u>Zauber:</u></b></p> <p><i>Einschläfern</i> (Manakosten: 3),  <i>Fluch</i> (Manakosten: 4),  <i>Geben und Nehmen</i> (Manakosten: 5),  <i>Azhi-Dahaka-Speer</i> [Eurosablitz]  (WuB: +3; Manakosten: 5),  <i>Kettenblitz</i> (WuB: +3; Manakosten: 9),  <i>kleiner Terror</i> [Heiliger Schrecken] (Manakosten: 9),  <i>Schweig</i> (Manakosten: 10),  <i>Gehorche</i> (Manakosten: 12)</p> <p><b><u>Anwendungsbereite Blutzauber [max. 39]:</u></b></p> <p>4 x Schmerz (ST 1),  1 x Teufelstanz (ST 4),  1 x Arkane Explosion (ST 8),  1 x Elementargeist Herbeirufen (ST 10),  1 x Schleudern (ST 13)</p>			

	<b><u>Erlernte Blutzauber:</u></b> <i>Balance</i> (Manakosten 2), <i>Schmerz</i> (Manakosten 2), <i>Federgleich</i> (Manakosten 4), <i>Verlangsamten</i> (Manakosten: 4), <i>Teufelstanz</i> (Manakosten: 6), <i>Erstarren</i> (Manakosten: 9), <i>Blutbrecher</i> (Manakosten: 10), <i>Hast</i> (Manakosten: 10), <i>Schleudern</i> (Manakosten: 10), <i>Elementargeist herbeirufen</i> (Manakosten: 10 +X), <i>Arkane Explosion</i> (Manakosten 12), <i>Feuerwand</i> (Manakosten: 12), <i>Canaimasprung</i> (Manakosten 16)			
Beute:	- Alle noch nicht verwendeten Blutzauber- phiolen; - schäbige Lumpenkleider; - BW 2 (A:20); - BW 2 (K: 20);			
GH:	7	GK:	no	EP: 63

 <b>Weißer Hexe</b> <b>ST 14</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>8</b>	<b>AGI:</b>	<b>4</b>	<b>GEI:</b>	<b>8</b>
<b>ST:</b>	<b>3</b>	<b>BE:</b>	<b>0</b>	<b>VE:</b>	<b>2</b>
<b>HÄ:</b>	<b>3</b>	<b>GE:</b>	<b>2</b>	<b>AU:</b>	<b>6</b>
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
22	11	5*	6	13*	4
<b>Bewaffnung</b>					
- Fingernägel (Faustkämpfer)*: WB +2 / INI +1					
Talente:	- Adept V - Alchemie I - Aufopferung II (1x/Kampf/TR 2. Wunder; aber 1W20 ab- wehrrbaren Sch) - Bildung I - Faustkämpfer III - Flink III - Fürsorger IV (Heil- & SchutzW +2/TR) - Handwerk: Giftmischen I - Heiliger Streiter I - Heimlichkeit I - Jäger & Sammler I - Kräuterheiler I - Manakraft V - Meditation I - Tiermeister I - Todeskraft I (+2 LK/TR bei Tod von Geschöpf. d. Verdmn. in Reichweite von 5+ TR) - Vergebung I (1x/TR/24h Angriffswurf auf Friedfertigkeit) - Vertrautenband I - Vertrauter I - Wahrnehmung I - WG: Sagen & Legenden I				

25/33	<b>Magdalenenduft</b> (Manakosten: 1), <b>Psalm der Reue</b> (WuB. -2; Manakosten 1), <b>Wasser Weihen</b> (Manakosten: 2), <b>Einschläfern</b> (Manakosten: 3), <b>Handauflegen</b> (WuB: +1; Manakosten: 3), <b>Wild Herbeirufen</b> (Manakosten: 4), <b>Eurosiablitz</b> (WuB: +3; Manakosten: 5), <b>Geben und Nehmen</b> (Manakos- ten: 5), <b>Heilbeeren</b> (Manakosten: 8), <b>Heilende Aura</b> (Manakosten: 8), <b>Kettenblitz</b> (WuB: +3; Manakosten: 8), <b>Heilende Strahlen</b> (Manakosten: 12)				44
Beute:	- Kleidung (gut); - BW 2 (A:20); - BW 2 (K: 20);				
GH:	12	GK:	no	EP:	57



Bild 365

## **Werwölfe / Lycantrope:**

Hinsichtlich der Frage nach der Verwandlung einer menschlichen Person in einen Werwolf bestehen gemäß der diversen Überlieferungen drei Möglichkeiten:

### **Variante 1:**

Ein Mensch schließt einen Pakt mit dem Teufel und erhält von diesem einen Gürtel aus Wolfsfell. Umgürtet er sich mit diesem, verwandelt er sich binnen 2 KR in einen Werwolf; eine Rückverwandlung ist jederzeit möglich. Der Mensch hat es also vollständig in seiner Hand, ob, wann und für wie lange er sich in einen Werwolf verwandelt.

### **Variante 2:**

Mit Aufgang des Vollmondes verwandelt sich die menschliche Person binnen 2 KR für die Dauer von drei Nächten und zwei Tagen ungewollt in einen Werwolf. Mit Anbruch des dritten Tages (erste Sonnenstrahlen) erfolgt binnen 2 KR die Rückverwandlung in ein menschliches Wesen.

### **Variante 3:**

Während jeder Abenddämmerung befällt die menschliche Person ein tiefer Schlaf, aus dem ein Erwachen unmöglich ist. Mit Verblässen des letzten Abendlichtes verwandelt sich die menschliche Person binnen 2 KR in einen Werwolf bis zum ersten Licht der Morgendämmerung (Rückverwandlung ebenfalls binnen 2 KR).

Während sich bei Variante 1 die menschliche Person während der Zeit als Werwolf ihrer menschlichen Person gänzlich bewusst ist und sich auch in ihrer menschlichen Gestalt an sämtliche Vorkommnisse während der Zeit als Werwolf erinnern kann, trifft dies bei Variante 2 und 3 nicht zu. Bei diesen letzteren kann sich die menschliche Gestalt an nichts erinnern, was sie als Werwolf getan und erlebt hat,

und auch der Werwolf ist sich nicht darüber bewusst, dass er zu anderen Zeiten ein menschliches Wesen ist, geschweige denn, dass er sich erinnerte, was dieses menschliche Wesen getan und erlebt hat.

Bzgl. Bissen durch einen Werwolf sei hier auf die **Regeln von Caera** aus der **Caera Kampagnenbox** verwiesen.

Da sich grundsätzlich jeder Mensch (Charakter/NSC) in einen Werwolf verwandeln kann, gibt es hier auch keine besonderen Wertvorgaben sondern lediglich Modifizierungen (ausschließlich für die Zeit, in welcher der Mensch ein Werwolf ist):

### **Zaubern/Wunderwirken/ Schlagen/Schießen:**

- Werwölfe können NICHT zaubern, Wunder wirken etc.
- Werwölfe können NICHT schießen.
- Werwölfe können auch KEINE Hieb- und Stichwaffen, mithin überhaupt KEINE Waffen benutzen.
- Werwölfe kämpfen stets allein über Biss und Vordertatzen/-klauen.

### **Attributwerte:**

- Jedwede Attributwerte auf GEI werden zu je 2/3 auf KÖR und je 1/3 auf Agilität verteilt (Höchstwerte sind NICHT zu beachten; Ergebnisse werden aufgerundet); GEI wird auf 1 gesetzt.

### **Eigenschaftswerte:**

- Jedwede Eigenschaftswerte auf VE werden zu je 2/3 auf ST und je 1/3 auf BE verteilt (Höchstwerte sind NICHT zu beachten; Ergebnisse werden aufgerundet); VE wird auf 1 gesetzt.
- Jedwede Eigenschaftswerte auf AU werden zu je 2/3 auf HÄ und je 1/3 auf GE verteilt (Höchstwerte sind NICHT zu beachten; Ergebnisse werden aufgerundet); AU wird auf 0 gesetzt.



### Talente:

Unabhängig davon, ob entsprechende Talentränge bereits vorhanden sind – es sei denn nachfolgend sind Obergrenzen angegeben – oder ob entsprechende Voraussetzungen für diese vorhanden sind, erhält der Werwolf folgende Talente bzw. Talentränge (TR):

- **2 TR** auf „Brutaler Hieb“
- **2 TR** auf „Einstecker“
- **3 TR** auf „Faustkämpfer“ (max. III)
- **2 TR** auf „Flink“ (max. V)
- **3 TR** auf „Kämpfer“

### Monsterfähigkeiten:

Daneben verfügt jeder Werwolf über folgende Monsterfähigkeiten:



#### **Anfällig:**

Erhält doppelten Schaden durch Silberkugeln.

UND:

Erhält doppelten Schaden durch geweihte Silberkugeln davon 1/2 (also einfacher) Schaden nicht abwehrbar.



#### **Dunkelsicht:**

Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.



#### **Mehrere Angriffe (+1):**

Kann 1 zusätzlichen Angriff durch entweder Biss oder Klaue in jeder Runde aktionsfrei ausführen.



#### **Natürliche Waffen:**

Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.
















#### **Sturmangriff:**

Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.

Als nachfolgende zwei Beispiele werden nun eine Magd (s. NSC Seite 211) und ein Räuberhauptmann (s. NSC Seite 222) in einen Werwolf verwandelt, wobei die Änderungen in **ROT** gehalten sind:

### **Beispiel 1, die Magd:**

<div> <b>Magd</b> <b>/Werwolf</b></div>		<b>ST3</b>	
<b>KÖR:</b> <del>6</del> <b>10</b> (6+4)	<b>AGI:</b> <del>8</del> <b>10</b> (8+2)	<b>GEI:</b> <del>6</del> <b>1</b> (6-6)	
<b>ST:</b> 0	<b>BE:</b> 2	<b>VE:</b> <del>0</del> <b>1</b>	
<b>HÄ:</b> <del>3</del> <b>3</b> (1+2)	<b>GE:</b> <del>2</del> <b>3</b> (2+1)	<b>AU:</b> <del>0</del> <b>0</b> (2-2)	
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:			
 <b>29</b>	 <b>13</b>	 <b>12</b>	 <b>9</b>
 <b>16</b>	 <b>-</b>		
<b>Bewaffnung</b>			
 <b>Nadelholz*: WB +1</b>			
<b>Talente:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bildung I</li><li>- Brutaler Hieb II</li><li>- Einstecker II</li><li>- Faustkämpfer III</li><li>- Flink II</li><li>- Kämpfer III</li><li>- Kräuterheiler I</li><li>- Schwimmen I</li><li>- Wahrnehmung I</li><li>- WG: Sagen &amp; Legenden I (+ WG: beliebig)</li></ul>		
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Silberkugeln. <b>UND:</b> Erhält doppelten Schaden durch geweihte Silberkugeln davon 1/2 (also einfacher) Schaden nicht abwehrbar.		
	<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
	<b>Mehrere Angriffe (+1):</b> Kann 1 zusätzlichen Angriff durch entweder Biss oder Klaue in jeder Runde aktionsfrei ausführen.		
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
	<b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.		
<b>Beute:</b>	Kleidung (einfach), BW # (A:10) <b>Denn bei 0 LK bzw. Tod erfolgt Rückverwandlung</b>		
<b>GH:</b>	<b>12</b>	<b>GK:</b>	no
<b>EP:</b>	<b>87</b>		

## Beispiel 2, der Räuberhauptmann:












Räuberhauptmann <span>ST 12</span> / Werwolf					
KÖR: <del>8</del> 11 (8+3)		AGI: <del>8</del> 10 (8+2)		GEI: <del>4</del> 1 (4+4)	
ST: 5		BE: 5		VE: <del>0</del> 1	
HÄ: 4		GE: 0		AU: 0	
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
 25	 15	 15	 8	 16	 -
Bewaffnung					
<del>Säbel (einfach)*: WB +2</del> <del>Pistole (einfach)**: WB +3; Ladezeit: 2 KR;</del> <del>Distanzmalus: -6 pro 10 Meter</del>					
Talente:		<ul style="list-style-type: none"><li>- Brutaler Hieb IV (II+II)</li><li>- Einstecker IV (II+II)</li><li>- Fieser Schuss II</li><li>- Faustkämpfer III</li><li>- Flink II</li><li>- Kämpfer VI (III+III)</li><li><del>Pistoler III</del></li><li><del>Präziser Schuss II</del></li><li>- Reiten I</li><li>- Rundumschlag I</li><li><del>Salve I</del></li><li><del>Schnellader I</del></li><li><del>Schütze III</del></li><li>- Vernichtender Schlag II</li><li>- WG: Kräuterkunde I</li><li>- WG: Fallenstellen I</li></ul>			
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Silberkugeln. <b>UND:</b> Erhält doppelten Schaden durch geweihte Silberkugeln davon 1/2 (also einfacher) Schaden nicht abwehrbar.				
	<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	<b>Mehrere Angriffe (+1):</b> Kann 1 zusätzlichen Angriff durch entweder Biss oder Klaue in jeder Runde aktionsfrei ausführen.				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	<b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.				
Beute:		Kleidung (einfach), BW 3A: W20 Denn bei 0 LK bzw. Tod erfolgt Rückverwandlung			
GH:	12	GK:	no	EP:	89



Bild 366

## Vampire:

Die Verwandlung eines Menschen in einen Vampir erfolgt grundsätzlich über den Biss eines Vampirs. Zu Näherem über Vampire sei hier auf die **Regeln von Caera** aus der **Caera Kampagnenbox** verwiesen.

Da sich grundsätzlich jeder Mensch (Charakter/NSC) in einen Vampir verwandeln kann, gibt es hier auch keine besonderen Wertvorgaben sondern lediglich Modifizierungen:

## Zaubern/Wunderwirken/Schlagen/Schießen:

Vampire können – ganz so wie ihr ursprünglicher Charakter / NSC – Zaubern/Wunderwirken/Blutzauber wirken, Schießen, Schlagen und jedwede Waffen verwenden.

## Attributwerte / Eigenschaftswerte:

Verwandelt sich ein Mensch in einen Vampir, so erhält er auf jeden Attribut- und Eigenschaftswert +1.

### Talente:

Unabhängig davon, ob entsprechende Talentränge bereits vorhanden sind – es sei denn nachfolgend sind Obergrenzen angegeben – oder ob entsprechende Voraussetzungen für diese vorhanden sind, erhält der Vampir folgende Talente bzw. Talentränge (TR):

- 2 TR auf „Adept“
- 2 TR auf „Akrobat“
- 2 TR auf „Brutaler Hieb“
- 2 TR auf „Einstecker“
- 4 TR auf „Flink“ (max. VII)
- 2 TR auf „Heimlichkeit“
- 1 TR auf „Hinterhältiger Angriff“  
(Der Angriff kann auch durch einen Biss erfolgen)
- 3 TR auf „Kämpfer“
- 2 TR auf „Kletterass“
- 2 TR auf „Manakraft“
- 2 TR auf „Schnelle Reflexe“
- 2 TR auf „Wahrnehmung“

### Monsterfähigkeiten:

Daneben verfügt jeder Vampir über folgende Monsterfähigkeiten:



#### **Dunkelsicht:**

Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.



#### **Kletterläufer:**

Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.



#### **Mehrere Angriffe (+1):**

Kann in einem ZWEIKAMPF nach erfolgreichem (aktionsfreiem) vergleichendem Kraftakt 1 zusätzlichen Angriff durch Biss in jeder Runde aktionsfrei ausführen.



#### **Schweben:**

Kann, statt zu laufen, auch schweben. Wird die Aktion „Rennen“ ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit wie am Boden auf Laufen x 2.

Darüber hinaus kann sich jeder Vampir, jederzeit in eine Fledermaus verwandeln; die Verwandlung dauert jeweils 1 KR. Ist der Vampir in eine Fledermaus verwandelt,








verfügt er jedoch auch lediglich über deren Fähigkeiten und Werte (s. Seite 236).

Als nachfolgende zwei Beispiele werden nun ein Jäger / eine Jägersfrau (s. NSC Seite 213) und ein Adliger / eine Adlige (s. NSC Seite 220) in einen Vampir verwandelt, wobei die Änderungen in **ROT** gehalten sind:



Bild 367

### **Beispiel 1, Jäger/Jägersfrau:**

 <b>Jäger/Jägersfrau</b> <b>ST 8</b>	
<b>/ Vampir</b>	
KÖR: <b>67</b>	AGI: <b>89</b>
ST: <b>23</b>	BE: <b>45</b>
HÄ: <b>34</b>	GE: <b>01</b>
	AU: <b>34</b>
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:	
 <b>27</b>	 <b>11</b>
 <b>13*</b>	 <b>9,5</b>
 <b>16</b>	 <b>29*</b>
Bewaffnung	
- Gewehr (Meisterarbeit)*: WB +13 / GA -3; INI -1; Ladezeit 7 KR; Distanzmalus: -1 (-3 +2) pro 10 Meter	
- Dolch: INI +1	
Talente:	
- Adept II	
- Akrobat II	
- Brutaler Hieb II	
- Einstecker II	
- Fieser Schuss III	
- Flink IV	
- Fürsorger I (Heil-/Schutzwunder +2/TR)	
<del>Heiliger Streiter I</del> <b>Diener der Verdammnis I</b>	
- Heimlichkeit IV (II+II)	
- Hinterhältiger Angriff I	
- Jäger & Sammler II	
- Kämpfer III	
- Kletterass II	
- Manakraft II	
- Salve I	
- Schnelle Reflexe II	
- Schütze III	
- Tiermeister I (+3/TR auf Umgang mit Tieren)	
- Vertrauter I (1 Tier/TR als Begleiter)	
- Wahrnehmung IV (II+II)	























15	<b>Eustachius</b> <b>Samielssicht</b> (+1 auf Schießen; Manakosten: 2), <b>Geben und Nehmen</b> , <b>Gesegnete Waffe</b> (WB +1); <b>Fluch</b> (Manakosten: 4), <b>Wild Herbeirufen</b> (Manakosten: 4)	25
	<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.	
	<b>Kletterläufer:</b> Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.	
	<b>Mehrere Angriffe (+1):</b> Kann in einem ZWEIKAMPF nach erfolgreichem (aktionsfreiem) vergleichendem Kraftakt 1 zusätzlichen Angriff durch Biss in jeder Runde aktionsfrei ausführen.	
	<b>Schweben:</b> Kann, statt zu laufen, auch schweben. Wird die Aktion „Rennen“ ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit wie am Boden auf Laufen x 2.	
Beute:	Kleidung (gut), BW # (A:20)	
GH:	23	GK: no EP: 118



Bild 368

## Beispiel 2, Adliger/Adlige:

		<b>Adliger/Adlige</b> <b>/ Vampir</b>		<b>ST 9</b>	
<b>KÖR:</b>  <b>9</b>		<b>AGI:</b>  <b>7</b>		<b>GEI:</b>  <b>7</b>	
<b>ST:</b>  <b>4</b>		<b>BE:</b>  <b>4</b>		<b>VE:</b>  <b>4</b>	
<b>HÄ:</b>  <b>3</b>		<b>GE:</b>  <b>2</b>		<b>AU:</b>  <b>3</b>	
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
 <b>26</b>		 <b>12</b>		 <b>13*</b>	
		 <b>8,5</b>		 <b>29*</b>	
				 <b>21**</b>	
<b>Bewaffnung</b>					
<ul style="list-style-type: none"><li>- Florett (Meisterarbeit)*: WB +2; INI +2</li><li>- Pistole (Meisterarbeit)**: WB +6; Ladezeit: 3 KR; Distanzmalus: -4 pro 10 Meter</li></ul>					
<b>Talente:</b>					
<ul style="list-style-type: none"><li>- <i>[Adept II (unbrauchbar; wenn nicht Diener der Verdammnis erworben wird)]</i></li><li>- Akrobat I</li><li>- Anführer I</li><li>- Bildung I</li><li>- Brutaler Hieb I</li><li>- Charmant I</li><li>- Einstecker I</li><li>- Flink IV</li><li>- Heimlichkeit II</li><li>- Hinterhältiger Angriff I</li><li>- Instrument I</li><li>- Kämpfer VII (IV+II)</li><li>- Kletterass II</li><li>- Kunstkenner I</li><li>- <i>[Manakraft II (unbrauchbar; wenn nicht Diener der Verdammnis erworben wird)]</i></li><li>- Reiten II</li><li>- Schnelle Reflexe II</li><li>- Schütze III</li><li>- Strategie I</li><li>- Wahrnehmung II</li><li>- WG: Höfische Etikette &amp; Dichtkunst II</li></ul>					
		<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.			
		<b>Kletterläufer:</b> Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.			
		<b>Mehrere Angriffe (+1):</b> Kann in einem ZWEIKAMPF nach erfolgreichem (aktionsfreiem) vergleichendem Kraftakt 1 zusätzlichen Angriff durch Biss in jeder Runde aktionsfrei ausführen.			
		<b>Schweben:</b> Kann, statt zu laufen, auch schweben. Wird die Aktion „Rennen“ ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit wie am Boden auf Laufen x 2.			
<b>Beute:</b>		Kleidung (kostbar), BW 5A: W20			
<b>GH:</b>		<b>22</b>	<b>GK:</b>	<b>no</b>	<b>EP:</b>
					<b>114</b>

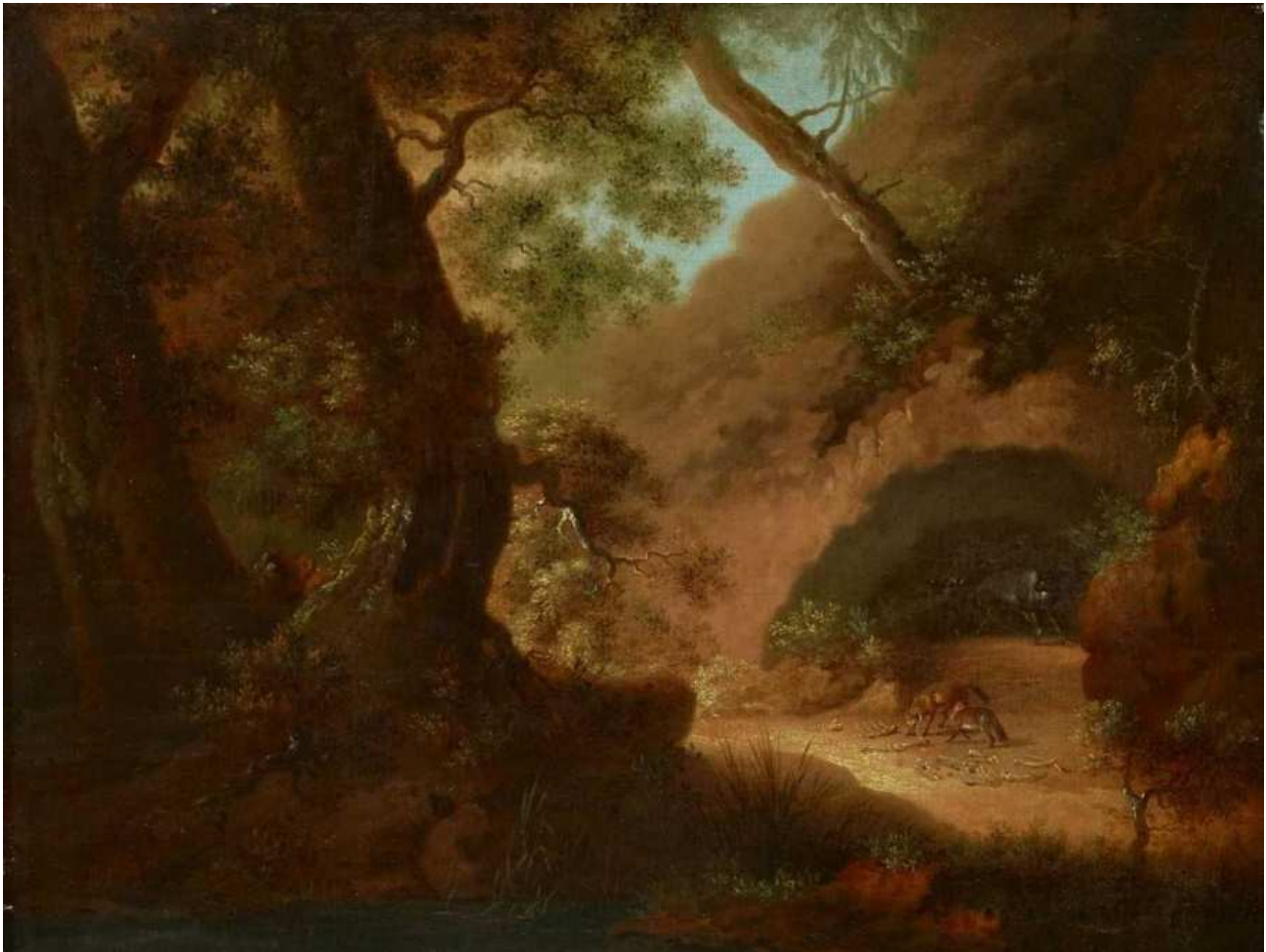


Bild 369

## TIERE



Bild 370











<div>  <b>Adler</b> </div>					
KÖR:	3	AGI:	8	GEI:	1
ST:	1	BE:	3	VE:	0
HÄ:	0	GE:	1	AU:	1
					
Bewaffnung					
- Krallen (WB +1)					
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Renner“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	<b>Sturzangriff:</b> Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.				
Beute:	Trophäe (BW 1A: 11)				
GH:	1	GK:	kl	EP:	52





Bild 371

<div> <div></div> <div>Bär</div> </div>					
KÖR:	12	AGI:	8	GEI:	1
ST:	3	BE:	4	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0
<div> <div>75</div> <div>15</div> <div>12</div> <div>8</div> <div>17</div> <div>-</div> </div>					
Bewaffnung					
- Pranke (WB +2; GA -2)					
<div> <div></div> <div>Natürliche Waffen:</div> </div> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.					
<div> <div></div> <div>Sturmangriff:</div> </div> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.					
Beute:	Trophäe / Fell (BW 1A: 16)				
GH:	9	GK:	gr	EP:	139

<div> <div></div> <div>Dachs</div> </div>					
KÖR:	5	AGI:	6	GEI:	1
ST:	1	BE:	4	VE:	0
HÄ:	3	GE:	5	AU:	0
<div> <div>15</div> <div>8</div> <div>10</div> <div>6</div> <div>7</div> <div>-</div> </div>					
Bewaffnung					
- Pranke / Biss (WB +1)					
<div> <div></div> <div>Mehrere Angriffe (+1):</div> </div> Kann 1 zusätzlichen Angriff (Pranke oder Biss) in jeder Runde aktionsfrei ausführen.					
<div> <div></div> <div>Natürliche Waffen:</div> </div> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.					
Beute:	Dachshaar (BW 1A: 7)				
GH:	1	GK:	wi	EP:	43



Bild 372





Bild 373

(Wild-) Esel					
KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	1
ST:	2	BE:	3	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0
32	11	10	7	11	-
Bewaffnung					
- Hufe (WB +1)					
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
GH:	1	GK:	no	EP:	57

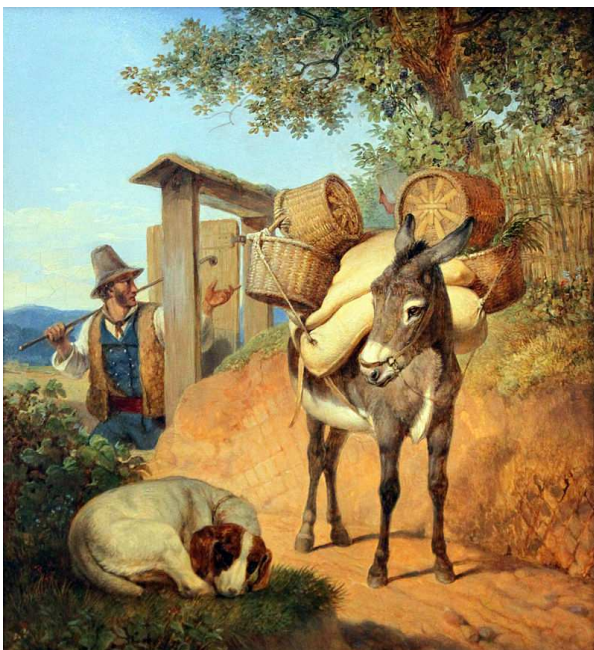


Bild 374

Eule					
KÖR:	3	AGI:	7	GEI:	2
ST:	1	BE:	2	VE:	1
HÄ:	0	GE:	2	AU:	0
13	3	9	4,5	5	-
Bewaffnung					
- Krallen (WB +1)					
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Renner“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	<b>Sturzangriff:</b> Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.				
Beute:	Trophäe (BW 1A: 11)				
GH:	1	GK:	kl	EP:	52



Bild 375





Bild 376




















<div>  <b>Fledermaus</b> </div>					
<b>KÖR:</b>	<b>4</b>	<b>AGI:</b>	<b>4</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>
ST:	2	BE:	2	VE:	0
HÄ:	1	GE:	0	AU:	0
<div> <div>  4            5            6            3            4            -         </div> </div>					
Bewaffnung					
- Krallen (WB +1)					
<div>  <b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.         </div>					
<div>  <b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.         </div>					
<div>  <b>Sonar:</b> „Sieht“ per Sonar         </div>					
<div>  <b>Sturzangriff:</b> Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.         </div>					
Beute:	Trophäe (BW 1A: 9)				
GH:	1	GK:	wi	EP:	54



Bild 377

<div>  <b>Fuchs</b> </div>					
<b>KÖR:</b>	<b>5</b>	<b>AGI:</b>	<b>6</b>	<b>GEI:</b>	<b>4</b>
ST:	1	BE:	3	VE:	2
HÄ:	2	GE:	5	AU:	0
<div> <div>  17            9            9            6            7            -         </div> </div>					
Bewaffnung					
- Biss (WB +1)					
<div>  <b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.         </div>					
Beute:	Trophäe / Fell (BW 1A: 16)				
GH:	1	GK:	no	EP:	54

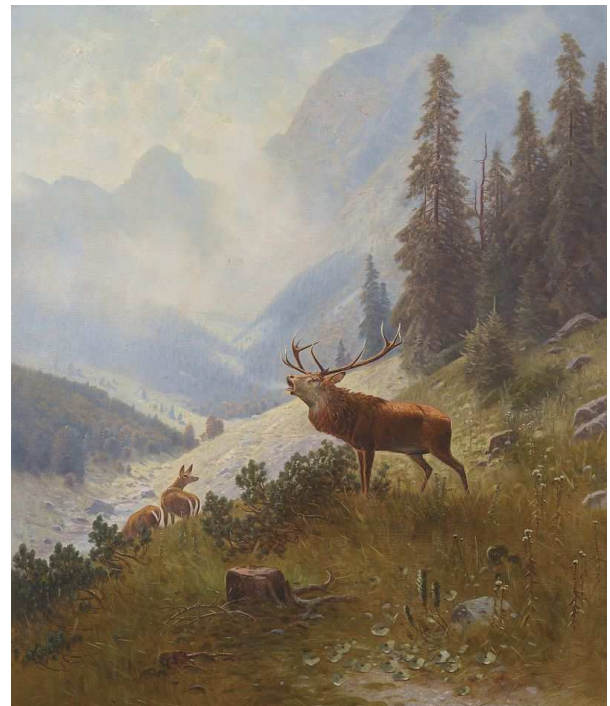


Bild 378

<div>  <b>Hirsch</b> </div>					
<b>KÖR:</b>	<b>10</b>	<b>AGI:</b>	<b>7</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>
ST:	4	BE:	3	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0
<div> <div>  66            12            10            7            16            -         </div> </div>					
Bewaffnung					
- Geweih (WB +2)					
<div>  <b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.         </div>					
<div>  <b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.         </div>					
Beute:	Trophäe (BW 1A: 10)				
GH:	6	GK:	gr	EP:	105



Bild 379









<div> <b>Hund</b></div>					
<b>KÖR:</b>	5	<b>AGI:</b>	6	<b>GEI:</b>	1
ST:	3	BE:	3	VE:	0
HÄ:	0	GE:	0	AU:	0
					
Bewaffnung					
- Biss (WB +1)					
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
GH:	1	GK:	kl	EP:	31



Bild 380

<div> <b>Katze</b></div>					
<b>KÖR:</b>	4	<b>AGI:</b>	6	<b>GEI:</b>	1
ST:	2	BE:	2	VE:	2
HÄ:	0	GE:	0	AU:	2
	14		4		8
			4		6
					-
Bewaffnung					
- Pfote (WB +1)					
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
GH:	1	GK:	kl	EP:	44



Bild 381











<div> <h1>Krähē</h1></div>					
<b>KÖR:</b>	<b>3</b>	<b>AGI:</b>	<b>3</b>	<b>GEI:</b>	<b>2</b>
ST:	2	BE:	1	VE:	2
HÄ:	0	GE:	1	AU:	0
					
13	3	4	4	6	-
Bewaffnung					
- Krallen (WB +1)					
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	<b>Sturzangriff:</b> Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.				
GH:	1	GK:	kl	EP:	25



Bild 382

 <b>Kreuzotter+Aspisviper</b>					
<b>KÖR:</b>	4	<b>AGI:</b>	7	<b>GEI:</b>	1
ST:	2	BE:	7	VE:	0
HÄ:	1	GE:	0	AU:	0
					
<b>Bewaffnung</b>					
- Biss (WB +1)					
	<b>Gift:</b> Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine „Gift-trotzen“-Probe, ansonsten erhält es 1W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.				
<b>Beute:</b>	Gift für Pharmazie + Leder (BW 2A: 10)				
<b>GH:</b>	1	<b>GK:</b>	wi	<b>EP:</b>	50





Bild 383

<div> <b>Luchs</b> </div>					
<b>KÖR:</b>	5	<b>AGI:</b>	10	<b>GEI:</b>	2
ST:	3	BE:	5	VE:	1
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0
<div> <div>  25            8            15            6            9            -         </div> </div>					
<b>Bewaffnung</b>					
- Hufe (WB +1)					
<div> <b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.         </div>					
<b>Beute:</b>	Trophäe / Fell (BW 1A: 16)				
GH:	2	GK:	no	EP:	76

<div> <b>Maultier</b> </div>					
<b>KÖR:</b>	9	<b>AGI:</b>	8	<b>GEI:</b>	1
ST:	3	BE:	4	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0
<div> <div>  33            12            12            7,5            13            -         </div> </div>					
<b>Bewaffnung</b>					
- Hufe (WB +1)					
<div> <b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.         </div>					
GH:	1	GK:	no	EP:	60



Bild 384

<div> <b>Pferd</b> </div>					
<b>KÖR:</b>	10	<b>AGI:</b>	11	<b>GEI:</b>	1
ST:	2	BE:	7	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0
<div> <div>  66            12            18            10            14            -         </div> </div>					
<b>Bewaffnung</b>					
- Hufe (WB +1)					
<div> <b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.         </div>					
GH:	4	GK:	gr	EP:	101

<div> <b>Pony</b> </div>					
<b>KÖR:</b>	9	<b>AGI:</b>	8	<b>GEI:</b>	1
ST:	2	BE:	5	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0
<div> <div>  33            11            13            7,5            13            -         </div> </div>					
<b>Bewaffnung</b>					
- Hufe (WB +1)					
<div> <b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.         </div>					
GH:	3	GK:	no	EP:	60

<div> <b>Rabe</b> </div>					
<b>KÖR:</b>	3	<b>AGI:</b>	3	<b>GEI:</b>	3
ST:	2	BE:	1	VE:	3
HÄ:	0	GE:	1	AU:	0
<div> <div>  13            3            4            4            6            -         </div> </div>					
<b>Bewaffnung</b>					
- Krallen (WB +1)					
<div> <b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Renner“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.         </div>					
<div> <b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.         </div>					
<div> <b>Sturzangriff:</b> Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.         </div>					
GH:	1	GK:	kl	EP:	25

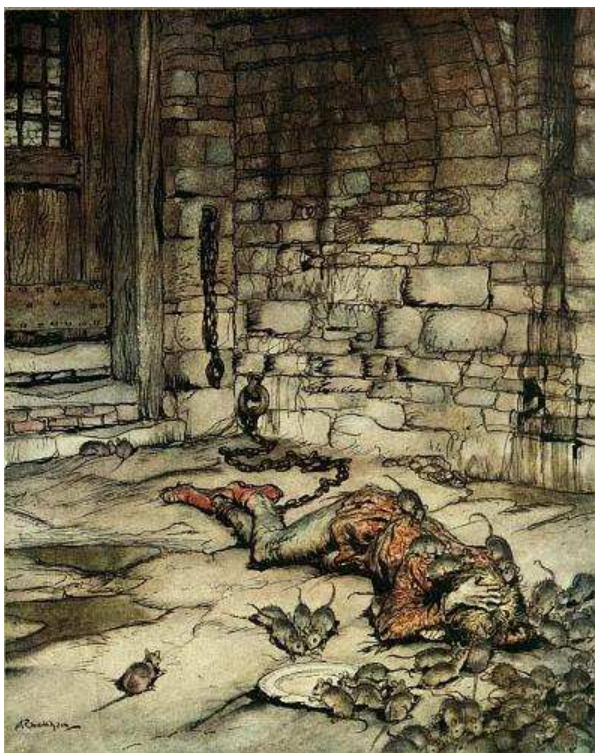


Bild 385











<div>  <b>Ratte</b> </div>						
<b>KÖR:</b>	<b>2</b>	<b>AGI:</b>	<b>4</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>	
ST:	1	BE:	2	VE:	0	
HÄ:	0	GE:	0	AU:	0	
						
<b>Bewaffnung</b>						
- Biss (WB +1)						
	<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.					
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.					
	<b>Schwimmen:</b> Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2					
<b>GH:</b>	1	<b>GK:</b>	kl	<b>EP:</b>	26	



Bild 386

<div>  <b>Schwan</b> </div>						
<b>KÖR:</b>	<b>4</b>	<b>AGI:</b>	<b>4</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>	
ST:	3	BE:	1	VE:	1	
HÄ:	1	GE:	1	AU:	5	
						
<b>Bewaffnung</b>						
- Schnabel (WB +1)						
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.					
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.					
	<b>Sturzangriff:</b> Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.					
	<b>Schwimmen:</b> Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2					
<b>Beute:</b>	Trophäe (BW 1A: 9)					
<b>GH:</b>	1	<b>GK:</b>	kl	<b>EP:</b>	35	



Bild 387

<div>  <b>Wildschwein</b> </div>						
<b>KÖR:</b>	<b>10</b>	<b>AGI:</b>	<b>10</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>	
ST:	4	BE:	2	VE:	0	
HÄ:	4	GE:	2	AU:	0	
						
<b>Bewaffnung</b>						
- Hauer (WB +2; GA -1)						
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.					
	<b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.					
<b>Beute:</b>	Trophäe (BW 1A: 10)					
<b>GH:</b>	6	<b>GK:</b>	no	<b>EP:</b>	79	





Bild 388

<div> <div></div> <div>Wisent</div> </div>					
<b>KÖR:</b>	<b>12</b>	<b>AGI:</b>	<b>8</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>
ST:	8	BE:	3	VE:	0
HÄ:	6	GE:	1	AU:	0
<div>75</div>	<div>18</div>	<div>11</div>	<div>5</div>	<div>21</div>	<div>-</div>
Bewaffnung					
- Hörner (WB +1; GA -1)					
<div></div>	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
<div></div>	<b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.				
Beute:	Trophäe (BW 1A: 12)				
GH:	10	GK:	gr	EP:	130



Bild 389











<div> <div></div> <div>Wolf</div> </div>					
<b>KÖR:</b>	<b>8</b>	<b>AGI:</b>	<b>7</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>
ST:	4	BE:	4	VE:	1
HÄ:	1	GE:	1	AU:	0
<div>29</div>	<div>9</div>	<div>11</div>	<div>6</div>	<div>14</div>	<div>-</div>
Bewaffnung					
- Biss (WB +2)					
<div></div>	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
<div></div>	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
<div></div>	<b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.				
Beute:	Trophäe (BW 1A: 10)				
GH:	1	GK:	kl	EP:	31










Bild 390



# ÜBER-/WIDER- NATÜRLICHE GESCHÖPFE

Aufhocker						
	<b>KÖR:</b>	<b>5</b>	<b>AGI:</b>	<b>7</b>	<b>GEI:</b>	<b>3</b>
	ST:	2	BE:	2	VE:	1
	HÄ:	1	GE:	2	AU:	0
						
8	7	9	4,5	7	9	
Bewaffnung						
- Ast/Messer (WB +0)						
	<b>Aufhocken:</b> Jede Sprungprobe auf den Rücken eines Gegners erfolgt mit einem Bonus von +8. Ist der Sprung gelungen, erfolgt in derselben KR eine aktionsfreie Umschlingen-Probe (AGI+GE), ebenfalls mit einem Bonus von +8. Jede KR, welche der Aufhocker sein Opfer umschlungen hält (vergleichende KÖR+ST- oder AGI+GE-Probe (mit Bonus +8, s.o.)), verliert das Opfer: <ul style="list-style-type: none"><li>- 3 LK,</li><li>- 2 KÖR, 2 AGI,</li><li>- 1 ST, 1 HÄ, 1 GE</li></ul> Überlebt das Opfer den Angriff und kann sich von dem Aufhocker lösen, erhält es alle verlorenen LK, Attributwerte und Eigenschaftswerte langsam wieder zurück; jede Stunde 1 LK, 1 Attributwert und 1 Eigenschaftswert.					
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.					
	<i>Wesen der Verdammnis</i>					
Beute:		BW 1B:10				
GH:	1	GK:	kl	EP:	42	

 <b>Augenball</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>8</b>	<b>AGI:</b>	<b>4</b>	<b>GEI:</b>	<b>10</b>
ST:	0	BE:	0	VE:	2
HÄ:	4	GE:	2	AU:	3
					
Bewaffnung					
-					
Besonderheit:					
Kann <i>Blutzauber</i> immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber					

	<b>Antimagie:</b> Sämtliche Magie in einem Radius von GEI in Metern um die Kreatur herum ist wirkungslos. Dies gilt nicht für die eigene Magie der Kreatur oder deren Zauber.				
	<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	<b>Mehrere Angriffe (+4):</b> Kann 4 zusätzliche Zaubersprüche in jeder Runde aktionsfrei wirken, keinen einzelnen Zauberspruch jedoch mehr als einmal. Manaverbrauch muss dennoch beachtet werden.				
	<b>Mehrere Angriffsglieder:</b> Greift mit mehreren Angriffsgliedern an, die Gegner bei erfolgreichem Schlagen-Immersion abtrennen bzw. zertrümmern, wodurch die Angriffszahl letztlich sinkt.				
	<b>Schweben:</b> Kann statt zu laufen auch schweben. Wird die Aktion „Rennen“ ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit wie am Boden auf Laufen x2.				
	<i>Wesen der Verdammnis</i>				
	13	Einfühlen, Einschlafen, Gehorche, Kettenblitz, Schleudern, Telekinese, Durchlässig, Satanischer Wahnsinn			
Beute:		# (BW 5A:20, BW 5BZ: 20)			
GH:	23	GK:	gr	EP:	255

Basilisk					
KÖR:	14	AGI:	7	GEI:	1
ST:	3	BE:	3	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	1
Bewaffnung					
- Großer Biss (WB +2; GA -2)					
Besonderheit:					
Kann <i>Blutzauber</i> immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber					
	<b>Blickangriff:</b> Greift mit seinem Blick aktionsfrei jeden an, dem GEI+AU misslingt. Wer gegen die Kreatur vorgeht, ohne ihr in die Augen zu sehen, erhält -6 auf alle Proben, ist aber nicht mehr Ziel ihrer Blickangriffe.				
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	<b>Versteinern:</b> Bei einem erfolgreichen Blickangriff versteinert das Ziel, sofern diesem KÖR+AU misslingt. Eine Versteinernung kann durch das Wunder <i>Wunderheilung</i> aufgehoben werden.				
Beute:	Trophäe (BW 2A:20)				
GH:	18	GK:	gr	EP:	206








 <b>Baumherr</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>20</b>	<b>AGI:</b>	<b>1</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>
ST:	5	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0
					
70	27	1	3	27	-
<b>Bewaffnung</b>					
- Asthiebe (WB +2)					
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Feuer.				
	<b>Mehrere Angriffe (+3):</b> Kann 3 zusätzliche Asthiebe in jeder Runde aktionsfrei ausführen.				
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	<b>Schleudern:</b> Ein Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) schaden/3 Meter fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfeln kann; das Ziel liegt danach grundsätzlich am Boden.				
<b>Beute:</b>	Lediglich Brennholz				
<b>GH:</b>	23	<b>GK:</b>	gr	<b>EP:</b>	158










## DÄMONEN

Für alle Arten von Dämonen gilt:







	<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.
	<b>Mehrere Angriffe (+X):</b> Kann mit seinen Gliedmaßen (Anzahl variabel je nach Art des Dämons; mindestens jedoch mit einer weiteren „Pranke“) x-mal zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei ausführen.
	<b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.
	<i>Wesen der Verdammnis</i>

 <b>Niederer Dämon</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>5</b>	<b>AGI:</b>	<b>5</b>	<b>GEI:</b>	<b>5</b>
ST:	2	BE:	2	VE:	2
HÄ:	2	GE:	2	AU:	2
					
9	9	7	3,5	8	-
<b>Bewaffnung</b>					
- Pranke (WB +1; GA -1)					
<b>Besonderheit:</b>					
Kann <i>Blutzauber</i> immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber					
	Je nach Art des Dämons Zauber und Blutzauber der Stufen 1 - 4				
9					13
<b>GH:</b>	1	<b>GK:</b>	kl	<b>EP:</b>	71

 <b>Hoher Dämon</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>7</b>	<b>AGI:</b>	<b>7</b>	<b>GEI:</b>	<b>6</b>
ST:	3	BE:	3	VE:	3
HÄ:	3	GE:	3	AU:	3
					
20	12	10	4,5	12	-
<b>Bewaffnung</b>					
- Pranke (WB +2; GA -2)					
<b>Besonderheit:</b>					
Kann <i>Blutzauber</i> immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber					
	Je nach Art des Dämons Zauber und Blutzauber der Stufen 1 - 8				
11					17
<b>GH:</b>	4	<b>GK:</b>	no	<b>EP:</b>	104




 <b>Kampfdämon</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>9</b>	<b>AGI:</b>	<b>8</b>	<b>GEI:</b>	<b>8</b>
ST:	4	BE:	4	VE:	4
HÄ:	4	GE:	4	AU:	4
					
46	15	12	6	16	-
<b>Bewaffnung</b>					
- Pranke (WB +3; GA -3)					
<b>Besonderheit:</b>					
Kann <i>Blutzauber</i> immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber					
	Je nach Art des Dämons Zauber und Blutzauber der Stufen 1 - 12				
14					24
<b>GH:</b>	8	<b>GK:</b>	gr	<b>EP:</b>	152




 <b>Kriegsdämon</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>15</b>	<b>AGI:</b>	<b>10</b>	<b>GEI:</b>	<b>10</b>
ST:	7	BE:	5	VE:	5
HÄ:	7	GE:	5	AU:	5
					
<b>Bewaffnung</b>					
- Pranke (WB +4; GA -4)					
<b>Besonderheit:</b>					
Kann <i>Blutzauber</i> immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber					
	Je nach Art des Dämons <i>Zauber</i> und <i>Blutzauber</i> der Stufen 1 - 16				
GH:	23	GK:	ri	EP:	297










 <b>Dämonenfürst</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>20</b>	<b>AGI:</b>	<b>20</b>	<b>GEI:</b>	<b>10</b>
ST:	10	BE:	10	VE:	7
HÄ:	10	GE:	10	AU:	7
					
<b>Bewaffnung</b>					
- Pranke (WB +5; GA -5)					
<b>Besonderheit:</b>					
Kann <i>Blutzauber</i> immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber					
	Je nach Art des Dämons <i>Zauber</i> und <i>Blutzauber</i> der Stufen 1 - 20				
GH:	23	GK:	ri	EP:	297

## DRACHEN










Für alle Arten von Drachen gilt:










	<b>Angst (-X):</b> Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes -X auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.
	<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Renner“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

	<b>Mehrere Angriffe (+1):</b> Kann 1 zusätzlichen Angriff (Biss, Klaue, Odem oder Schwanzhieb) in jeder Runde aktionsfrei ausführen. Bis auf die Klauen dürfen alle Angriffsarten nur einmal pro Runde angewendet werden.
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.
	<b>Odem:</b> Nur alle 1W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GE x 5 Meter langer Kegel (am Ende GE x 3 Meter breit).
	<b>Schleudern:</b> Ein Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) schaden/3 Meter fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfeln kann; das Ziel liegt danach grundsätzlich am Boden.
	<b>Sturzangriff:</b> Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.
	<b>Verschlingen:</b> Schlagen-Immersieg verschlingt Ziel (sofern 2+ Kategorien kleiner), welches fortan ST Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. <b>Befreien:</b> Nur mit einem Schlagen-Immersieg, der Schaden verursacht, kann man sich aus dem Leib des Verschlingers befreien, wenn dieser noch lebt.
	<b>Zerstampfen:</b> Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.
	<= Entweder <i>Wesen der Verdammnis</i> oder Wesen des Heils => 

 <b>Drachenwelpen</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>9</b>	<b>AGI:</b>	<b>11</b>	<b>GEI:</b>	<b>5</b>
ST:	2	BE:	3	VE:	1
HÄ:	2	GE:	3	AU:	2
					
<b>Bewaffnung</b>					
- Biss, Klaue, Odem, Schwanz (WB +3; GA -2)					
<b>Besonderheit:</b>					
Kann – wenn Wesen der Verdammnis – <i>Blutzauber</i> immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber					
	Je nach Art des Drachens <i>Zauber</i> und <i>Blutzauber</i> ODER Wunder der Stufen 1 - 4				
Beute:	Trophäe (BW 2A: 1W20 + 10)				
GH:	18	GK:	gr	EP:	255



 Jungdrache					
KÖR:	16	AGI:	12	GEI:	8
ST:	4	BE:	3	VE:	2
HÄ:	4	GE:	3	AU:	4
 225	 24	 15	 13	 24	 19
Bewaffnung					
- Biss, Klaue, Odem, Schwanz (WB +4; GA -4)					
Besonderheit:					
Kann – wenn Wesen der Verdammnis – <i>Blutzauber</i> immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber					
 14	Je nach Art des Drachens <i>Zauber</i> und <i>Blutzauber</i> ODER Wunder der Stufen 1 - 12				 24
Beute:	Trophäe: (BW 4A: 1W20 + 10), #: ((BW A: 1W20 + 10) x 10,				
GH:	36	GK:	ri	EP:	481

 <b>Erwachsener Drache</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>24</b>	<b>AGI:</b>	<b>16</b>	<b>GEI:</b>	<b>11</b>
ST:	6	BE:	4	VE:	3
HÄ:	6	GE:	4	AU:	6
					
600	35	20	20	35	25
<b>Bewaffnung</b>					
- Biss, Klaue, Odem, Schwanz (WB +5; GA -5)					
<b>Besonderheit:</b>					
Kann – wenn Wesen der Verdammnis – <i>Blutzauber</i> immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber					
	Je nach Art des Drachens <i>Zauber</i> und <i>Blutzauber</i> ODER Wunder der Stufen 1 - 20				
19					37
<b>Beute:</b>	Trophäe: (BW 8A: 1W20 + 10), #: ((BW A: 1W20 + 10) x 10,				
<b>GH:</b>	63	<b>GK:</b>	ge	<b>EP:</b>	907

Neben einer Vielzahl individueller Unterschiede hinsichtlich der einzelnen Drachen, können diese darüber hinaus anhand von deren Farbe und deren dazugehörigem Odem wie folgt unterschieden werden (innerhalb jeder Unterart existieren Wesen der Verdammnis und Wesen des Heils):

DRACHENARTEN	
FARBE	ODEM
Blau	Blitz
Bronze	Schallwellen
Gelb	Sandsturm
Gold	Licht
Grün	Giftgas
Rot	Feuer
Schwarz	Säure
Silber	Quecksilber
Weiss	Frost












Bild 391

 <b>Echsenmensch</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>9</b>	<b>AGI:</b>	<b>8</b>	<b>GEI:</b>	<b>3</b>
ST:	4	BE:	0	VE:	2
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0
     					
<b>Bewaffnung</b>					
- Speer (WB +1)					
 <b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.					
 <b>Schleudern:</b> Ein Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) schaden/3 Meter fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfeln kann; das Ziel liegt danach grundsätzlich am Boden.					
<b>Beute:</b>	BW 1B:12, # 2B:17				
<b>GH:</b>	3	<b>GK:</b>	no	<b>EP:</b>	71



Bild 392

 <b>Einhorn</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>9</b>	<b>AGI:</b>	<b>13</b>	<b>GEI:</b>	<b>8</b>
ST:	2	BE:	6	VE:	2
HÄ:	2	GE:	2	AU:	8
     					
<b>Bewaffnung</b>					
- Horn, Hufe (WB +1)					
 <b>Angst (-X):</b> Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes -X auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.					
 <b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).					









 <b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.	
 <b>Mehrere Angriffe (+1):</b> Kann 1 zusätzlichen Angriff (Horn oder Hufe) in jeder Runde aktionsfrei ausführen.	
 <b>Schleudern:</b> Ein Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) schaden/3 Meter fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfeln kann; das Ziel liegt danach grundsätzlich am Boden.	
 <b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.	
 <b>Wesen des Heils</b>	
 <b>18</b>	Auferweckung, Einfühlen, Einschläfern, Geben und Nehmen, Heilende Aura, Heilendes Feld, Lucialicht, Wunderheilung
 <b>38</b>	
<b>Beute:</b>	BW 1B: 12, #2B: 17
<b>GH:</b>	9
<b>GK:</b>	gr
<b>EP:</b>	189









## ELEMENTARE









Alle Arten von Elementaren sind sichtbar, selbst Lufterelementare, die als stürmische Wirbel Gestalt annehmen.

Soll ein Elementar gegen ein Element vorgehen (beispielsweise ein Lagerfeuer löschen), wird mit Hilfe der Tabelle auf Seite 120 dieses einer Stufe (I – III) zugeordnet, welche mit 5 multipliziert wird, bevor auf das Ergebnis der aufgelistete Größenmodifikator aus der Tabelle angerechnet wird. Das Endgültige Ergebnis stellt den Probewert dar, gegen den das Elementar vergleichende Probe mit KÖR+ST würfeln muss, um das Element zu bezwingen. Das Elementar erhält +8 auf die Probe, wenn es sich um das eigene Element handelt und -8, wenn es gegen das Element anfällig ist. Bei einem Misserfolg der vergleichenden Probe erhält es abwehrlosen Schaden in Höhe der Probendifferenz, kann es aber in der nächsten Runde erneut versuchen.









## ERDELEMENTARE










 <b>Erdelementar I</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>12</b>	<b>AGI:</b>	<b>2</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>
ST:	3	BE:	1	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0
     					
<b>Bewaffnung</b>					
- Steinpranke (WB +4)					
 <b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Blitz-, Sturm- und Windangriffe.					
GH:	8	GK:	kl	EP:	44










 <b>Erdelementar II</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>17</b>	<b>AGI:</b>	<b>2</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>
ST:	4	BE:	1	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0
     					
<b>Bewaffnung</b>					
- Steinpranke (WB +4)					
 <b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Blitz-, Sturm- und Windangriffe.					
GH:	15	GK:	no	EP:	70

 <b>Erdelementar III</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>22</b>	<b>AGI:</b>	<b>2</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>
ST:	5	BE:	1	VE:	0
HÄ:	7	GE:	0	AU:	0
     					
<b>Bewaffnung</b>					
- Steinpranke (WB +4)					
 <b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Blitz-, Sturm- und Windangriffe.					
GH:	23	GK:	gr	EP:	124

## FEUERELEMENTARE


 <b>Feurelementar I</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>9</b>	<b>AGI:</b>	<b>5</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0
     					
<b>Bewaffnung</b>					
- Flammenhieb (WB +2)					
 <b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Eis-, Frost- und Wasserangriffe.					
 <b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.					
GH:	9	GK:	kl	EP:	44










 <b>Feurelementar II</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>13</b>	<b>AGI:</b>	<b>6</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0
     					
<b>Bewaffnung</b>					
- Flammenhieb (WB +2)					
 <b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Eis-, Frost- und Wasserangriffe.					
 <b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.					
GH:	15	GK:	no	EP:	95










 <b>Feurelementar III</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>18</b>	<b>AGI:</b>	<b>6</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>
ST:	6	BE:	0	VE:	0
HÄ:	7	GE:	0	AU:	0
     					
<b>Bewaffnung</b>					
- Flammenhieb (WB +2)					
 <b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Eis-, Frost- und Wasserangriffe.					
 <b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.					
GH:	24	GK:	gr	EP:	145



## LUFTELEMENTARE

 <b>Luftelementar I</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>6</b>	<b>AGI:</b>	<b>8</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0
					
<b>Bewaffnung</b>					
- Luftstoß (WB +2; ○-1/2m)					
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Erd-, Fels- und Steinangriffe.				
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
GH:	4	GK:	kl	EP:	68

 <b>Luftelementar II</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>10</b>	<b>AGI:</b>	<b>9</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	3	AU:	0
					
<b>Bewaffnung</b>					
- Luftstoß (WB +2; ○-1/2m)					
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Erd-, Fels- und Steinangriffe.				
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
GH:	9	GK:	no	EP:	92







 <b>Luftelementar III</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>15</b>	<b>AGI:</b>	<b>9</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	7	GE:	4	AU:	0
					
<b>Bewaffnung</b>					
- Luftstoß (WB +2; ○-1/2m)					
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Erd-, Fels- und Steinangriffe.				
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
GH:	16	GK:	gr	EP:	143

## WASSERELEMENTARE

 <b>Wasserelementar I</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>6</b>	<b>AGI:</b>	<b>8</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0
					
<b>Bewaffnung</b>					
- Wasserstrahl (WB +2; ○-1/2m)					
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.				
	<b>Schwimmen:</b> Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2				
GH:	3	GK:	kl	EP:	60

 <b>Wasserelementar II</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>11</b>	<b>AGI:</b>	<b>8</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0
					
<b>Bewaffnung</b>					
- Wasserstrahl (WB +2; ○-1/2m)					
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.				
	<b>Schwimmen:</b> Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2				
GH:	9	GK:	no	EP:	83

 <b>Wasserelementar III</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>15</b>	<b>AGI:</b>	<b>9</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>
ST:	5	BE:	0	VE:	0
HÄ:	6	GE:	4	AU:	0
					
<b>Bewaffnung</b>					
- Wasserstrahl (WB +2; ○-1/2m)					
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.				
	<b>Schwimmen:</b> Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2				
GH:	16	GK:	gr	EP:	133

 <b>Fliegendes Schwert</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>10</b>	<b>AGI:</b>	<b>5</b>	<b>GEI:</b>	<b>0</b>
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0
					
<b>Bewaffnung</b>					
- Klinge (WB +2)					
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	<b>Sturzangriff:</b> Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.				
<b>Herstellung:</b>	Neuwert der Waffe + Handwerk: Waffenschmied + Einbetten + <i>Federgleich</i> + <i>Schweben</i>				
<b>Beute:</b>	Die Trümmer der Waffe (BW 1A: 12)				
GH:	8	GK:	kl	EP:	57

 <b>Gargyl</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>7</b>	<b>AGI:</b>	<b>7</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>
ST:	2	BE:	1	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	1
					
<b>Bewaffnung</b>					
- Steinklaue (WB +2)					
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Blitz-, Sturm- und Windangriffe.				
	<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).				
	<b>Kletterläufer:</b> Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	<b>Sturzangriff:</b> Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.				
<b>Beute:</b>	Trophäe (BW 1A: 8)				
GH:	6	GK:	kl	EP:	91







Bild 393









 <b>Geist</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>1</b>	<b>AGI:</b>	<b>11</b>	<b>GEI:</b>	<b>10</b>
ST:	16	BE:	0	VE:	3
HÄ:	16	GE:	2	AU:	6
					
<b>Bewaffnung</b>					
- Geisterklaue /WB +2; GA -2)					
	<b>Alterung:</b> Bei einem Treffer altert das Ziel pro erlittenen Schadenspunkt um 1 Jahr.				
	<b>Angst (-X):</b> Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes -X auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.				
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).				
	<b>Nur durch Magie verletzbar:</b> Nur Angriffe mit magischen bzw. geweihten Waffen oder durch <i>Zauber</i> / <i>Blutzauber</i> / Wunder richten Schaden an. Ausgenommen sind eventuelle <b>Anfälligkeiten</b> , durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.				
	<b>Totenkraft:</b> Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.				
	<= Entweder <b>Wesen der Verdammnis</b> oder Wesen des Heils =>				
	Göttlicher Schrecken / <i>Terror</i>				
GH:	7	GK:	no	EP:	245

 <b>Goblin</b>						
<b>KÖR:</b>	<b>5</b>	<b>AGI:</b>	<b>7</b>	<b>GEI:</b>	<b>3</b>	
ST:	2	BE:	2	VE:	1	
HÄ:	1	GE:	2	AU:	0	
     						
<b>Bewaffnung</b>						
- Ast/Messer (WB +0)						
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.					
	<i>Wesen der Verdammnis</i>					
Beute:	BW 1B:10					
GH:	1	GK:	kl	EP:	42	










## GOLEMS










Für alle Arten von Golems gilt:


	<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).
	<b>Schleudern:</b> Ein Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) schaden/3 Meter fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfeln kann; das Ziel liegt danach grundsätzlich am Boden.
	<b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.

 <b>Eisengolem</b>						
<b>KÖR:</b>	<b>20</b>	<b>AGI:</b>	<b>5</b>	<b>GEI:</b>	<b>0</b>	
ST:	5	BE:	2	VE:	0	
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0	
     						
<b>Bewaffnung</b>						
- Eisenpranke (WB +6)						
	<b>Zerstampfen:</b> Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.					






Herstellung:		646 Francs, 8 Centimes / 168 Taler, 6 Groschen / 235 Gulden, 33 Kreuzer + Handwerk: Schmied + Einbetten + <i>Trugbild</i> + <i>Teufelstanz</i>					
GH:	27	GK:	gr	EP:	173		

<div> <b>Knochengolem</b></div>						
<b>KÖR:</b>	<b>10</b>	<b>AGI:</b>	<b>12</b>	<b>GEI:</b>	<b>0</b>	
ST:	5	BE:	6	VE:	0	
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0	
<div><div>40</div><div>10</div><div>18</div><div>7,5</div><div>21</div><div>-</div></div>						
Bewaffnung						
- Knochenpranke (WB +6)						
<div><div></div><div><b>Mehrere Angriffe (+3):</b> Kann mit seinen insgesamt 4 Armen 3 zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei ausführen.</div></div>						
<div><div></div><div><b>Mehrere Angriffsglieder:</b> Greift mit mehreren Angriffsgliedern an, die Gegner bei erfolgreichem Schlagen-Immersieg abtrennen bzw. zertrümmern, wodurch die Angriffszahl letztlich sinkt.</div></div>						
Herstellung:		Knochen von 8 Kreaturen der Größenkategorie „normal“ oder entsprechend + Handwerk: Schreiner + Einbetten + <i>Trugbild</i> + <i>Teufelstanz</i>				
GH:	11	GK:	gr	EP:	148	

<div> <b>Kristallgolem</b></div>						
<b>KÖR:</b>	<b>8</b>	<b>AGI:</b>	<b>10</b>	<b>GEI:</b>	<b>4</b>	
ST:	3	BE:	0	VE:	0	
HÄ:	3	GE:	5	AU:	0	
<div><div>42</div><div>14</div><div>10</div><div>6,5</div><div>13</div><div>-</div></div>						
Bewaffnung						
- Kristallpranke (WB +2)						
<div><div>12</div><div>Azhi-Dahaka-Speer, Kettenblitz</div><div>30</div></div>						
Herstellung:		646 Francs, 8 Centimes / 168 Taler, 6 Groschen / 235 Gulden, 33 Kreuzer + Handwerk: Steinmetz + Einbetten + Trugbild + Teufelstanz + Kettenblitz				
GH:	10	GK:	gr	EP:	134	

 <b>Lehmgolem</b>						
<b>KÖR:</b>	<b>10</b>	<b>AGI:</b>	<b>6</b>	<b>GEI:</b>	<b>4</b>	
ST:	3	BE:	2	VE:	0	
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0	



 46	 13	 8	 4,5	 16	 -
<b>Bewaffnung</b>					
- Lehmpranke (WB +3)					
<b>Herstellung:</b>		646 Francs, 8 Centimes / 168 Taler, 6 Groschen / 235 Gulden, 33 Kreuzer + Handwerk: Töpfer + Einbetten + <i>Trugbild</i> + <i>Teufelstanz</i>			
<b>GH:</b>	8	<b>GK:</b>	gr	<b>EP:</b>	110









 <b>Steingolem</b>					
<b>KÖR:</b>	18	<b>AGI:</b>	4	<b>GEI:</b>	4
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	2	AU:	0
 66	 28	 6	 3,5	 28	 -
<b>Bewaffnung</b>					
- Steinpranke (WB +6)					
		<b>Zerstampfen:</b> Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.			
<b>Herstellung:</b>		646 Francs, 8 Centimes / 168 Taler, 6 Groschen / 235 Gulden, 33 Kreuzer + Handwerk: Steinmetz + Einbetten + <i>Trugbild</i> + <i>Teufelstanz</i>			
<b>GH:</b>	23	<b>GK:</b>	gr	<b>EP:</b>	160



Bild 394

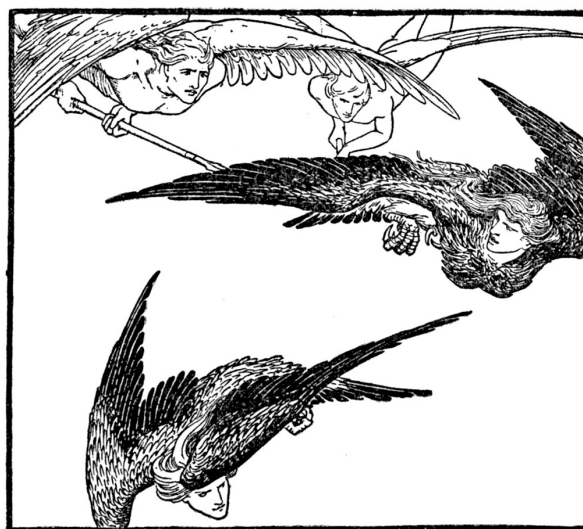


Bild 395

 <b>Harpyie</b>					
<b>KÖR:</b>	8	<b>AGI:</b>	6	<b>GEI:</b>	6
ST:	2	BE:	2	VE:	1
HÄ:	2	GE:	1	AU:	6
 10	 13	 8	 4,5	 11	 -
<b>Bewaffnung</b>					
- Krallenklaue (WB +2)					
		<b>Bezaubern:</b> Kann Gegner mit ihrem „Lockruf“ (wie „Gehorche“) bezaubern.			
		<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.			
		<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.			
		<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.			
		<b>Sturzangriff:</b> Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.			
 12		<i>Gehorche</i>			 24
<b>Beute:</b>		Trophäe (BW 1A: 8)			
<b>GH:</b>	10	<b>GK:</b>	no	<b>EP:</b>	128



The Hydra.

Bild 396

Hydra					
KÖR:	14	AGI:	10	GEI:	1
ST:	5	BE:	2	VE:	0
HÄ:	6	GE:	0	AU:	6
	90		22		12
	10		21		-
Bewaffnung					
- Biss (WB +2; GA -2)					
	<b>Mehrere Angriffe (+5):</b> Kann mit seinen insgesamt 6 Köpfen 5 zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei ausführen.				
	<b>Mehrere Angriffsglieder:</b> Greift mit insgesamt 6 Köpfen an, die Gegner bei erfolgreichem Schlagen-Immersieg abtrennen bzw. zertrümmern, wodurch die Angriffszahl letztlich sinkt.				
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	<b>Regeneration:</b> Regeneriert jede Kampfunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerationsprobe (PW: KÖR). Ein Immersieg lässt einen bereits abgetrennten Kopf vollständig nachwachsen. Durch Feuer oder Säure oder Weihwasser verlorene LK können nicht regeneriert werden.				
	<b>Schleudern:</b> Ein Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) schaden/3 Meter fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzscha- den, gegen den es normal Abwehr würfeln kann; das Ziel liegt danach grundsätzlich am Boden.				
	<b>Schwimmen:</b> Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2				
	<b>Wesen der Verdammnis</b>				
Beute:	Trophäe (BW 1A: 20)				
GH:	23	GK:	gr	EP:	246

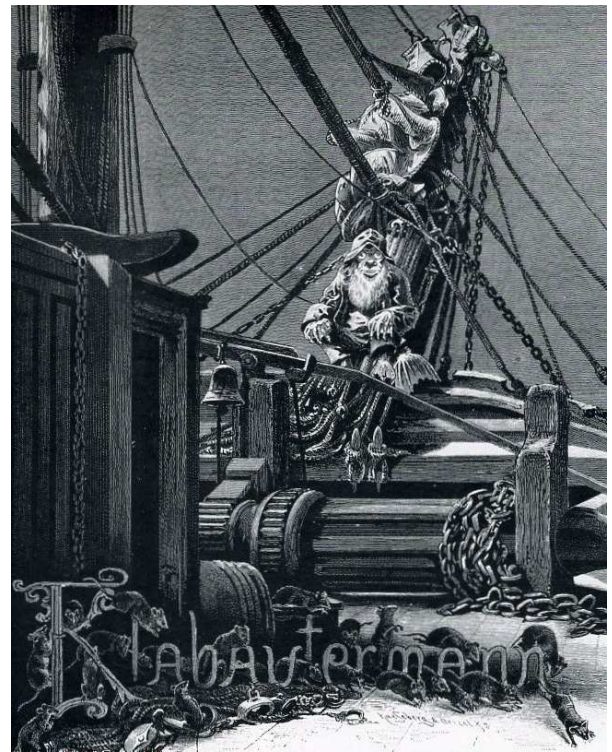


Bild 397


















 <h1>Kobold</h1>					
<b>KÖR:</b>	<b>3</b>	<b>AGI:</b>	<b>6</b>	<b>GEI:</b>	<b>8</b>
ST:	1	BE:	1	VE:	1
HÄ:	1	GE:	2	AU:	8
 14	 8	 7	 4	 7	 8
<b>Bewaffnung</b>					
- Messer/Schaukel/Spitzhacke (WB +1)					
	<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	<b>Kletterläufer:</b> Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.				
 16	Magdalenenduft, Heilbeeren, Niesanfall, Wild Herbeirufen, Geben und Nehmen, Fluch, Giftschutz,				 23
<b>Talente:</b>	Alchemie I, Diebeskunst I, Hortfund III				
<b>Beute:</b>	BW 1B: 8, BW 1: A20				
<b>GH:</b>	1	<b>GK:</b>	wi	<b>EP:</b>	25



Bild 398



<div> Lebende Rüstung</div>					
KÖR:	10	AGI:	6	GEI:	0
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0
<div><div> 24</div><div> 19</div><div> 6</div><div> 4</div><div> 16</div><div> -</div></div>					
Bewaffnung					
- Klinge (WB +2)					
<div> <b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.</div>					
<div> <b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).</div>					
Herstellung:		„Neuwert“ der Rüstung + Handwerk: Waffenschmied + Einbetten + <i>Federgleich</i> + <i>Schweben</i>			
Beute:		Die Trümmer der Rüstung (BW 1A: 15)			
GH:	8	GK:	kl	EP:	57

















<div> <b>Leichnam</b></div>					
<b>KÖR:</b>	7	<b>AGI:</b>	6	<b>GEI:</b>	9
ST:	17	BE:	0	VE:	8
HÄ:	21	GE:	4	AU:	8
<div> 39</div>	<div> 31</div>	<div> 6</div>	<div> 4</div>	<div> -</div>	<div> -</div>
Bewaffnung					
-					
Besonderheit					
Kann <i>Blutzauber</i> immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber					
<div></div>	<b>Angst (-X):</b> Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes -X auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.				
<div></div>	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).				
<div></div>	<b>Totenkraft:</b> Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.				
<div></div>	<i>Wesen der Verdammnis</i>				
<div> 17</div>	Einschläfern, Feuerwand, Flammeninferno, Frostchock, Gasgestalt, Gehorche, Öffnen, Satanischer Wahnsinn, Schatten, Schmerz, Tarnender Nebel, Teufelstanz, Terror, Wolke des Todes				<div> 30</div>
Beute:	BW # (A: 20) x 10, BW # (10BZ: 20)				
GH:	26	GK:	no	EP:	299



Bild 399

 <b>Medusa</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>11</b>	<b>AGI:</b>	<b>6</b>	<b>GEI:</b>	<b>7</b>
ST:	3	BE:	0	VE:	2
HÄ:	3	GE:	2	AU:	2
 36  15  6  7,5  16  -					
<b>Bewaffnung</b>					
- Klauen, Schlangen (WB +2)					
 <b>Blickangriff:</b> Greift mit seinem Blick aktionsfrei jeden an, dem GEI+AU misslingt. Wer gegen die Kreatur vorgeht, ohne ihr in die Augen zu sehen, erhält -6 auf alle Proben, ist aber nicht mehr Ziel ihrer Blickangriffe.					
 <b>Mehrere Angriffe (+5):</b> Von den zahlreichen Schlangen auf ihrem Kopf können jeweils 5 in jeder Runde Nahkampfgegner angreifen.					
 <b>Schleudern:</b> Ein Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) schaden/3 Meter fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfeln kann; das Ziel liegt danach grundsätzlich am Boden.					
 <b>Versteinern:</b> Bei einem erfolgreichen Blickkontakt versteinert das Ziel, sofern diesem KÖR+AU misslingt. Eine Versteinigung kann nur durch den Zauber Allheilung aufgehoben werden.					
 <b>Wesen der Verdammnis</b>					
<b>Beute:</b>	Trophäe (BW 1A: 18), BW #5A:20, #5BZ: 20				
<b>GH:</b>	18	<b>GK:</b>	no	<b>EP:</b>	205

 <b>Monsterspinne</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>12</b>	<b>AGI:</b>	<b>9</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>
ST:	3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	4	AU:	0
 72  15  11  8,5  17  15					
<b>Bewaffnung</b>					
- Spinnenbiss (WB +2; GA -2), Netzflüssigkeit (WB +2)					






	<b>Kletterläufer:</b> Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.				
	<b>Lähmungseffekt:</b> Netzflüssigkeit (nur alle 10 Kampfrunden einsetzbar) macht Ziel für Probenergebnis in Kampf-runden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
Beute:	Trophäe (BW 1A: 12)				
GH:	11	GK:	gr	EP:	165










Bild 400

		Mumie									
KÖR:	7	AGI:	6	GEI:	9						
ST:	17	BE:	0	VE:	8						
HÄ:	21	GE:	4	AU:	8						
	39		31		6		4		-		-
Bewaffnung											
-											
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.										
	<b>Angst (-X):</b> Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes -X auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.										
	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).										
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.										
	<b>Totenkraft:</b> Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.										
	<b>Werteverlust:</b> Pro schadensverursachenden Treffer wird KÖR um 1 gesenkt (bei KÖR = 0 ist das Opfer tot). Pro Tag oder pro Anwendung des Wunders <i>Allheilung</i> wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.										
	<i>Wesen der Verdammnis</i>										
Beute:		BW # 2A: 20, BW # 1BZ: 16									
GH:	18	GK:	no	EP:	124						

		Oger									
KÖR:	12	AGI:	4	GEI:	2						
ST:	3	BE:	2	VE:	1						
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0						
	50		17		6		3,5		17		-
Bewaffnung											
- Massive Keule (WB +2; GA -2)											
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.										
	<b>Umschlingen:</b> Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel mit freier Hand (sofern +1 Größenordnung kleiner), welches fortan 3 Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. <b>Befreien:</b> Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.										
	<i>Wesen der Verdammnis</i>										
Beute:		BW 1B: 8, BW #1B: 18									
GH:	10	GK:	gr	EP:	121						

		Ork			
KÖR:	10	AGI:	6	GEI:	2
ST:	2	BE:	0	VE:	1
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0
					
23	14	7	4	13	10
Bewaffnung					
- Speer / Keule (WB +1)					
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	<i>Wesen der Verdammnis</i>				
Beute:	BW 1B: 14, BW #1B: 16				
GH:	2	GK:	no	EP:	63

		Riese									
KÖR:	27	AGI:	6	GEI:	2						
ST:	7	BE:	3	VE:	1						
HÄ:	7	GE:	0	AU:	0						
	220		35		6		8		38		13
Bewaffnung											
<ul style="list-style-type: none"><li>- Baumstamm (WB +4; GA -4)</li><li>- Geworf. Fels (WB +4; GA -4)</li></ul>											
















	<b>Umschlingen:</b> Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel mit freier Hand (sofern +1 Größenordnung kleiner), welches fortan 7 Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. <b>Befreien:</b> Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.
	<b>Zerstampfen:</b> Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.
<b>Beute:</b> # BW 1A: 20	
<b>GH:</b>	<b>30</b> <b>GK:</b> <b>ri</b> <b>EP:</b> <b>387</b>



Bild 401

 <b>Riesenechse</b>			
<b>KÖR:</b>	<b>15</b>	<b>AGI:</b>	<b>12</b>
<b>ST:</b>	<b>5</b>	<b>BE:</b>	<b>5</b>
<b>HÄ:</b>	<b>14</b>	<b>GE:</b>	<b>0</b>
			
<b>218</b>	<b>21</b>	<b>17</b>	<b>12</b>
			
<b>24</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Bewaffnung</b>			
- Grausamer Biss (WB +4)			
	<b>Kletterläufer:</b> Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.		
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.		

	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.
	<b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.
	<b>Verschlingen:</b> Schlagen-Immersieg verschlingt Ziel (sofern 2+ Kategorien kleiner), welches fortan ST Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. <b>Befreien:</b> Nur mit einem Schlagen-Immersieg, der Schaden verursacht, kann man sich aus dem Leib des Verschlingers befreien, wenn dieser noch lebt.
<b>Beute:</b> Trophäe (BW 2A:16)	
<b>GH:</b>	<b>25</b> <b>GK:</b> <b>ri</b> <b>EP:</b> <b>316</b>

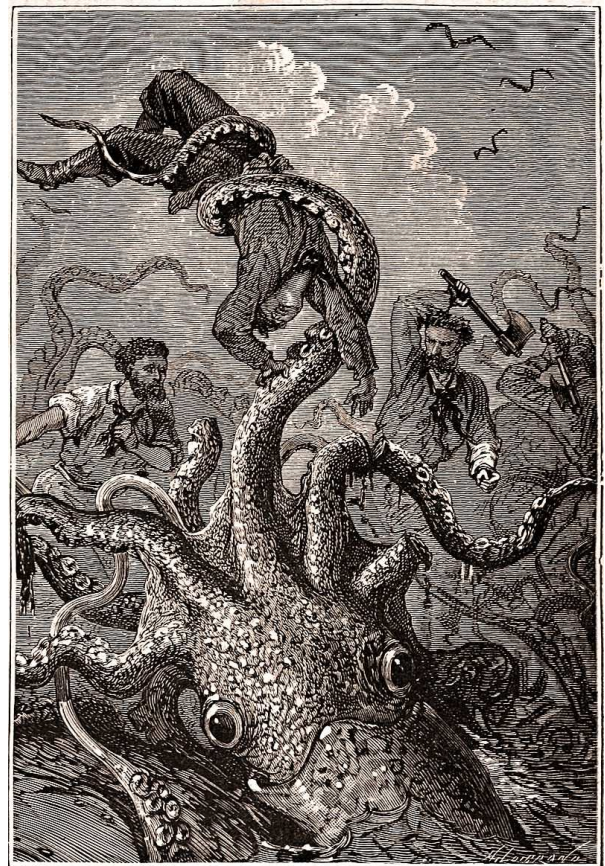






























Bild 402












 <b>Riesenkrake</b>			
<b>KÖR:</b>	<b>22</b>	<b>AGI:</b>	<b>10</b>
<b>ST:</b>	<b>5</b>	<b>BE:</b>	<b>8</b>
<b>HÄ:</b>	<b>4</b>	<b>GE:</b>	<b>0</b>
			
<b>270</b>	<b>26</b>	<b>18</b>	<b>10</b>
			
<b>29</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Bewaffnung</b>			
- Fangarme (WB +2)			
	<b>Mehrere Angriffe (+5):</b> Kann mit seinen insgesamt sechs Fangarmen 5 zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei ausführen.		









	<b>Mehrere Angriffsglieder:</b> Greift mit insgesamt 6 Fangarmen an, die Gegner bei erfolgreichem Schlagen-Immersieg abtrennen bzw. zertrümmern, wodurch die Angriffszahl letztlich sinkt.				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	<b>Umschlingen:</b> Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel (sofern +1 Größenordnung kleiner), welches fortan 5 Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. <b>Be-freien:</b> Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.				
	<b>Schwimmen:</b> Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2				
Beute:	Trophäe (BW 2A:18)				
GH:	35	GK:	ri	EP:	397

 <h1>Riesenratte</h1>					
<b>KÖR:</b>	4	<b>AGI:</b>	6	<b>GEI:</b>	1
ST:	2	BE:	2	VE:	0
HÄ:	1	GE:	0	AU:	0
					
Bewaffnung					
- Scharfer Zahn (WB +2)					
	<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	<b>Schwimmen:</b> Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2				
GH:	1	GK:	kl	EP:	41

 Riesenschlange											
KÖR:	9	AGI:	12	GEI:	1						
ST:	5	BE:	3	VE:	0						
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0						
	66		14		15		10		16		-
Bewaffnung											
- Großer Biss (WB +2; GA -2)											
	<b>Gift:</b> Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine „Gift trotzen“-Probe; bei misslingen erhält das Opfer 1W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.										








	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	<b>Umschlingen:</b> Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel (sofern +1 Größenordnung kleiner), welches fortan 5 Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. <b>Be-freien:</b> Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.				
	<b>Schwimmen:</b> Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2				
Beute:	Trophäe (BW 1A:18)				
GH:	8	GK:	gr	EP:	143

<div> Schatten</div>																	
<b>KÖR:</b>		11	<b>AGI:</b>		11	<b>GEI:</b>		0									
ST:		5	BE:		0	VE:		0									
HÄ:		4	GE:		2	AU:		0									
		25			23			11			6,5			18			-
Bewaffnung																	
- Geisterklaue (WB +2; GA -2)																	
		<b>Alterung:</b> Bei einem Treffer altert das Ziel um 1 Jahr.															
		<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.															
		<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).															
		<i>Wesen der Verdammnis</i>															
GH:		14		GK:		no		EP:		126							

	<b>Schlingwurzelpusch</b>										
<b>KÖR:</b>	<b>6</b>	<b>AGI:</b>	<b>8</b>	<b>GEI:</b>	<b>0</b>						
ST:	3	BE:	0	VE:	0						
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0						
	30		11		8		7,5		11		-
<b>Bewaffnung</b>											
-	Wurzelhiebe (WB +2)										
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Feuer.										



	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).				
	<b>Mehrere Angriffe (+4):</b> Kann 4 zusätzliche Hiebe mit seinen unzähligen Wurzeln in jeder Runde aktionsfrei ausführen.				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	<b>Umschlingen:</b> Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel (sofern +1 Größenordnung kleiner), welches fortan 3 Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. <b>Befreien:</b> <i>Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.</i>				
Beute:	Lediglich Brennholz				
GH:	7	GK:	no	EP:	122

 <b>Schwarm</b>					
KÖR:	-	AGI:	-	GEI:	-
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-
					
<b>Bewaffnung</b>					
-					
	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).				
	<b>Schwarm (Käfer, Kanalaratten, Schlangen o.ä.):</b> Gilt als einzelner Gegner. Der Schwarmwert (SCW) entspricht seiner aktuellen Mitgliederzahl/10. (zu Beginn und max. 200 Mitglieder pro Schwarm = SCW 20). Pro 1 LK Schadensterben 10 Mitglieder des Schwarms (= SCW -1): Schwärme können Mitglieder an benachbarte Felder abgeben und ihr eigenes sowie jedes angrenzende Feld gleichzeitig angreifen (mit jeweils vollem Schlagen-Wert). <b>Schlagen / Abwehr / LK entsprechen dem aktuellen SCW.</b>				
GH:	5	GK:	kl	EP:	68

 <b>Skelett</b>					
KÖR:	10	AGI:	8	GEI:	0
ST:	3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0
					
<b>Bewaffnung</b>					
- Knochenklaue (WB +1)					
	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).				
	<b>Wesen der Verdammnis</b>				
GH:	4	GK:	no	EP:	72



Bild 403

<div> Todesfee</div>					
KÖR:	6	AGI:	9	GEI:	10
ST:	19	BE:	0	VE:	3
HÄ:	19	GE:	0	AU:	9
					
Bewaffnung					
- Geisterklaue (WB +2; GA -2)					
Besonderheit					
Kann <i>Blutzauber</i> immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber					
	<b>Alterung:</b> Bei einem Treffer altert das Ziel pro erlittenen Schadenspunkt um 1 Jahr.				
	<b>Angst:</b> Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes -2 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.				
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).				
	<b>Nur durch Magie verletzbar:</b> Nur Angriffe mit magischen bzw. geweihten Waffen oder durch <i>Zauber / Blutzauber / Wunder</i> richten Schaden an.  Ausgenommen sind eventuelle <b>Anfälligkeiten</b> , durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.				
	<b>Totenkraft:</b> Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.				
	<i>Wesen der Verdammnis</i>				
	Satanischer Wahnsinn, Schmerz, Wehklagen (WB: - (KÖR+AU) / 2 des Ziels; Manakosten: 14; Jeder im Umkreis von 9 Metern um die Todesfee erleidet nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses).				
GH:	23	GK:	no	EP:	284



Bild 404

Troll					
<b>KÖR:</b>	16	<b>AGI:</b>	6	<b>GEI:</b>	2
ST:	4	BE:	0	VE:	1
HÄ:	4	GE:	3	AU:	0
	60		22		9
	5		22		13
Bewaffnung					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Massive Keule (WB +2; GA -2)</li> <li>- Geworf. Fels (WB +4; GA -4)</li> </ul>					
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Lichtangriffe.				
	<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	<b>Regeneration:</b> Regeneriert jede Kampfunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerationsprobe (PW: KÖR). Durch Feuer oder Säure oder Licht verlorene LK können nicht regeneriert werden.				
	<b>Umschlingen:</b> Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel mit freier Hand (sofern +1 Größenordnung kleiner), welches fortan 4 Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. <b>Befreien:</b> Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.				
	<b>Wesen der Verdammnis</b>				
Beute:	# BW 1B: 16				
GH:	14	GK:	gr	EP:	202



Bild 405

Unwolf					
<b>KÖR:</b>	11	<b>AGI:</b>	8	<b>GEI:</b>	1
ST:	4	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0
	35		14		10
	7,5		17		12
Bewaffnung					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biss (WB +1)</li> <li>- Feuerodem (WB +2)</li> </ul>					
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Eis-, Frost- und Wasserangriffe.				
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	<b>Feuerodem:</b> Nur alle 1W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GE x 5 Meter langer Kegel (am Ende GE x 3 Meter breit).				
	<b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.				
	<b>Wesen der Verdammnis</b>				
Beute:	Trophäe (BW 1A: 16)				
GH:	7	GK:	kl	EP:	115

Vampirfledermaus					
<b>KÖR:</b>	5	<b>AGI:</b>	4	<b>GEI:</b>	1
ST:	3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	1	AU:	0
	17		7		6
	3		8		-
Bewaffnung					
- Krallen (WB +1)					
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	<b>Sonar:</b> „Sieht“ per Sonar				
	<b>Sturzangriff:</b> Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.				
Beute:	Trophäe (BW 1A: 9)				
GH:	1	GK:	wi	EP:	55











<div>  <b>Zombie</b> </div>					
<b>KÖR:</b>	<b>13</b>	<b>AGI:</b>	<b>3</b>	<b>GEI:</b>	<b>0</b>
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0
					
28	20	3	2,5	18	-
<b>Bewaffnung</b>					
- Fäulnispranke (WB +2)					
	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	<i>Wesen der Verdammnis</i>				
<b>Beute:</b>	Trophäe (BW 1A: 9)				
<b>GH:</b>	23	<b>GK:</b>	no	<b>EP:</b>	284



Bild 406

# ABENTEUER

Das Abenteuer „Der verborgene Brautschleier“ ist als ein *Witchslayers 1799* Einstiegsabenteuer für junge Hexenjäger der ersten bis vierten Stufe gedacht.

Die Charaktere befinden sich bei klirrender Kälte am Neujahrstage entweder aus anderweitigen Gründen in der unmittelbaren Umgebung von Mergentheim in Tauberfranken oder aber sie sind zu dem Ordenshaus, dem Dienstsitz des Hochmeisters des Deutschen Ordens, gekommen, um in die geheime Unterabteilung des Ordens, der

extritorialen Ballei  
zur Bekämpfung  
widernatürlicher Elemente,

geleitet vom ehrwürdigen Pater Severin von Sennenthal, Geheimer Ordensmarschall des Ordens der Brüder vom Deutschen Hospital Sankt Mariens in Jerusalem, aufgenommen zu werden.

Entscheiden sich die Charaktere für letzteres, wurde einem jeden von ihnen – auf welchem Wege auch immer – mitgeteilt, er möge sich nach Mergentheim begeben, dort an die Pforte des Ordenshauses klopfen und auf die Frage, was er begehre, trotz Verleugnung dreimal antworten:

*„Ich wünsche untertänigst in die  
Obhut von Pater Severin gegeben zu  
werden; mein Ruf ist untadelig und  
mein Glauben unerschütterlich.  
Wenn auch die Lerche uns den Mut*



*verleiht, so enthüllt uns doch die  
Nachtigall die Geheimnisse.“*

Derart geschehen, wird den Charakteren Einlass gewährt, um sie sogleich in ein kleines abseitiges Gemach zu führen, bei welchem es sich offenbar um eine Schreibstube handelt, die schier überquillt von Papieren und Büchern.

Nach einigem Warten erscheint ein Ordensmann in recht zerzaustem Zustand, setzt sich den Charakteren hinter einem ausladenden Schreibtische gegenüber, faltet die Hände, betrachtet einen jeden von Ihnen durchdringend und führt aus:

*„Wie Sie sicherlich bereits vermutet haben, bin ich Pater Severin.*

*Aus welchem Grunde auch immer haben Sie mit den seit alters her gebräuchlichen Worten um besonderen Einlass gebeten.*

*Zu anderen Zeiten würde ich Sie nun eingehend zu Ihrer Person und Abkunft befragen, Sie für Monate zur Prüfung in Klausur geben, derweil Erkundigungen über Ihre Person einholen, um Zeugnisse tadelloser Leumunde ersuchen und abschließend im Rat der 12 über Ihre Aufnahme oder Ablehnung befinden.*

*Was auch immer sie sich in Ihren jugendlichen Köpfen ausgesponnen haben, lassen Sie mich eines klarstellen und nicht lange um den heißen Brei herumreden:*

*Ich kann mich kaum noch erinnern, wann das letzte Mal irgendeine Person mit demselben Begehren an unsere Pforte gepocht hat. Soll heißen: Das, was Sie möglicherweise suchen, existiert – abgesehen von einem kleinen überalterten Häuflein in die Jahre gekommener Spinner – kaum noch.*

*Auch könnte ich keinen Entschluss des Zwölferrates erwirken, da es diesen, außer meiner Person und den Patres Petrus und Johannes, gar nicht mehr gibt.*

*Wie Sie sicherlich bemerkt haben, ist das Haus nahezu verweist. Die meisten unserer Brüder weilen auf dem Kongresse zu Rastatt, um irgendwie unser Fortbestehen halbwegs in die neuen Zeiten hinüber zu retten.*

*Ruhm und Ehre werden Sie in der Gesellschaft dort draußen nicht erwerben. Reichtum und Einfluss werden Sie über uns nicht ernten, ja selbst eine anständige Versorgung werden Sie bei uns nicht erhalten; denn wir selbst sind nahezu bankrott.*

*Jetzt aber die gute Nachricht:  
Aus den vorgenannten Gründen nehmen wir jeden armen Tropf, der sich nach dieser meiner kleinen Ansprache noch nicht zum Gehen wendet.*

*Dies ist übrigens der Moment, wo sich ein jeder von Ihnen noch ohne Ehrverlust zum Gehen wenden kann.*

*Also, wie steht 's um Ihren Entschluss?“*

Bleiben die Charaktere und bekunden Sie ihren festen Willen, holt der Pater entsprechende Papiere aus einer Schublade, trägt die Namen der anwesenden Charaktere ein, überreicht jedem nacheinander reihum eine Nadel und eine Schreibfeder, auf das der Charakter mit seinem Blute (kleiner Stich in den Finger) das Aufnahmeformular unterschreibt (bei einem Täuschungsversuch {z.B. falsche Namensangabe etc.} geht das Formular sofort in Flammen auf).

Sodann müssen die Charaktere in dem beengenden Raume niederknien, um Segen und Ritterschlag mit einem Degen, welchen der Pater ebenfalls von irgendwo aus dem ganzen ihn umgebenden Wust hervorgekramt hat, zu empfangen.

Auch wenn dies alles etwas dahingehuscht erscheint, fühlen sich die Charaktere dennoch für einen kurzen Moment durch Segen und Ritterschlag von einer göttlichen Erhabenheit berührt.

Nachdem sich alle wieder erhoben haben, betätigt Pater Severin einen Mechanismus,

welcher die Wand in seinem Rücken geräuschlos aufschwingen lässt und den Blick auf eine enge Wendeltreppe in den Kellerbereich des Gebäudes freigibt.

Unten angelangt werden die Charaktere den Patres Petrus und Johannes, zwei noch weit älteren und verhuschteren Gestalten als es Pater Severin schon ist, vorgestellt. Diese freuen sich sichtlich über die Neulinge und klopfen ihnen kameradschaftlich auf die Schulter.

Die Gewölbe selber sind eine Mischung aus Bibliothek, Waffenkammer ohne Waffen und Laboratorium. Das Ganze wirkt, als wäre es für hundert Wissenschaftler und Tüftler ausgelegt statt für drei alte Mönche. Hier und dort kann man zwischen den Bücherregalen Treppen erkennen, die noch weiter in die Tiefe führen; doch das meiste liegt im Dunkel, *„um Kerzen und Lampenöl zu sparen“*, wie Pater Petrus sogleich erklärend einwirft.

Gelingt einem Charakter eine Bemerkungsprobe mit Malus -2, erkennt er, dass sich hier und da Gegenstände (Bücher, Phiole, etc.) wie von Geisterhand selbst durch die Luft bewegen. Einen der Ordensherren darauf angesprochen, erwidern diese nur *„wart´s ab, wart´s!“*.

Schließlich gelangt die kleine Gruppe zu einer Nische, in welcher auf einer steinernen Anrichte eine leere Schale steht, neben der eine kleine Handpumpe in den Stein eingelassen ist und mehrere Handtücher nebst Stücken Seife bereit liegen. Etwas abseits von der Anrichte steht auf dem Boden ein großer gusseiserner Topf, dessen Deckel fest mit mehreren Schrauben auf dem Gefäße fixiert ist. Daneben hängt eine große Schöpfkelle.

Pater Severin erläutert mit betont nonchalantem Tone: *„So, das hier ist noch notwendig, damit ihr Euren Auftrag überhaupt erfüllen könnt. Denn manche der Geschöpfe, die da draußen auf Euch warten, sind nicht so ohne weiteres erkennbar...“*

*Das könnte jetzt etwas unangenehm werden...“*

Mit diesen Worten tritt Pater Petrus an den Topf und öffnet die Ventile. Noch vor Entfernen des Deckels verbreitet sich ein infernalischer Geruch. Pater Johannes tritt schnell hinzu und gießt mit einer großen Schöpfkelle eine gelb-klare Flüssigkeit in die Schale auf der Anrichte.

*„Schnell, beeilt Euch! Los, wer ist der erste? Aber haltet unbedingt die Augen offen, sonst wirkt´s nicht!“* Pater Severin nimmt nach diesen Worten den erst besten, der bei ihm steht, und tunkt dessen Gesicht in die Schale, dabei den Kopf hin und herwendend, damit auch die Ohren eingetaucht werden. Der so behandelte Charakter würfelt augenblicklich eine KÖR+HÄ-Probe mit Malus -6, um sich nicht zu übergeben.

Jeder so behandelte Charakter erkennt nun hier und da ihn neugierig und hämisch grinsend betrachtende Kobolde, was auch die von Geisterhand sich bewegenden Gegenstände erklärt.

Nachdem der letzte Charakter so behandelt worden ist, öffnet Pater Petrus eine über der Anrichte befindliche Abzugsschleuse und frische Zugluft verschafft den umstehenden die ersehnte Erleichterung, welche sich nun waschen können.

*„Ja, Koboldpisse ist schon ´ne verflucht fiese Angelegenheit!“*, feixt Pater Severin. *„Wir nennen das die zweite Taufe!“*, führt Pater Johannes fröhlich aus. Die Mönche betrachten die Neulinge mit unverhohlenem breitem Grinsen. Ein Moment der Stille entsteht nun im Raume und verflüchtigt sich sogleich.

*„Es tut mir aufrichtig leid, dass Ihr unter so unwürdigen Umständen zu uns gestoßen seid“*, nimmt Pater Severin nicht ohne hörbares Bedauern in seiner Stimme das Gespräch wieder auf: *„Leider erlaubt mir die Arbeit nicht, mich weiter um Euch kümmern zu können. Bitte glaubt mir, dass ich Euch wahrlich nur schwersten Herzens“*

*derart unvorbereitet in die Welt dort draußen entlasse. Johannes wird schauen, ob wir jedem von Euch wenigstens noch einen Degen und eine Pistole mit ein paar Kugeln und etwas Weihwasser mitgeben können. Mehr ist aus den besseren Tagen einfach nicht mehr vorhanden. Nehmt noch dieses Buch und lest es, wann immer Ihr dafür Zeit finden solltet und niemand Euch dabei beobachtet; Euer Leben wird davon abhängen!“*

Er überreicht ein von Pater Johannes aus den Falten von dessen Kutte hervorgezaubertes, ihm ausgehändigtes, abgegriffenes und zerlesenes kleines Büchlein mit blankem Umschlag.

*„Bruder Markus – Gott hab’ ihn selig – ahnte, dass derartige Zeiten auf uns zukommen würden und verfasste es, bevor sich alle auf den Weg zur Schlacht an Walpurgis aufmachten.“*

Pater Severin versagt die Stimme. Er wendet sich ab; wohl auch um die Tränen zu verbergen, welche ihm in seine müden Augen getreten sind. Einen kurzen Moment scheint er, in tiefer Trauer gefangen, mit seinen Gedanken an einem anderen Ort zu weilen; weit fort bei all den Brüdern, welche für immer verloren sind.

Doch dann wendet er sich noch einmal abrupt an die Charaktere und schaut reihum einem jeden von Ihnen scharf in die Augen: *„Ein letztes noch: Seid keine Narren! Flieht, wenn Ihr glaubt, der jeweiligen Situation nicht gewachsen zu sein! Und vergisst niemals: Die meisten Geschöpfe werden stets versuchen, Euch zu entwischen; doch nur, um Euch in Fallen tappen zu lassen oder um Euch an einem anderen für sie günstigeren Tage den Garaus zu machen!“*

*Begegnet Ihr einer Person, von der Ihr nahezu sicher seid, dass auch diese ein Eingeweihter ist, so erkennt Euch an diesen Zeichen...“*

Mit diesen Worten gibt Pater Severin den Charakteren drei Erkennungszeichen (ein Wort, ein Klopfsymbol und eine Frage-Antwort-Floskel), mit welchen Sie sich zu erkennen geben können; schärft ihnen jedoch ein, dass auch die dunkle Seite um diese Zeichen weiß, es mithin höchst gefährlich ist, sich zu offenbaren.

Abschließend drückt er einem jeden von den Charakteren fest die Hand, legt segnend seine Hand auf deren Haupt, verabschiedet sich und geht.

Die Patres Petrus und Johannes bitten die Charaktere in einen anderen Raum an einen Tisch. Es wird von den Kobolden ein kleines Mahl kredenzt. Dort klären sie die Charaktere noch über dieses und jenes auf; insbesondere, dass unbedingt inkognito gereist werden sollte, man sich andererseits beim einfachen Landvolk durchaus noch als Hexenjäger zu erkennen geben könnte und bei Hofe als Geisterseher, da derzeit sich viele Scharlatane diese merkwürdige Modeerscheinung beim Adel zunutze machen würden.

Von Pater Johannes erhält noch jeder Charakter, der es benötigt, eine einfache Stichwaffe und eine einfache Schusswaffe mit genügend Kugeln und Pulver sowie jeder der Charaktere zwei Phiole Weihwasser.

Pater Petrus schaut einen von einem Kobold ihm ausgehändigten Stapel Papiere durch: *„Hier haben wir etwas: Junge Müllerin vermisst Ehemann; verschwand letztes Jahr im Wald nahe des Dorfes. Frau beharrt auf der Behauptung, er sei verhext worden. Dörfler fürchten sich vor dem Wald. Das Dorf heißt Waldenhausen und liegt südlich von Wertheim in der Grafschaft selben Namens; Ihr könnt es hier auf der Karte sehen.“*

Pater Petrus übergibt den Charakteren einen Kartenausschnitt. *„Waldenhausen liegt etwa einen Tagesmarsch zu Fuß von hier in nördlicher Richtung immer die Tauber entlang.“*





Bild 407

Eine Flussfahrt kommt ja nicht in Frage, die Tauber ist schon seit Tagen zugefroren.

Sollte irgendjemand nach Eurer Berechtigung fragen, so zeigt diese Dokumente vor.“ Noch während er so spricht, füllt Pater Petrus einige Urkunden aus, setzt ein Amtssiegel darunter und händigt einem jeden der Charaktere ein entsprechendes Exemplar aus: „Dieses Dokument weist Euch als in wissenschaftlichen Diensten des Ordens stehende Personen aus; das sollte Euch die eine oder andere Türe öffnen und ein wenig Autorität verleihen.“

Nach geraumer Zeit machen sich die Ordensherren auf, die Charaktere zu verlassen, als sich Pater Johannes noch einmal zu den Charakteren umwendet: „Und übrigens: Sollte irgendwann einmal eine Taube zu Euch ans Fenster geflogen kommen, so schaut, ob diese einen Brief an ihrem Fuße trägt. Wundert Euch nicht, lest den Brief, prägt Euch dessen Inhalt ein und verbrennt ihn.“

Und nun adieu! Lebt wohl!“

Die Charaktere können, so sie es wünschen, noch einen Tag und eine Nacht in Mergentheim verbringen; der Orden wird ihnen Obdach gewähren und bescheidene Mahlzeiten servieren. Die übrigen Ordensbrüder sind nicht eingeweiht und haben keinerlei Wissen über die verborgenen Gewölbe des Klosters. Noch wissen Sie um die Existenz der exterritorialen Ballei, geschweige denn um deren Aufgaben. Die wenigen Bewohner des Klosters sind sehr mit eigenen Angelegenheiten beschäftigt und behelligen die Charaktere nicht; werden jedoch auch kaum Auskunft geben können. Etwaige Ausrüstung – Verpflegung für einen Tag wird vom Orden gestellt – kann in Mergentheim beschafft werden (K). Das von Bruder Markus verfasste Büchlein gibt in groben Zügen den Inhalt dieses Regelwerks wieder.

Was die Charaktere nicht wissen, sind folgende Ereignisse:



Bild 408

s waren einmal vor langer Zeit zwei Brüder, die hatten einander sehr lieb.

Und als deren Vater zu sterben kam, da sprach der Ältere: „Brüderchen, nimm Du die

Mühle unseres Vaters, denn ich will hinaus in die Welt nach Abenteuern suchen und mich unter die Soldaten begeben.

Der Jüngere dankte es ihm sehr, übernahm die Mühle des Vaters und nahm sich ein holdes Weib zur Frau. Nicht lange und aus deren inniglicher Liebe erwuchs ein kleines Töchterlein, welchem sie den Namen Hilde gaben.

Der Ältere aber ward fortgezogen und kämpfte tapfer in vielen Schlachten. Doch irgendwann, wie hätte es auch anders sein können, ereilte den jungen Müller die Nachricht, dass sein Bruder in einer Schlacht gefallen sei.

Bald darauf traf auch den Jüngeren ein schwerer Schlag, denn sein von ihm so inniglich geliebtes Weib verstarb an einer schweren Krankheit. Der junge Müller und sein Töchterlein weinten bitterlich über den Verlust der geliebten Frau und Mutter.

Doch nach einem Jahr der Trauer glaubte der Müller seiner Tochter eine Mutter schuldig zu sein und nahm sich daher eine neue Frau, welche ihn mit einem Liebestrank gefügig gemacht hatte. Denn diese war eine böse Hexe.

Sie hatte sich den Müller bewusst erwählt, da es sich bei einem solchen gut leben ließ und die Mühle weit genug vom Dorfe entfernt lag, um ungestört im tiefen Walde allerlei Kräuter zu sammeln und sein Unwesen als Hexe zu treiben. Die Stieftochter Hilde aber wollte die Hexe bei Zeiten zur Seite schaffen.

In die Ehe brachte sie eine Tochter namens Ortrud ein, welche sie einst von einem wilden Waldmenschen empfangen hatte. So sehr die böse Steifmutter ihr eigenes Kind liebte und verwöhnte, so sehr hasste Sie die fromme Hilde und suchte sie zu quälen, wo sie nur konnte.

Nicht lange und der Müller merkte, dass er von seiner Frau mit List betrogen worden war, doch fühlte er sich an sein vor Gott gegebenes Ehegelübde gebunden, war der bösen Hexe treu und suchte doch zugleich sein geliebtes Töchterlein Hilde zu schützen, wo er nur konnte.

Während der Vater also, in Sorge um das unschuldige Kind, Hilde verbot mit der Stiefmutter in den Wald zu gehen, nahm diese Ihre Tochter Ortrud bei jeder Gelegenheit mit, um sie in die Geheimnisse der dunklen Künste einzuweihen.

So wuchsen die Töchter Hilde und Ortrud heran, beide über alle Maßen schön, doch die eine, Ortrud, mit einer schwarzen Seele, während die andere, Hilde, voller Güte und Sanftmut war.

Eines schönen Tages, viele Jahre waren ins Land gegangen, erkannte ein wackerer Bursche, Heinz genannt, den Liebreiz Hildes und begann um Sie zu werben. Auch Hilde erkannte in ihm einen tugendsamen Mann, dem sie das Jawort geben wollte. Der Vater sah, dass die Liebe beider rein und gottgefällig war und verweigerte den beiden Liebenden seine Zustimmung zu deren Vermählung nicht.

Die böse Stiefmutter aber, erkannte die Gefahr, die Mühle nach Ableben des Müllers an Heinz und Hilde zu verlieren und ersann einen teuflischen Plan:

Ein junger Förstersknecht, mit welchem Sie einer ruchlosen Liebschaft frönte, sollte im Walde dem Müller auflauern, just wenn dieser sich auf den Weg in die Stadt gemacht haben würde, wie er es regelmäßig zu tun pflegte. Dort wollte er ihn töten. Als Preis versprach sie dem jungen Förstersknecht Freikugeln zu gießen.

Ihrer Tochter Ortrud aber trug sie auf, einen tückischen Liebestrank zu brauen, um sich zu Heinz am Tage der Vermählung noch vor dem Kirchgange im Hause des Müllers aufs Lager zu legen.

Gesagt, getan!

Groß war das Geschrei, als der Oberförster den im Walde entdeckten Leichnam des Müllers ins Dorf trug. Entsetzt war alles Volk! Man glaubte Räuber trieben im Walde ihr Unwesen.

Gram vor Kummer wollte Hilde sich nicht beruhigen und schluchzte drei Tage und drei Nächte um den geliebten Vater. Doch Heinz nahm sie beiseite und schenkte ihr Trost.

Nun nicht allein der Liebe sondern auch der Sorge um Hildes Auskommen wegen hielten Heinz und Hilde an dem Vorhaben fest, sich im kommenden Jahre das Jawort zu geben. So nahmen die Hochzeitsvorbereitungen, überschattet von tiefer Trauer, ihren Fortgang. Der große Tag der Vermählung war gekommen und während sich Hilde von Ihrer Brautjungfer das Hochzeitskleid der verstorbenen Mutter anlegen ließ, tat Ortrud wie ihr von der bösen Mutter geheißen. Sie traf Heinz unruhig wartend vor der Mühle, bot ihm einen Erfrischungstrunk an, welcher den Liebestrank erhielt, und führte den verzauberten Heinz anschließend über ein Fenster auf das Lager des verstorbenen Müllers, um ihm beizuwohnen. Hilde, von Geräuschen verschreckt, glaubte an einen Spuk in des Vaters Schlafgemach, stürmte herein, sah, was sie sehen sollte und stürzte in Verzweiflung aus der Mühle. Heinz und Ortrud stürzten unbekleidet hinterher, die böse Steifmutter rief das ganze Landvolk zusammen, um Heinz und Hilde mit Wüsten Worten vor aller Augen zu entehren und die Herausgabe der Mühle zu verlangen.

Da erkannte Heinz, wie man ihm Böse mitgespielt hatte, stürzte sich auf die böse Stiefmutter und würgte diese, bis sie zu Tode kam. Der herbeigeeilte Förstersknecht aber nahm sogleich seine Flinte in Anschlag, um den Mörder zur Strecke zu bringen. Denn auch er hatte seine eigenen Pläne geschmiedet und hoffte, selbst die Hand Hildes zu gewinnen.

Doch ach, in seinem Laufe steckte die letzte der Freikugeln, welche allein der Teufel

zum Ziele seiner Wahl lenkt. Und so kam es, dass Hilde sich unversehens in den Weg geworfen hatte. Der Schuss krachte.

Heinz lief wie von Sinnen ohne zurückzublicken, gen Waldesrand davon; des Nachts wollte er zurückkehren und mit Hilde entfliehen.

Er ahnte nicht, dass Hilde in seinem Rücken niedersank und ihren letzten Atemzug tat.

Die Brautjungfer aber, welche zur toten Hilde stürzte, sah, dass Ortrud mit blitzen- den Augen auf den blutgetränkten Braut- schleier schielte und sich anschickte, diesen vom Haupte der erbleichten Hilde zu rei- ßen. Die Brautjungfer stürzte hinzu, ergriff den Schleier und verfluchte mit bebender Stimme die ruchlose Ortrud:

„Verflucht seist Du, elende Ortrud!  
Zum Getier sollst du werden bei Tage,  
Dich von Mäusen und Ratten ernähren;  
nur des Nachts Deine  
menschliche Gestalt erhalten!  
nicht eher soll Deine schwarze Seele  
Erlösung finden,  
alles Glück der Welt Dich meiden,  
bis der rechtmäßige Erbe der Mühle  
Dir diesen Schleier bringt!“

So kam's, dass Ortrud sich in eine Katze ver- wandelte und mit einem schnellen Sprung ins Gebüsch vermeiden konnte, gesehen zu werden.

Die Brautjungfer aber versteckte den Schleier in einer Nische hinter dem Müh- lenrad, gab den Brautstrauß hinzu und ver- schloss das Versteck unter Tränen mit ei- nem Brett.

Der Förstersknecht hatte sogleich die Ver- folgung aufgenommen und den armen Heinz im tiefen Walde bei der Teilbacher Schlucht gestellt. Er hielt ihm vor, dass er, Heinz, allein an allem Unglücke, allein an Hildes Tod die Schuld trüge. Heinz tau- melte vor Entsetzen Schritt um Schritt zu- rück und stürzte hinab in die Schlucht.



Die Jahre vergingen, und so kam es, dass aus den Ereignissen um Heinz und Hilde eine Geschichte wurde, die sich die Alten in dunklen stürmischen Nächten am Herdfeuer zuflüsterten.

Eines Nachts war ein junger Mann auf dem Wege durch den Wald gen Waldenhausen, als ihm eine hässliche Alte, die vorgab Brennholz zu sammeln, entgegentrat. Nach seinem Woher und Wohin befragt, gab der junge Mann bereitwillig zu verstehen, der Enkel des im Krieg gefallenen älteren Bruders zu sein und bei seinem Großonkel das Müllerhandwerk erlernen zu wollen.

Die Alte aber, welche niemand anderes als Ortrud war, warnte ihn, sich im Dorfe zu erkennen zu geben, denn die Familie des Großonkels hätte schreckliche Sünden auf

sich geladen, welche man im Dorfe nicht vergessen habe.

Sie riet ihm, sich unter falschem Namen um die Mühle zu bewerben, da diese schon seit vielen Jahren zum Verkauf stünde.

Der junge Mann dankte der Alten, tat wie ihm empfohlen, erwarb die Mühle und nahm sich nach ein paar Jahren eine schöne und tugendsame Frau zum Weibe. Diese war die Enkelin der damaligen Brautjungfer, welche bereits verstorben war. Das Geheimnis um den Schleier hatte diese mit sich ins Grab genommen.

Als aber der junge Mann zum rechtmäßigen Besitzer der Mühle erklärt war, da verzauberte die Alte ihn in einen Raben und drohte, ihn erst wieder frei zu geben, wenn er ihr den Brautschleier Hildes brächte.



Bild 409

**BRIEF**  
**DER MÜLLERIN HEDWIG HAGENAU AN DEN**  
**DEUTSCHEN ORDEN ZU MERGENTHEIM:**

An die Hochwürdigsten Herren  
des Ordens der Brüder vom Deutschen Hospital  
Sankt Mariens in Jerusalem,  
am Hauptsitze zu Mergentheim,

Hochwürdigste Herren,  
ich schreibe Ihnen als eine gottesfürchtige Frau in tiefster Verzweiflung. Mein geliebter Gatte, Herrmann Hagenau, Müller zur Teibacher Mühle bei Waldenhausen, ist am Tage der Kl. Hildegunde, dem 20 April diesen Jahres, spurlos verschwunden. Gegen Abend wollte er aufgrund des Sturmes noch einmal an dem Mühlwehre nach dem Rechten sehen. Vom obersten Fenster des Hauses hatte ich ihn beobachtet, denn der Sturm machte mir bange. Ich sah, wie ihn etwas gelockt haben mochte, denn plötzlich richtete er seine Schritte weg vom Fluss und hin zum Walde. Ein Blitz blendete mich kurz und als ich erneut hinsah, da war mein Gatte einfach fort, wie vom Erdboden verschluckt.

Die Dörfler berichten seit eh und jeh, dass die Mühle verhext sei und Unglück über jeden ihrer Bewohner bringe. Im Walde wollte man nicht nach ihm suchen, denn die Leute fürchten sich dorthin zu gehen. Man munkelt, es spuke dort.

Ich bitte Euch, ehrwürdigste Herren, helft mir armen Verzweifelten!

In untertänigster Ergebenheit,  
Ihre Hedwig Hagenau

Waldenhausen zu St. Euplius,  
dem 12. August Anno Domini 1798

## DIE SITUATION BEI ANKUNFT DER CHARAKTERE

Während sich der vermeintliche Tod des älteren Bruders im Gefechte von Grüningen (25.08.1762) zugetragen haben soll und die Ereignisse um Heinz und Hilde im Jahre 1774 stattfanden, war der Enkel des älteren Bruders, welcher sich als Herrmann Hagenau ausgegeben hatte, im Jahre 1797 nach Waldenhausen gekommen. Dort hatte er zu Jahresbeginn Hedwig Schönberg, die Enkelin der seinerzeitigen Brautjungfer Hildes geheiratet.

## DER OBERFÖRSTER

Max Memmling, der damalige Förstersknecht und Mörder des Müllers ist nun Oberförster der Gegend und lebt allein im Walde, wo er in den Nächten eine schändliche Liebschaft mit Ortrud pflegt, welche ihm schon ein ums andere Mal in der Teilbacher Schlucht Freikugeln gegossen hat.

 Max Memmling			ST 8		
KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	6
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	4	AU:	3
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
 19	 9	 7*	 5	 8	 31*
Bewaffnung					
<ul style="list-style-type: none"><li>- Gewehr (Meisterarbeit)*: WB +13 / GA -3; INI -1; Ladezeit 7 KR; Distanzmalus: -1 (-3 +2) pro 10 Meter</li><li>- 9 Freikugeln: WB +22 (20+2); Mindestschaden 15 (nicht abwehrbar); die 5. der 9 Kugeln gehört dem Satan</li><li>- Dolch: INI +1</li></ul>					
Talente:		<ul style="list-style-type: none"><li>- Fieser Schuss III</li><li>- Fürsorger I (Heil-/Schutzwunder +2/TR)</li><li>- Diener der Verdammnis I</li><li>- Heimlichkeit II</li><li>- Jäger &amp; Sammler II</li><li>- Salve I</li><li>- Schütze III</li><li>- Tiermeister I (+3/TR auf Umgang mit Tieren)</li><li>- Vertrauter I (1 Tier/TR als Begleiter)</li><li>- Wahrnehmung II</li></ul>			
Beute:		Kleidung (gut), BW # (A:20); ggf. restliche Freikugeln			
GH:	12	GK:	no	EP:	64

Sollte Max Memmling mitbekommen, dass die Charaktere versuchen, die alten Geschichten um Heinz und Hilde herauszufinden, wird er versuchen sie im Walde umzubringen. Daneben wird er nichts unversucht lassen, die Charaktere im Dorfe schlecht zu machen und die Einwohner gegen sie aufzuwiegeln (z.B.: „.....ich habe die Fremden im Walde nahe der Teilbacher Schlucht gesehen...! Ich frage mich, was die da wohl an schändlichen Dingen treiben...?!“)

Die Charaktere müssen darüber hinaus sehr aufpassen, nicht zur gleichen Zeit sowohl gegen Max als auch gegen Ortrud zu kämpfen, da sie diese vereint kaum werden besiegen können.

## DIE HEXE / KATZE

Ortrud, welche des Nachts in einer Höhle im Walde als Hexe haust, lebt bei Tage als alte und verwahrloste Katze im Hause Hedwigs, also in der alten Mühle, um möglichst nahe an dem Ziel all ihrer Begierden, dem Brautschleier Hildes, zu sein. Wo dieser sich versteckt, weiß Ortrud bis heute nicht. Ortrud ist jedoch im Besitz der Verlobungsringe von Heinz und Hilde, was Ihr (und nur ihr!) dauerhaft folgende Boni verleiht:

- Wunderwirken: +3
- Mana: +5

Jede Vollmondnacht entnimmt die Hexe Ortrud dem Geist des verstorbenen Bräutigams in der Teilbacher Schlucht, an deren Grund noch immer dessen Gebeine liegen, folgende Boni, welche eine ganze Mondphase anhalten:

- Wunderwirken: +2
- Mana: +3

Als Hexe verfügt Ortrud des Nachts über einen fliegenden Besen.

Sollte der zum Specht verwandelte Herrmann Hagenau der Hexe Ortrud den Brautschleier Hildes bringen, würde sich diese bei Tage nicht mehr in eine Katze



verwandeln, könnte die Gegend um Waldenhausen verlassen – nicht jedoch ohne vorher das Dorf niederzubrennen – und erhalte folgende dauerhafte Boni:

- Wunderwirken: +10
- Mana: +15









Auch würde sie Herrmann Hagenau auf der Stelle töten.

	Hexe (Ortrud)			ST 8	
KÖR:	8	AGI:	4	GEI:	8
ST:	0	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	2	AU:	3
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
<div>     </div>					
Bewaffnung					
- Fingernägel (Faustkämpfer)*: WB +2 / INI +1					
Talente:		<div><div>- Adept IV</div><div>- Alchemie I</div><div>- Brutaler Hieb I</div><div>- Diener der Verdammnis I</div><div>- Einstecker I</div><div>- Faustkämpfer III</div><div>- Flink II</div><div>- Handwerk: Giftmischen I</div><div>- Kämpfer II</div><div>- Mächtiges Wunder III (1x/Kampf/TR SchZB+GEI)</div><div>- Manakraft I</div><div>- Reiten I</div><div>- Rohe Magie I (nicht abwb. Sch. i. H. v. TR x 2)</div><div>- Wahrnehmung I</div></div>			
<div><div>24</div><div>(19+3+2)</div></div>		<div><u>Zauber:</u></div> <div>Einschläfern (Manakosten: 3), Fluch (Manakosten: 4), Azhi-Dahaka-Speer [Eurosiablitz] (WuB: +3; Manakosten: 5),</div> <div><u>Anwendungsbereite Blut-</u> <u>zauber [max. 24]:</u></div> <div>4 x Schmerz (ST 1), 1 x Teufelstanz (ST 4), 1 x Feuerwand (ST 8), 1 x Tarnender Nebel (ST 8)</div> <div><u>Erlernte Blutzauber:</u></div> <div>Balance (Manakosten: 2), Schmerz (Manakosten: 2), Verlangsamern (Manakosten: 4),</div>		<div><div>30</div><div>(22+5+3)</div></div>	

	<i>Freikugeln</i> (Manakosten: 6), <i>Teufelstanz</i> (Manakosten: 6), <i>Feuerwand</i> (Manakosten: 12), <i>Canaimasprung</i> (Manakosten: 16),				
<b>Beute:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alle noch nicht verwendeten Blutzauber-phiolen;</li> <li>- schäbige Lumpenkleider;</li> <li>- BW # (A:15);</li> <li>- BW 2 (K: 15);</li> <li>- Verlobungsringe von Heinz und Hilde</li> </ul>				
<b>GH:</b>	6	<b>GK:</b>	no	<b>EP:</b>	58

Die Probewerte der von Ortrud mitgeführten anwendungsbereiten Blutzauber (-phiolen) sind (vorschlagsweise) folgende:

- Schmerz 1: abwehrl. Sch. => 16
- Schmerz 2: abwehrl. Sch. => 8
- Schmerz 3: abwehrl. Sch. => 11
- Schmerz 4: abwehrl. Sch. => 13
- Feuerwand 1: => Blutzauber geglückt  
[Feuerwand von maximal 1m x 1m x 1m; dort Stehende oder durch sie Hindurchspringende erhalten 2W20 abwehrl. Sch.]
- Teufelstanz 1: => Blutzauber geglückt  
[Opfer: wahnhafte Tanzwut; Laufen: 1m/KR; Erschöpfungssch: 1LK/KR; ab 2. KR GEI+HÄ-Rettungs-Probe mögl.]
- Tarnender Nebel 1: => Blutzauber geglückt  
[Angriffe + Aktionen (bei denen Sicht nötig ist): -8]

	<b>Ortruds Besen</b>				
<b>KÖR:</b>	<b>8</b>	<b>AGI:</b>	<b>11</b>	<b>GEI:</b>	<b>0</b>
ST:	3	BE:	7	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0
     					
<b>Bewaffnung</b>					
- 1 Schlag pro KR mit einem Ende bzw. einer Ecke					
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
<b>GH:</b>	1	<b>GK:</b>	no	<b>EP:</b>	57

Die Höhle Ortruds liegt inmitten des Waldes nahe der Teilbacher Schlucht. Sie liegt auf einer Lichtung, umgeben von einem

ca. 10 Meter breiten Gehölzring aus lebenden Dornenbüschen, welche jeden Eindringling zu erdrücken suchen.

 <b>Dornenbüsche</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>6</b>	<b>AGI:</b>	<b>8</b>	<b>GEI:</b>	<b>0</b>
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0
     					
<b>Bewaffnung</b>					
- Wurzelhiebe (WB +2)					
 <b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Feuer.					
 <b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).					
 <b>Mehrere Angriffe (+4):</b> Kann 4 zusätzliche Hiebe mit seinen unzähligen Wurzeln in jeder Runde aktionsfrei ausführen.					
 <b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.					
 <b>Umschlingen:</b> Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel (sofern +1 Größenordnung kleiner), welches fortan 3 Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. <b>Befreien:</b> Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.					
<b>Beute:</b> Lediglich Brennholz					
<b>GH:</b>	<b>7</b>	<b>GK:</b>	<b>no</b>	<b>EP:</b>	<b>122</b>

Bei Tage ist Ortrud eine ganz gewöhnliche Katze, behält aber ihren menschlichen Verstand bei.

 <b>Katze (Ortrud)</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>4</b>	<b>AGI:</b>	<b>6</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>
ST:	2	BE:	2	VE:	2
HÄ:	0	GE:	0	AU:	2
     					
<b>Bewaffnung</b>					
- Pfote (WB +1)					
 <b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.					
 <b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.					
<b>GH:</b>	<b>1</b>	<b>GK:</b>	<b>kl</b>	<b>EP:</b>	<b>44</b>

In der Höhle Ortruds befinden sich:

Pergamente an Wundern/Zaubern:

- Eustachiussicht / *Samielssicht*
- Einfühlen

Pergamente an Blutzubern:

- Schmerz











Sonstiges:

- BW # (A:15);
- BW 4K: W20;
- Hexenküche (Alchemielabor)
- Wolfsfelle (6 Stck.) und Fackeln (20 Stck.)

Selbstredend wird auch Ortrud früh versuchen, den Charakteren aufzulauern, um diese zu töten.

## DER RABE / HERRMANN

Herrmann kommt jeden Tag als Rabe zur Mühle geflogen und klopft die hölzernen Hauswände ab, in der Hoffnung eine hohle Stelle zu finden, wo sich das Versteck mit dem Brautschleier befinden könnte. Hat er dieses gefunden, wird er dort unverdrossen und intensiv herumpicken, um es zu öffnen. Die Katze Ortrud wird derweil in seiner Nähe aufgeregt umherschleichen und herummiauen.

 <b>Rabe (Herrmann)</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>3</b>	<b>AGI:</b>	<b>3</b>	<b>GEI:</b>	<b>3</b>
ST:	2	BE:	1	VE:	3
HÄ:	0	GE:	1	AU:	0
     					
<b>Bewaffnung</b>					
- Krallen (WB +1)					
 <b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Renner“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.					
 <b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.					
 <b>Sturzangriff:</b> Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.					
<b>GH:</b>	<b>1</b>	<b>GK:</b>	<b>kl</b>	<b>EP:</b>	<b>25</b>








Bei Nacht aber liegt Herrmann in menschlicher Gestalt unbeweglich wie ein Toter im Bache, welcher an der Hexenhöhle vorbeifließt. Man kann ihn nicht wecken. Holt man ihn aus dem Wasser, so löst er sich augenblicklich auf, nur um im Bache wieder zu erscheinen.

## DIE MÜLLERIN

Hedwig ist eine tapfere und kundige Frau. Sie wundert sich zwar über das eigenartige Verhalten des Raben und scheucht ihn regelmäßig weg vom Hause. Denn sie sorgt sich, dass er die hölzerne Außenwand beschädigen könnte. Andererseits hat sie ihn auf eine ihr unerklärliche Weise liebgewonnen und schätzt seine zutrauliche Art. Oft füttert sie ihn mit allerlei Futter.

Ebenso hat sie Ortrud die Katze lieb gewonnen, welche sie Murli nennt, und duldet diese gerne im Haus. Auch wundert sie sich nicht, dass Murli/Ortrud jede Nacht ins Freie entschlüpft, belustigt sich jedoch an der unruhigen Vehemenz, wenn diese bei Abenddämmerung das Haus zu verlassen begehrt.

Die doppelläufige Pistole (Meisterarbeit) und den Degen (Meisterarbeit) hat sie aus den Hinterlassenschaften ihres Mannes, welcher sie wohl von seinem Großvater geerbt haben soll.

	Hedwig				ST 6
KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	6
ST:	0	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	3
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
Bewaffnung					
<ul style="list-style-type: none"><li>- Pistole (Meisterarbeit)*: WB +6; Ladezeit: 3 KR; Distanzmalus: -4 pro 10 Meter</li><li>- Degen (Meisterarbeit)**: WB +2; INI +1</li></ul>					

Talente:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bildung I</li> <li>- Flink I</li> <li>- Heimlichkeit I</li> <li>- Jäger &amp; Sammler I</li> <li>- Kräuterheiler III</li> <li>- Schwimmen I</li> <li>- Wahrnehmung I</li> <li>- WG: Sagen &amp; Legenden II (+ WG: beliebig I)</li> </ul>				
Beute:	Kleidung (einfach), BW # (A:20)				
GH:	5	GK:	no	EP:	55

## GEIST 1: HEINZ

Jede Nacht erscheint Heinz als Geist über seinen Gebeinen schwebend in der Teilbacher Schlucht. Zwar können die Charaktere mit ihm reden, jedoch kann er keine eigenen Handlungen vornehmen, da er zum einen an den Ort gebunden ist und zum anderen Ortrud ihn über den Besitz der Verlobungsringe in ihrer Gewalt hat. Als Geist verfügt er jedoch über ein besonderes Gespür, kann also die Charaktere warnen, falls sich jemand ihnen in der Schlucht nähern sollte.

## GEIST 2: HILDE

Ob auch Hilde bei ihrem Grabe auf dem Friedhof von Waldenhausen als Geist erscheint, sei dem Spielleiter überlassen. Dies wäre dann denkbar, wenn die Charaktere in der Geschichte nicht vorankommen.

## GEIST 3: ODA

Nur in Neumondnächten, also das nächste Mal am 06.01.1799 und wieder am 04.02.1799 erscheint über dem Schindacker, welcher auf einer der beiden Tauberinseln bei Waldenhausen liegt, der Geist von Oda, der bösen Stiefmutter. Zwar kann Oda die Insel nicht verlassen, wird jedoch auf jeden, der die Insel bei Neumond betreten will sofort wie eine Furie losstürmen und den Besucher zu töten suchen.

Jeder im Ort weiß um eine gruselige Frauengestalt, welche bei Neumond über dem Schindacker erscheint. Daher verrammeln



die Dörfler zu Neumond ihre Häuser und wagen sich ab Sonnenuntergang nicht mehr nach draußen.

Diesen Umstand nutzt die Hexe Ortrud oft, um sich bei ihrer verstorbenen Mutter Rat zu holen, fliegt auf dem Besen herbei und nach einer kleinen Weile wieder fort.

Sollten die Charaktere den Geist von Oda besiegen, werden die Dörfler Vertrauen zu ihnen gewinnen und ihnen dankbar sein.

<div> Geist (Oda)</div>					
KÖR:	1	AGI:	11	GEI:	10
ST:	16	BE:	0	VE:	3
HÄ:	16	GE:	2	AU:	6
<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>					
Bewaffnung					
- Geisterklaue /WB +2; GA -2)					
	<b>Alterung:</b> Bei einem Treffer altert das Ziel pro erlittenen Schadenspunkt um 1 Jahr.				
	<b>Angst (-X):</b> Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes -X auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.				
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).				
	<b>Nur durch Magie verletzbar:</b> Nur Angriffe mit magischen bzw. geweihten Waffen oder durch <i>Zauber</i> / <i>Blutzauber</i> / Wunder richten Schaden an. Ausgenommen sind eventuelle <b>Anfälligkeiten</b> , durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.				
	<b>Totenkraft:</b> Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.				
	<i>Wesen der Verdammnis</i>				
<div>16</div>	Göttlicher Schrecken / <i>Terror</i>				<div>30</div>
GH:	7	GK:	no	EP:	245

## DIE DÖRFLER

Die Dörfler sind äußerst verschlossen. Ohnehin wissen eh nur noch drei Alte, welche

sich am Tage stets unter der Linde am Dorfplatz zum Schwatze treffen, von den Geschehnissen um Heinz und Hilde, da sie während der damaligen Ereignisse bereits erwachsen waren. Den seinerzeitigen Kindern hatten die Dörfler das Unglück verschwiegen, weswegen der Rest der Dörfler zur Zeit der Charaktere nur höchst ungenaue Ahnungen von den Vorgängen hat.

Doch auch die drei Alten wollen nicht von den Geschehnissen berichten, da sie glauben, dass es Unglück bringe und der Teufel seine Hand im Spiele hatte.

Zwar haben die Dörfler Hedwig gern, ahnen aber Böses, da Hedwig in die verfluchte Mühle eingezogen ist und den Müller geehelicht hat. Dass Hedwig nun auch diese Fremden (die Charaktere) bei sich aufgenommen hat, macht die Sache nur noch schlimmer. Sollten die Dörfler erfahren, dass die Charaktere im Auftrag eines katholischen Ordens unterwegs sind, werden sie schnell Hexerei vermuten; so steigt jeden Tag die Gefahr, dass die Charaktere von den Dörflern attackiert und bestenfalls aus dem Ort gejagt werden. Der Oberförster hat hier natürlich kräftig seine Hände im Spiel.

## DER PFAFFE

Der Pastor, Waldenhausen ist protestantisch geprägt, ist selbst erst seit 1786 im Ort. Er weiß zwar nichts Näheres, kann aber über das Kirchenbuch einige Auskünfte geben. Dort existiert ein Eintrag

- unter dem 18 Mai 1773 über eine Bestattung des Müllers Ernst Hahnemann (\*16.03.1731) und
- unter dem 20. April 1774 über eine Hochzeit von einem Burschen namens Heinz Schenkel mit einer Hildegunde Hahnemann, Tochter des verstorbenen Ernst Hahnemann, mit dem Vermerk „Trauung nicht vollzogen“, so wie weiter

- unter dem 21. April 1774 über eine Be-  
stattung dieser Hilde Hahnemann  
(\*04.10.1756) auf dem Kirchfriedhof.

Ebenfalls unter dem 20. April 1774 findet sich ein Eintrag über eine Oda Hahnemann, Witwe des verstorbenen Ernst Hahnemann (\*unbekannt), auf dem Schindacker. An dieser Stelle könnten die Charaktere z.B. auf den Geist am Schindacker aufmerksam werden.

Der Pastor ist ein gutmütiger und aufgeklärter Mann. Dennoch kann er nicht gänzlich gegen den Willen der Dörfler handeln und folglich nur bedingt die steigende Unruhe im Ort gegen die Fremden eindämmen.

Mit etwas Überredungsglück können die Charaktere den Pastor jedoch überzeugen, ihre Waffen zu segnen und ihnen Weihwasser herzustellen.

## SONSTIGES

Unterkunft finden die Charaktere bei Hedwig Hagenau, welche diese gut bewirtet. Es handelt sich bei der Mühle um ein stattliches Ensemble mit drei Hauptgebäuden.

Im Ort, es befindet sich dort auch ein Hufschmied, können alle entsprechenden Besorgungen getätigt werden (D).

Sollten die Charaktere den Grund der Teilbacher Schlucht erkunden wollen, benötigen sie hierfür eine Kletterausrüstung, mindestens jedoch ein Seil; es müssen steile Felswände von 30 Metern herabgeklettert werden. Aufgrund der extremen Wetterbedingungen (Winterfrost) ist auf jede Kletterprobe ein zusätzlicher Malus von -1 anzurechnen.

Bei den auf der Umgebungskarte aufgeführten Fluren „In der Döhlen“ (Flur 49), „Dinkel Flur“ (Flur 56) sowie der „Brach Flur im alten Feld“ (Flur 59) handelt es sich im Abenteuer sämtlich um von dichtem Gestrüpp und Wald überwucherte Wüstungen.

Der Winter zur Jahreswende 1798 / 1799 ist in den Chroniken als besonders hart ausgewiesen. In Deutschland, Frankreich und selbst Norditalien kam es schon Mitte Dezember 1798 zu heftigen Schneefällen. In weiten Teilen Deutschlands fielen die Temperaturen zum Jahreswechsel auf bis zu -15° Celsius, wo sie bis etwa Februar blieben.

Den Charakteren kommt hierdurch zum einen zugute, dass die Tauber fest zugefroren ist, sie also z.B. problemlos zu Fuß die Schindackerinsel erreichen und zum anderen, dass sie im Wald recht einfach die Spuren von Ortrud und Max ausmachen können, welche sie zielsicher zur Teilbacher Schlucht und den Gebeinen von Heinz sowie zur Hexenhöhle als auch zum Haus von Max führen.

## ERFAHRUNGSPUNKTE:

Kampf	(besiegte EP/SC) EP
Rollenspiel	0 – 20 EP
Recherche aller Geschehnisse	20 EP
Entdeckung des Brautschleiersverstecks vor dem Specht	25 EP
Beisetzung der Gebeine von Heinz im Grabe von Hilde (Erlösung des Geistes)	10 EP
Beifügung der Verlobungsringe ins Grab von Hilde (und Heinz)	10 EP
Beifügung des Brautschleiers ins Grab von Hilde (und Heinz)	10 EP
Erlösung Herrmanns (Specht) durch Tötung Ortruds (Hexe)	25 EP
Für das Abenteuer	100 EP



## DIE UMGEBUNG

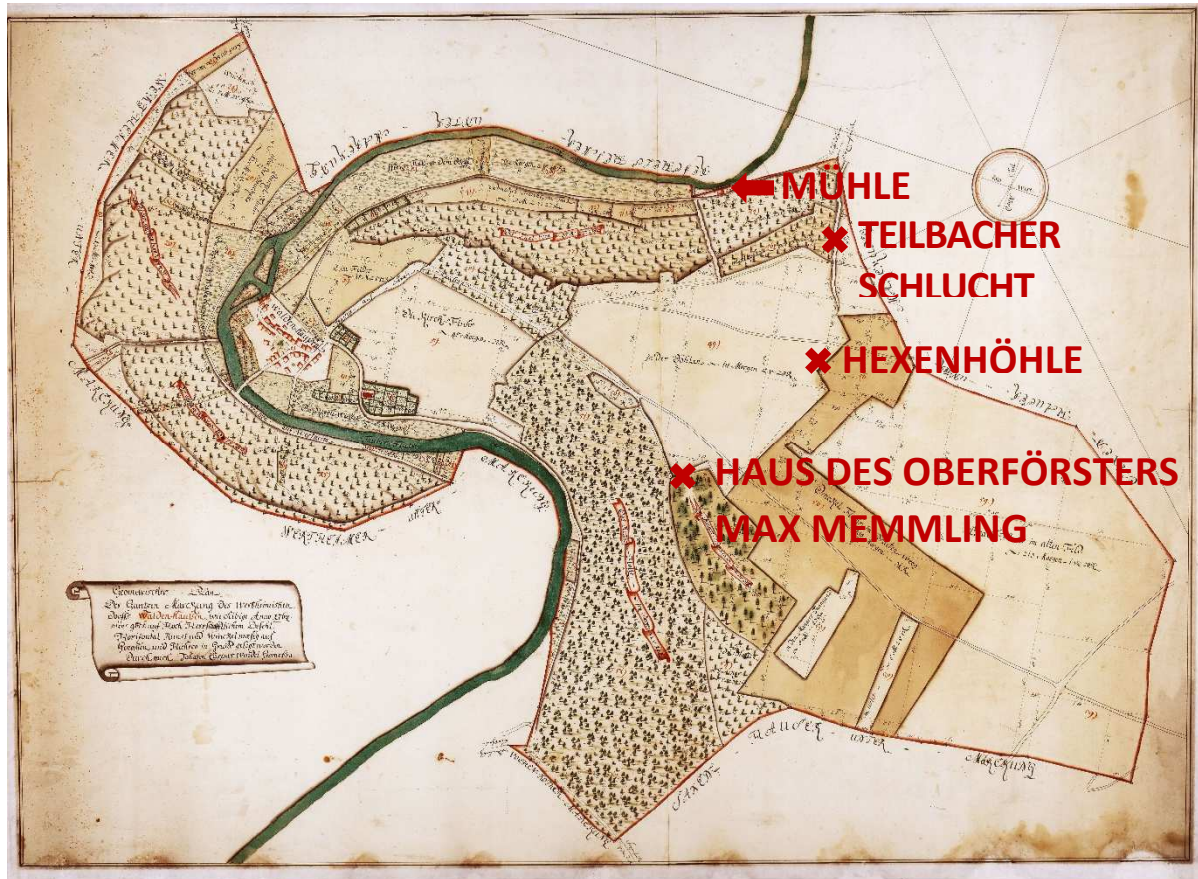


Bild 411

## DAS DORF

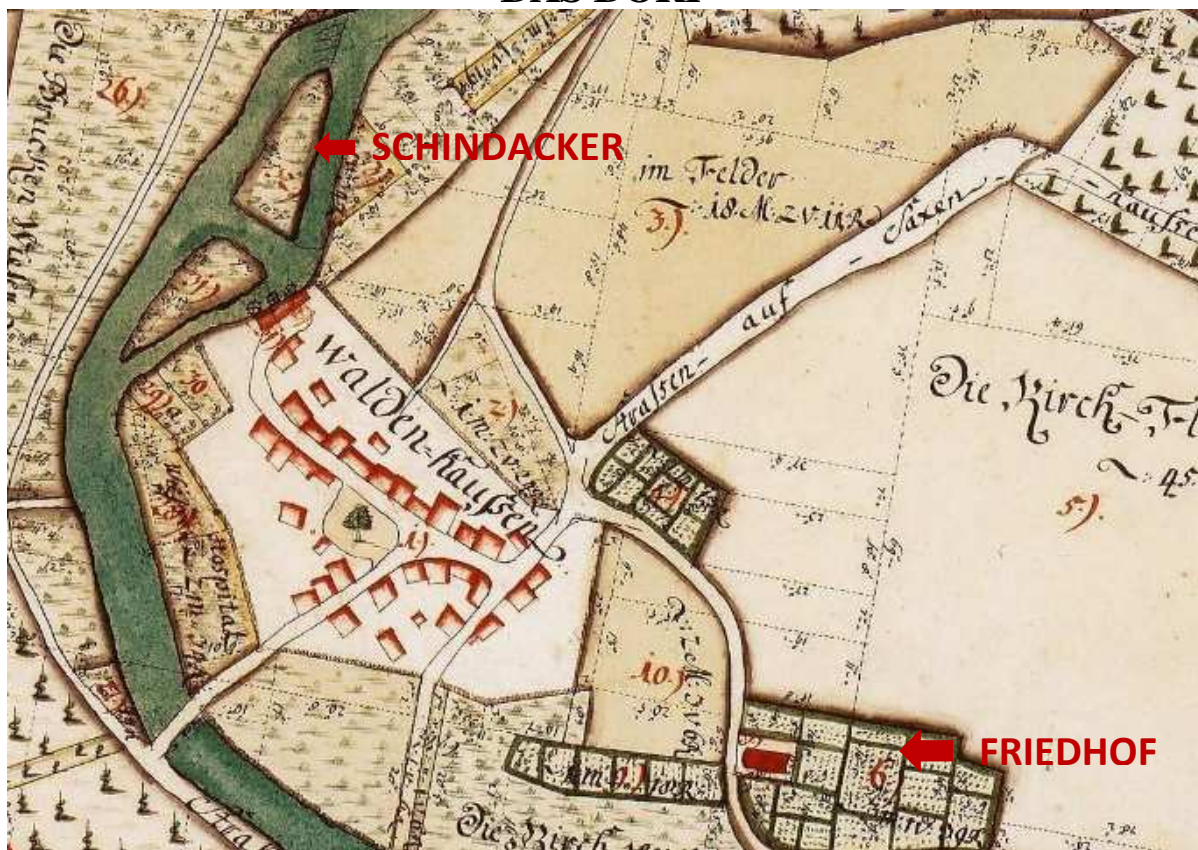


Bild 410



# HINTER- GRUND

*Witchslayers 1799* ist ein Crossover-Setting, bei welchem auf den historischen Hintergrund der napoleonischen Epoche eine Geister-, Spuk- und Märchenwelt übergeblendet wird. Der Charme dieser Idee besteht nebenbei also auch darin, dass die seinerzeitigen breiten Leserschichten, welche im Besonderen nach Märchen, Spuk- und Schauergeschichten lechzten, sowie die großen Literaten, welche diese entsprechenden Werke entweder zusammengetragen oder selbst verfasst haben (Brüder Grimm, Schiller, E. T. A. Hoffmann etc.), nicht ahnen, dass diese Welt um sie herum wirklich existiert. Auch passt, dass in dieser Zeit Okkultismus und Geisterbeschwörung stark in Mode waren – man denke an die Séancen König Friedrich-Wilhelms II. von Preußen, bei welchen er glaubte mit seinem verstorbenen Sohne zu sprechen –. Man kann es also von Abenteuer zu Abenteuer wahlweise so halten, dass entweder Scharlatane und Genies nichts von den realen Geistergeschöpfen ahnen und hier und da ihr „blaues Wunder“ erleben werden oder aber sich tatsächlich der eine oder andere düstere Geisterbeschwörer in die höchsten Kreise hineingeschlichen hat, dies jedoch um ganz anderen bössartigeren Zielen zu fröhnen.

Ebenso verhält es sich mit den Begebenheiten, Ereignissen und Verhältnissen von Ortschaften: Da kann z.B. einer im 19. Jahrhundert aufgegebenen Mühle eine dunkle Familiengeschichte angedichtet werden oder einer Burgruine ein finsterner Schlossgeist, einer seinerzeitigen Wüstung ein dunkler, tiefer Wald mit uraltem

Baumbestand. Hier sollten sich auch heutige Bewohner einer solchen Umgebung nicht kleinlich zeigen, sondern die Schilderungen mit einem wissenden Lächeln genießen:

## Es ist alles Fiktion!

Überhaupt die Wälder...!

Während im wirklichen Europa um 1800 die Wälder Zentraleuropas derart abgeholzt waren, dass die Menschen dieser Zeit aus einer Sehnsucht nach eben dieser mystifizierten ursprünglichen Natur das Kulturphänomen der Romantik erschufen, stellt das *Witchslayers*-Setting genau auf diese Sehnsuchtsorte ab und haucht ihnen Leben ein. Hier sind Schwarzwald, Pfälzer Wald, Spessart, Harz und all die vielen anderen Naturräume von kaum durchdringlichen Wäldern mit jahrtausendealtem Baumbestand überwuchert, in deren Innerem sich Einhörner, Zwerge, Wichtel, Trolle und Hexen tummeln. Doch kaum einer weiß um deren Existenz. Denn die fantastische Welt all dieser Geschöpfe existiert gleichsam im Verborgenen neben der realen Welt der Menschen. Und ein jedes dieser Geschöpfe, ob gut oder böse, wird stets bemüht sein, dieses große Geheimnis zu wahren.

Im Rahmen dieses kleinen Vorwortes sei abschließend noch dazu eingeladen, die unzähligen Möglichkeiten, dem Lauf der Geschichte durch das Handeln der Charaktere gänzlich andere überraschende Wendungen zu geben, keine Grenzen zu setzen.

## DER HISTORISCHE RAHMEN IM ALLGEMEINEN

Liebste Gerda,  
ich weiß weder aus noch ein!  
Unser geliebtes Töchterchen Betty,  
scheint den Verstand verloren zu haben.  
Sie hat nur noch diesen Beethoven im  
Kopf. Der Vater lobt und hat ihr  
schon mit Enterbung gedroht, wenn er sie  
noch einmal auf einem solch sündigen  
Konzerte antreffen sollte. Auch mir ist  
diese Musik in höchstem Maße un-  
heimlich. Kaum beginnen die ersten Ak-  
korde, lässt es alle wohl gehüteten Ge-  
fühle aus einem hervorbrechen. Man  
will, nein, muss weinen, lachen, jubeln, ist  
gänzlich verstört und empfindet – ich  
muss es zu meiner Schande gestehen –  
plötzlich die heftigsten Sehnsüchte un-  
schicklichster Art. Solcherlei Musik  
sollte wirklich verboten werden. . .

[Auszug eines „Briefes“ einer  
Mutter an ihre Schwester]

Es ist wohl nicht übertrieben zu behaup-  
ten, dass Ludwig van Beethoven der Rock-  
star der Jugendlichen um 1800 war.



Bild 412

In weiten Kreisen galt seine Musik als in  
höchstem Maße anstößig; man glaubte, sie  
beinhalte einfach zu viel Gefühl und ver-  
derbe den Charakter der Jugend. Viele El-  
tern verboten daher oftmals insbesondere  
ihren Töchtern entsprechende Konzertbe-  
suche.

*[Die Charaktere sollten daher darauf gefasst  
sein, dass ihnen in mancher Unterkunft aus-  
drücklich das Spielen von Beethoven unter-  
sagt sein wird.]*

Im Jahre 1799 wird er seine berühmte Kla-  
viersonate Nr. 8 „Pathetique“ vollenden.

Was niemand weiß: Seit knapp einem Jahr  
bemerkt Beethoven ein sich stetig ver-  
schlimmerndes Hörleiden. Er ist zutiefst  
beunruhigt und verfällt zunehmend in De-  
pression, fürchtet er doch nicht allein um  
eine mögliche Berufsunfähigkeit sondern  
vielmehr um einen nahen Tod.

Die großen Stars ihrer Zeit sind hingegen  
zweifelsohne

- Antonio Salieri in Wien, dessen Oper  
„Falstaff oder Die drei Streiche“ am 03.  
Januar 1799 im Theater am Kärntner  
Tor uraufgeführt werden wird und
- Henri Montan Berton in Paris, der 1799  
mit Uraufführungen von gleich drei  
Opern an der Opéra-Comique berau-  
schende Erfolge feiern wird.

Joseph Haydn hingegen, noch in den letz-  
ten Jahren zu höchstem Ruhm und erheb-  
lichem Wohlstand gekommen, schwinden  
merklich die Kräfte für neue Kompositio-  
nen. Noch im Jahre 1797 verfasste er die  
Melodie („Kaiserquartett“) für ein Gedicht  
Lorenz Leopold Haschkas („Gott erhalte  
Franz den Kaiser“), nicht ahnend, dass  
dieses einmal mit anderem Text das „Lied  
der Deutschen“ werden sollte.

An der Universität Jena und in den be-  
rühmten, zumeist von hochgebildeten  
Frauen geführten Berliner Salons, z. B. ei-  
ner Bettina von Arnim oder einer Rahel

Varnhagen, entwickeln Dichter und Denker neue Ideenansätze. Schelling behauptet, Natur und Geist bildeten eine Einheit. Sie seien zwei Offenbarungen desselben Prinzips, der „Weltseele“. Alles im Universum sei beseelt. Die Kunst sei die höchste Gestaltung alles Irdischen. Novalis ersinnt das Symbol der „blauen Blume“, Symbol der Sehnsucht, Verschmelzung von Traum und Wirklichkeit.

„Wissensgebiet“ oder „Kunstkenner“ abverlangt bzw. sollten vom Charakter freiwillig angeboten werden. Besteht man mindestens einen dieser Probewürfe, darf man wiederkommen. Besteht man mehrere, wird man im Laufe der Zeit zu einem gern gesehenen Gast. Ein Immersieg oder auch hohe Probewerte und –würfe können einen in der jeweiligen Stadt schon zu einer kleinen Berühmtheit machen; vielleicht sogar eine kurze Audienz beim hiesigen Monarchen ermöglichen...]



Bild 413

Die Frühromantik ist geboren.

[Schelling und Novalis ahnen nicht, wie Recht sie mit ihren Vermutungen haben...! Oder sind beide am Ende doch Eingeweihte...?]

Überhaupt spielen Salons und sonstige Lesezirkel eine enorm wichtige Rolle, sie sind gleichsam die „Chatrooms“ ihrer Zeit. Will man Nachrichten erfahren, Kontakte knüpfen, Netzwerke aufbauen, kommt man an diesen nicht herum.

[Dort werden typischerweise Proben auf „Bildung“, „Dichtung“, „Instrument“, sonstiges

Kunst und Wissenschaft stehen in einer nie dagewesenen Blüte; dies zum einen, weil immer breitere Schichten sich den Erwerb von Büchern leisten können (und diese in diversen Lesezirkeln untereinander getauscht werden) und zum anderen, weil durch den Amerikanischen Unabhängigkeitskampf und in erster Linie durch die Französische Revolution viele ermuntert werden, frei eigenen Gedanken nachzugehen.

Bereits im Jahre 1797 hatte André-Jacques Garnerin den ersten Fallschirmsprung aus einem Ballon absolviert und Richard Tre-



vithick sein erstes Dampfwagenmodell gebaut, während Immanuel Kant „*Die Metaphysik der Sitten*“ veröffentlichte und Goethe und Schiller mit ihren Werken der Welt das „Balladenjahr“ bescherten.

Am 18. Januar 1799 wird Nicholas-Louis Robert ein Patent für seine Langsiebpapiermaschine erwirken. So wird Papier noch schneller und preiswerter produziert werden können, was der Verbreitung von Zeitungen und Büchern weiteren Auftrieb verschaffen wird.

Am 05.06.1779 werden sich Alexander von Humboldt und Aimé Jacques Alexandre Bonpland von Madrid aus auf eine aufseherregende Forschungsreise gen Amerika aufmachen – schon zu Jahresbeginn hatten Sie Paris verlassen –, von welcher sie erst nach fünf Jahren wieder zurückkehren werden (Landung am 01.08.1804 in Bordeaux). Ungeahnte Entdeckungen, welche sie teils in den tiefsten Dschungeln Amazoniens, auf den höchsten Gipfeln der Anden und den Wüsten Mexikos gemacht haben werden, werden Sie zu größtem Ruhme führen.

*[Was sie an unbeschreiblichen Schaurigkeiten übernatürlicher Art noch zu sehen bekamen, werden sie ein Leben lang in Schweigen hüllen....!]*

Am 15. Juli 1799 wird bei Rosetta in Ägypten vom napoleonisch-französischen Offizier Pierre François Xavier Bouchard der Stein von Rosette entdeckt, mit dem nun endlich die Entschlüsselung der ägyptischen Hieroglyphen möglich sein wird.

*[...und damit ungeahnte Geschehnisse in Gang gesetzt werden...]*

Am 09. Oktober 1799 wird bei Terschelling die mit Silber und Gold randvoll beladene HMS Lutine auf eine Sandbank auflaufen und versinken.

*[...Zufall...?]*

Durch die unterschiedlichsten Entdeckungsfahrten, konnte man sich nunmehr in Europa und in den soeben erst entstandenen Vereinigten Staaten von Amerika ein recht gutes Bild von den Umrissen und Größen der einzelnen Kontinente und Ozeane machen.

Dies ist nicht zuletzt auch den Entdeckungsfahrten des James Cook zu verdanken, der hier nur beispielhaft für viele andere zu nennen ist.

Cook wies unter anderem nach, dass die sagenumwobene Terra Australis nicht existierte, kartographierte in hervorragender Weise den Pazifischen Ozean, erkundete



Bild 414



Bild 415

erstmal die Ostküste von Neu Holland (Australien) und gab somit diesem „jüngsten“ der Kontinente eine annähernd zutreffende Gestalt auf allen künftigen Karten. Auch legte er dar, dass die Nordwestpassage mit Schiffen seiner Zeit nicht zu durchfahren war und ergriff wirkungsvolle Maßnahmen gegen Skorbut, denen nicht allein seine eigenen, sondern unzählige spätere Matrosen ihr Überleben zu verdanken haben werden.

Nicolas Baudin wird im Laufe des Jahres 1799 von Napoleon Bonaparte beauftragt werden, Australien und die südliche Hemisphäre im Allgemeinen mit den Schiffen *Le Géographe* und *Le Naturaliste* weiter zu erkunden und im Oktober desselben Jahres in See stechen.

Doch die meisten der Entdeckungsfahrten jener Tage erfolgten noch zur See, weswegen das Innere der Kontinente noch immer im Verborgenen lag. Nur wenige Pioniere wagten sich auf dem Landwege

durch schier unendliche Wildnis. Zu nennen sind – auch hier nur beispielhaft – Daniel Boone, welcher südliche Pfade durch die Appalachen entdeckte, Félix de Azara, welcher sich (ähnlich wie Humboldt) ins dunkle Herz Südamerikas wagte oder etwa John Evans, welcher den Missouri River erforschte und somit wichtige Vorarbeit für die berühmte Lewis-und-Clark-Expedition (1804-1806) leistete.

Zentralasien und vor allem Afrika hingegen lagen für Europäer noch in gänzlicher Dunkelheit. Einzig Friedrich Konrad Hornemann wagte sich bereits 1797 ins Innere des Afrikanischen Kontinents, wo er die Sahara durchwanderte und in Boknane, im heutigen Nigeria, 1801 seinen Tod finden wird.



Bild 416



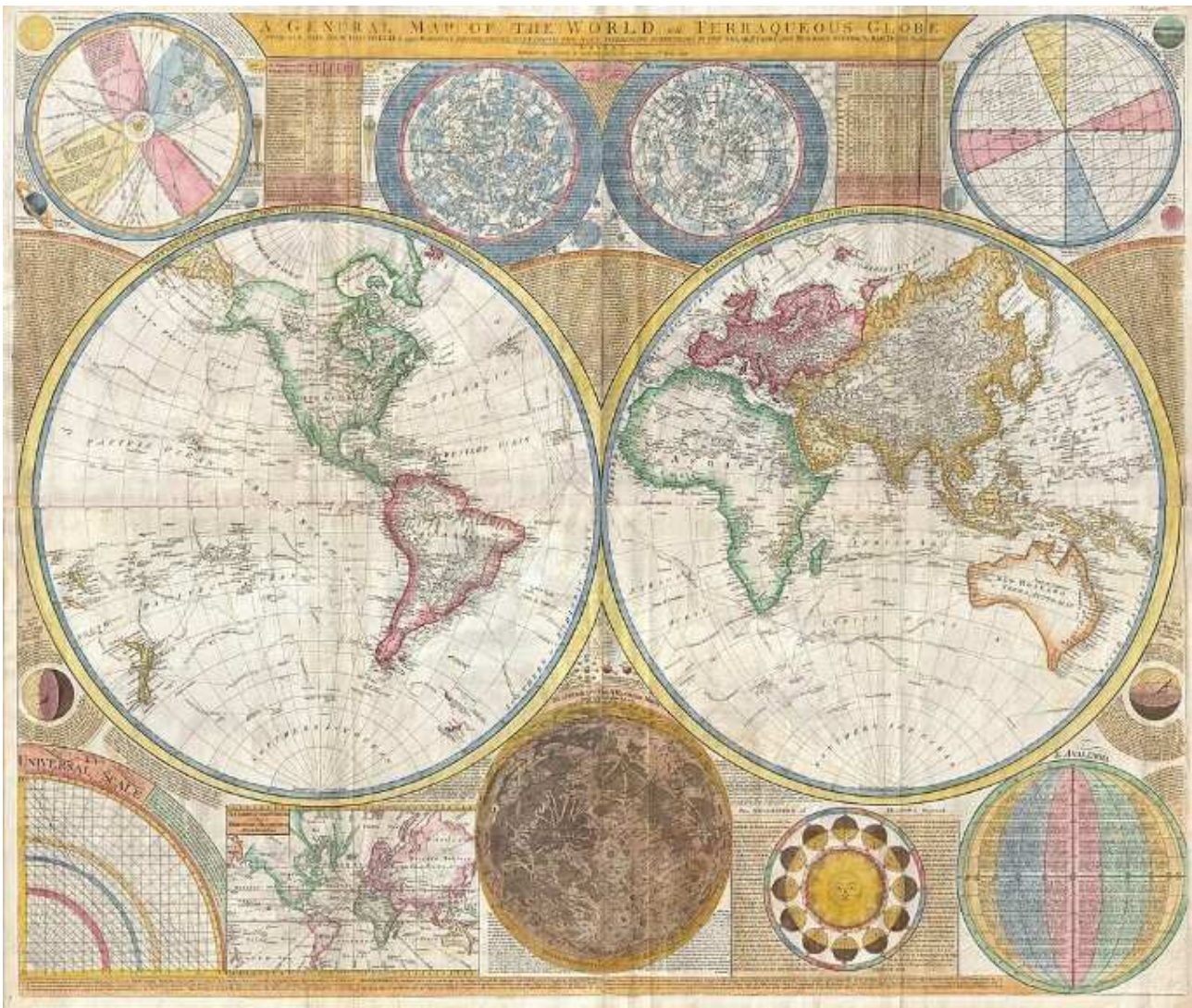


Bild 417

Trotz all der bedeutenden Entdeckungen und Erkenntnisse bleibt die Welt von 1799 eine von Krankheiten (z.B. Syphilis, Pocken, Tuberkulose u.a.) und Hungersnöten geprägt. Denn zu einen hat man noch keine konkreten Vorstellungen von Hygiene, obwohl sich die Menschen entgegen landläufiger Vorurteile sehr wohl regelmäßig gewaschen haben und in höheren Kreisen Zahnbürsten und Zahnseifen Verbreitung finden.

Allein schon die mühseligen und langwierigen Überlandtransporte machen eine genügende Versorgung breiter Bevölkerungsschichten nahezu unmöglich, weswegen in relativer räumlicher Nähe Überfluss neben Mangelernährung besteht. Kanalbauten aller Orten sollen hier Abhilfe schaffen, stellen jedoch höchst kostspielige Mammutprojekte dar, welche nur große Staaten zu stemmen in der Lage sind.

Die wenigsten Menschen verlassen im Laufe ihres Lebens ihr gewohntes Umfeld. Kriege sind oft die einzige Möglichkeit andere Länder zu sehen. Zünftigen Gesellen zumindest bleibt noch die Walz, welche sie in der Regel in unterschiedliche Städte im Reich führt, abhängig von Sprachgrenzen, Religion und bereits bestehenden Migrationsnetzwerken.

Das Reisen als solches hingegen war aufgrund des ganz erheblichen Kostenaufwands ein exklusives Vorrecht der Begüterten, zu denen mehr und mehr auch Wohlhabende bürgerlicher Abkunft zählten, ganz zum Missfallen des im Niedergang befindlichen Adels.

Beliebt war hier, gleichsam als Abschluss der Erziehung, die sogenannten Kavaliers-tour bzw. Grand Tour, welche typischer-



weise durch Frankreich, Italien, das Heilige Römische Reich, die Niederlande und die Schweiz, bisweilen sogar ins Heilige Land führte. Beträchtliche Kosten verursachten hier insbesondere auch die aufgrund der in Deutschland und Italien bestehenden Kleinstaaterei notwendigen Beschaffungen erforderlicher Reise- und Gesundheitspässe unterschiedlichster Art. Die Schwerpunkte dieser Bildungsreisen lagen zum einen auf den Gebieten von Architektur, Malerei und Musik sowie dem Vertiefen von Sprachkenntnissen. Zum anderen suchte man Unterricht bei namhaften italienischen und französischen Fechtmeistern, um sich auch in dieser Kunst zu vervollkommen. Nicht zuletzt zielte die Grand Tour auf das Knüpfen internationaler Beziehungen und Bekanntschaften ab; dies auch im Hinblick auf eine mögliche zukünftige Karriere in diplomatischen Diensten.



Bild 418

Doch das Reisen in jenen Tagen barg erhebliche Risiken: Die Zahl an Verkehrstoten lag weit über dem heutigen Durchschnitt, nicht selten dem Umkippen von Kutschen geschuldet, da diese oftmals überladen waren und viele Reisende die billigen Plätze auf den Dächern der Kutschen belegten. Hinzu kamen häufige Achsbrüche der hölzernen Räder und ein Kippen allein aufgrund tiefer Schlaglöcher in den oftmals unbefestigten Straßen. Berühmt waren die katastrophalen Straßenverhältnisse in den deutschen Kleinstaaten (ganz zu schweigen von jenen im Russischen Reich) im Gegensatz zu dem

für seine hervorragende Beschaffenheit berühmten Straßen- und Wegenetz Frankreichs.



Bild 419



Bild 420



Bild 421

Auch trieben Räuber und Piraten allerorten ihr Unwesen.

*[Insbesondere Räuber können hier stets eine „willkommene Abwechslung“ für die Charaktere darstellen, sobald diese sich auf Reisen begeben.]*

## PIRATERIE

Zwar stellt die Piraterie im Raume der Karibik – also die Piraterie, wie sie weitläufig wohl am bekanntesten ist – von einigen Ausnahmen abgesehen 1799 kaum noch eine Bedrohung dar; schon vor Jahrzehnten wurde ihr weitgehend der Garaus gemacht. Erst mit dem Englisch-Amerikanischen Krieg von 1812 und den Lateinamerikanischen Freiheitskriegen sollte die Piraterie wieder in nennenswertem Umfang in den Westatlantik zurückkehren.

Dies heißt jedoch nicht, dass es um die Wende zum 19. Jahrhundert keine Piraterie mehr gab. Ganz im Gegenteil! Die Zentren lagen jedoch vor allem in den Gebieten des Indischen Ozeans, dem Persischen Golf (sog. „Piratenküste“), dem Südchinesischen Meer und der nordafrikanischen Küste (Barbareskenstaaten).

Im Indischen Ozean und vom Persischen Golf aus raubten die Piraten nicht allein die mit schier märchenhaften Kostbarkeiten angefüllten Schiffe der indisch-muslimischen Mekka-Pilgerfahrer aus, sondern in gleicher Weise die mit Seiden-, Porzellan-, Gewürz-, Juwelen-, Manufaktur-, Tuch- und Münzfracht beladenen Schiffe der Ostindienfahrer Frankreichs, Englands und der Niederlande, welche allesamt auf den von den Monsunwinden abhängigen Schifffahrtsrouten segelten.

Während sich arabische Seeräuber an der „Piratenküste“ des Persischen Golfs ihre Nester einrichteten, bauten Europäische Piraten ihre Stützpunkte bevorzugt auf Madagaskar und anderen südlichen Inseln des Indischen Ozeans.



Bild 422



Bild 423

Besonders erfolgreich bei seinen Kaperfahrten gegen englische Ostindienfahrer war der Korsar in französischen Diensten Robert Surcouf (\* 12. Dezember 1773 in Saint-Malo, Frankreich; † 8. Juli 1827 in Saint-Malo), welcher aufgrund seiner Verdienste im Jahre 1809 vom (dann) Kaiser Napoleon in den Grafenstand erhoben werden wird.



Bild 424

Die Barbaresken-Korsaren der Nordafrikanischen Küste mit Ihren vornehmlichen Operationsbasen Algier und Tunis hatten sich um 1800 auf die Erpressung von Lösegeldern für gefangen genommene See-



fahrer und –reisende sowie auf die informellen Tributzahlungen der betroffenen Nationen spezialisiert.



Bild 425

Da die noch jungen Vereinigten Staaten von Amerika solche informellen Tributzahlungen nicht leisteten, hatten sie in besonderem Maße unter den Kaperfahrten der Barbaresken zu leiden. Dies sollte einer der Hauptgründe für das Entstehen der United States Navy werden und 1801 zum Krieg zwischen den USA und den Barbareskenstaaten führen.

Personen, für die kein Lösegeld gezahlt wurde, verkaufte man als weiße Sklaven auf den Märkten im gesamten Osmanischen Reich.

Einer der großen Barbaresken-Korsaren dieser Zeit war Hamidu Reis (\* 1770, † 1815).

Ursprünglich aus innervietnamesischen Machtkämpfen entstanden und insbesondere durch die Tay-Son angeheuert, entwickelten sich die Piraten unter der Führung Zheng Qi's zu einer ernststen Bedrohung für den internationalen Waren- und Handelsverkehr innerhalb des Südchinesischen Meeres.



Bild 426



Aufgrund der enormen Gewinne und unterschiedlichen inoffiziellen Unterstützungen Frankreichs, Englands und diverser korrupter chinesischer Beamter am kaiserlichen Hofe und in den Küstenprovinzen kam es ab dem Ende der 1790er Jahre zu erbitterten Kämpfen unter den Piratenclans.



Bild 427

Im Jahre 1805 wird es unter Zheng Yi, einem Vetter Zheng Qi's zu einem Zusammenschluss aller Piratenflotten kommen. Dies wird 6 Piratenflotten betreffen, wobei die größte 300 Dschunken und die kleinste 70 Dschunken umfassen wird. Auf dem Höhepunkt seiner Macht wird dieser Piratenbund über 1.000 Schiffe und 150.000 Seeräuber umfassen.

Ohne ein „Schutzzertifikat“ wird auf Jahre kein Schiff zwischen China und Europa verkehren können.

Bis 1819 war Temasek (heute Singapur) eines der berühmtesten Piratennester dieser Weltgegend.



Bild 428

## SKLAVEREI

Auch im Jahre 1799 ist das menschenverachtende System der Sklaverei weltweit grausame Realität.



Bild 429

Wie bereits erwähnt entwickelten sich in den Barbareskenstaaten Nordafrikas – hier vor allem Tunis und Algier – die Sklavenjagd und der Sklavenhandel zu einem höchst ertragreichen Wirtschaftszweig. „Nachschub“ an christlichen Sklaven verschaffte man sich nicht allein durch Kaperfahrten sondern auch durch Raubzüge entlang der Europäischen Mittelmeerküste.



Bild 430

Für Nord- und Ostafrikanische muslimische Reiche war es selbstverständlich, alle „Ungläubigen“ zu versklaven. Dies trug zynischer Weise ganz erheblich zur Ausbreitung des Islams in Afrika bei, da sich viele Afrikanische Völker durch die Annahme

des muslimischen Glaubens (oft erfolgreich) den Sklavenjagden ihrer Nachbarvölker zu entziehen suchten.

Zur Zeit der Charaktere dringen Sklavenjäger aus den einzelnen Swahili-Stadtstaaten Ostafrikas auf ihren immer weiter ins Innere des afrikanischen Kontinents führenden Sklavenjagden bereits tief in die dunklen Dschungel des Kongobeckens vor.

Da christliche Völker diese Unterscheidung nach der Religionszugehörigkeit nicht in gleichem Maße kannten, bedurfte es einer anders gearteten Propaganda zur Legitimation der Sklaverei. Hier fand man in der kruden Idee des Rassismus bzw. der behaupteten Minderwertigkeit fremder (insbesondere schwarzer) Völker einen teuflischen Helfer.

Für die großen Europäischen Seefahrernationen, wie Frankreich, England, Spanien, Portugal und die Niederlande war der berühmte „Dreieckshandel“, bei welchem von Afrikanischen Stämmen in deren Hinterland gejagte Menschen als schwarze Sklaven an der Ostküste Afrikas aufgekauft und in die jeweiligen nord- und südamerikanischen Kolonien weiterverkauft wurden von immenser wirtschaftlicher Bedeutung. Ein ganz beträchtlicher Großteil der Macht dieser Nationen beruhte auf dem dreckigen und doch höchst einträglichen Handel mit Sklaven.

1799 betrieben alle europäischen Kolonialmächte lukrative Sklavenplantagen in allen Winkeln der Erde, insbesondere jedoch auf dem amerikanischen Kontinent (von Kanada bis Feuerland).



Bild 431

Auch die Vereinigten Staaten von Amerika behielten nach Gewinnung ihrer Unabhängigkeit vom englischen Mutterland dieses verachtenswerte System bei. Bis zum Jahre 1799 hatten lediglich folgende der nunmehr 16 Bundesstaaten der jungen Republik die Sklaverei abgeschafft:

- Vermont (1777),
- Massachusetts (1780),
- Pennsylvania (1780),
- New Hampshire (1783),
- Connecticut (1784),
- Rhode Island (1784)

Der Bundesstaat New York wird dies im Laufe des Jahres 1799 tun.

Viele Nordamerikanische Indianer praktizierten ihrerseits die Versklavung fremder Indianer und geraubter Weißer.

In Asien war Sklaverei ebenfalls eine selbstverständliche Normalität, jedoch anders ausgeprägt. Hier diente Sklaverei in erster Linie der (Neu-) Besiedlung weiter Landstriche. Eine auf den frühen Tod ausgerichtete, in kürzester Zeit die gesamte Lebenskraft eines Menschen zur Gewinnmaximierung aussaugende Sklaverei, wie auf den Karibischen Inseln und teilweise in den Südamerikanischen Kolonien praktiziert, war den Asiaten fremd.

Doch regte sich aus christlichen und aufklärerischen Überzeugungen heraus zunehmend Widerstand gegen diese Gräueltaten!

Adam Smith etwa behauptete, dass freie Arbeit produktiver sei als Sklaverei und ertragreicher für die Volkswirtschaft im Allgemeinen. Besonderen Verdienst um die Abschaffung der Sklaverei machte sich in dieser Zeit der englische Parlamentsabgeordnete William Wilberforce. Ihm wird es im hohen Maße zu verdanken sein, dass nach 18 Jahren Kampagnenarbeit im Jahre 1807 im gesamten britischen Machtbereich der Sklavenhandel verboten und der Piraterie gleichgesetzt werden wird. Dem werden die Vereinigten Staaten 1808 folgen. Weiter wird Wilberforce erreichen,



dass sich 1815 in der Wiener Schlussakte auch Frankreich, Spanien und Portugal dem Verbot des internationalen Sklavenhandels anschließen werden.



Bild 432

Jedoch wird es noch bis zum Jahre 1834 dauern, auf dass im britischen Kolonialreich alle Sklaven befreit sein werden.

Im Gefolge der Französischen Revolution, der Erklärung der Menschenrechte und der Haitianischen Revolution wurde die Sklaverei am 4. Februar 1794 vom Nationalkonvent abgeschafft, was jedoch nie umgesetzt und angewendet werden sollte. Zu groß war die Sorge der französischen Revolutionäre und neuen Machthaber, dass sich mit einer Durchsetzung des Verbotes die Plantagenbesitzer in den Kolonien erheben würden – womit diese auch offen drohten – und Frankreich hierdurch den Zugriff auf die erheblichen wirtschaftlichen Erträge seiner Kolonien verlustig ginge. Anstoß zur zumindest formalen Abschaffung der Sklaverei war der Ausbruch der Haitianischen Revolution unter baldiger Führung François-Dominique Toussaint L'Ouvertures, dem „Schwarzen Napoleon“. Toussaint, 1794 vom revolutionären Frankreich in den Rang eines Général de Brigade befördert, wird sich im

Laufe des Jahres 1799 als legitimer Gouverneur von Haiti betrachten und 1801 ganz Hispaniola erobern.



Bild 433

In den Vereinigten Staaten von Amerika geriet die Sklaverei bereits mit Gründung der Republik unter Rechtfertigungsdruck. Denn in der viel beachteten Präambel zur Unabhängigkeitserklärung (1776) hatte Thomas Jefferson das Leben, die Freiheit und das Streben nach Glück zu unveräußerlichen Menschenrechten erklärt. Viele Weiße in den nördlichen Bundesstaaten interessierten sich jedoch wenig für die Verhältnisse im Süden des Landes, weswegen sich dort die Sklaverei unbehelligt weiter entfalten konnte. Nur wenige weiße Christen werden nicht müde gegen die Sklaverei zu wettern, was in der Parole münden wird „Slavery is sin“ („Sklaverei ist Sünde“).

Die Spanischen Kolonien sind ein von der Außenwelt und insbesondere dem Außenhandel nahezu abgeschlossenes Gebilde. Über die Zustände, welche in dessen Inneren herrschen, insbesondere die Behandlung der Indios und Sklaven, zeigte sich Alexander von Humboldt zutiefst entsetzt, was er auch publik machte.



## EINIGE AUSGEWÄHLTE STAATSLENKER



Bild 434

Der wohl mächtigste Mann des Jahres 1799 und der wohl mächtigste Mann seiner Zeit ist **William Pitt der Jüngere** (\* 28. Mai 1759 in Hayes, Kent; † 23. Januar 1806 in Putney bei London), Premierminister von Großbritannien, obwohl er sich sowohl seinem König gegenüber als auch einem in Grundzügen demokratischen Parlament zu verantworten hat. König von Großbritannien (und später des Vereinigten Königreichs) ist zu dieser Zeit Georg III. (\* 4. Juni 1738 in London; † 29. Januar 1820 in Windsor Castle).

Durch den India Act unterwarf Pitt die berühmte berüchtigte East-India-Company der staatlichen Kontrolle. Unter Anleitung von Adam Smith ordnete er die zerrütteten Finanzen des Königreichs und seine Flottenpolitik ermöglichte es Großbritannien im Ringen mit Frankreich zur unumschränkten Weltmacht aufzusteigen. In Reaktion auf das revolutionäre Frankreich zusehends konservativer und antidemokratischer gesinnt. Aufstände in Irland schlug er mit aller Brutalität nieder.



Bild 435

Mit dem von Pitt veranlassten Act of Union wurden Irlands letzte Reste an Eigenständigkeit beseitigt und die Insel in das Vereinigte Königreich integriert.



Bild 436

In kommenden Jahren wird Napoleon Bonaparte mit Friedensgesuchen an William Pitt scheitern, in welchem er seinen erbittertsten Gegenspieler gefunden haben wird.

Viele seiner Zeitgenossen erkennen früh in ihm das Genie, welches Großbritannien mit außergewöhnlichem Erfolg in ein neues Zeitalter führen wird.



Bild 437

Nicht minder mächtig und vor allem als Herrscher unumschränkt gehört auch **Zar Paul I. von Russland** (\* 1. Oktober 1754 in Sankt Petersburg; † 23. März 1801 ebenda) zu den mächtigsten Herrschern seiner Zeit. Charakterlich wird man Zar Paul I. wohl gelinde gesprochen als exzentrisch und idealistisch bezeichnen. Insbesondere sein allzu ausgeprägter Reformeifer und seine äußerst rigiden Moralerwartungen an den Adel Russlands schufen ihm binnen kürzester Zeit Feinde im ganzen Reich. Vom Adel und insbesondere vom Militär erwartet er eine Haltung, die an mittelalterliche Ordensritter erinnert. Wer diese erfüllt, wie etwa General Kutusow, wird überschwänglich belohnt. Wer diesen nicht entspricht, fällt in Ungnade (darunter 7 Feldmarschälle und 333 Generale). Zum Nachteil des Adels erleichtert er spürbar das Los der Leibeigenen.

Das Ausgreifen der französischen Revolutionsheere in ganz Europa lässt in Zar Paul den Entschluss reifen, aktiv in das Kriegsgeschehen einzugreifen, weswegen er dem Römisch-Deutschen Kaiser ein Truppenkontingent von 60.000 Mann in Aussicht

stellt. Die darauf folgenden Kriegshandlungen werden im Jahre 1799 ausbrechen und zum sogenannten 2. Koalitionskrieg führen.

Vertrieben von Ihrem Stammsitz Malta durch die französisch-napoleonische Besetzung der Insel 1798 findet der Malteserorden Zuflucht beim Zaren. Aus Dank wird Paul von den Ordensrittern de facto (nicht de jure) zu deren Großmeister erhoben.

*[Da der Johanniterorden selbstverständlich wie der Deutsche Orden – jedoch in noch weit größerem Umfange als letzterer – über eine geheime extraterritoriale Abteilung zur Bekämpfung widernatürlicher Geschöpfe verfügt, ist somit Zar Paul I. einer der ganz wenigen Herrscher seiner Zeit, der als Großmeister von dem geheimen Krieg der Heiligen Streiter gegen die Diener der Verdammnis weiß!]*

Die Verweigerung der Briten auf Rettung von alliierten russischen Truppenkontingenten aus der ursprünglich gemeinsam in Bälde (27. August 1799) begonnenen und desaströs verlaufenden Invasion der mit Frankreich verbündeten Batavischen Republik (Niederlande), welche von den Briten lediglich auf eine der Kanalinseln zurückgelassen werden und einen Verlust von  $\frac{3}{4}$  aller Soldaten zu verzeichnen haben werden, wird den ersten Riss zwischen Paul und Großbritannien verursachen.

Die Verweigerung Lord Nelsons, das 1800 zurückeroberte Malta an den Orden herauszugeben wird ihr übriges tun.

Das unnachgiebige und repressive Verhalten der Briten gegenüber den im 2. Koalitionskriege neutralen skandinavischen Königreichen, insbesondere die Zerstörung der Dänischen Flotte durch die Engländer als vermeintliche Präventivmaßnahme, sowie die verheerende Bombardierung Kopenhagens (02. April 1801), als auch die Konfiszierung dänischer Handelsschiffe wird zum Bruch des Zaren mit der bisherigen Koalition führen.



Letztlich wird es der sodann vom Zaren initiierte Plan, Großbritannien im von englischen Truppen nahezu entblößten Indien angreifen zu wollen, gewesen sein, der zu seiner Ermordung am 23. März 1801 geführt haben wird.

*[Oder stecken doch andere dunklere Geheimnisse hinter der Ermordung?!]*



Bild 438

Sein Nachfolger aber wird der ihn alles überstrahlende junge Zar Alexander I. werden, welcher im Jahre 1812 Napoleon in die Knie zwingen und Russland auf den Höhepunkt seiner Macht führen wird.

Dritter, der Großen des Jahres 1799 ist **Franz II., von Gottes Gnaden erwählter Römischer Kaiser**, zu allen Zeiten Mehrer des Reiches (\* 12. Februar 1768 in Florenz; † 2. März 1835 in Wien), König in Germanien, zu Jerusalem, zu Ungarn, Böhmen, etc., Erzherzog von Österreich, etc.



Bild 439

Im Jahre 1799 ahnt Kaiser Franz noch nicht, dass er einmal der letzte Kaiser des Heiligen Römischen Reiches (Deutscher Nation) sein und 1804 das Kaisertum Österreich begründen wird. Denn um dem Hegemonialstreben des dann französischen Kaisers Napoleon zu begegnen und einem Statusverlust vorzubeugen, wird er am 06. August 1806 als deutscher Kaiser abdanken. Schon im 1. Koalitionskrieg (1792-1797) gegen das revolutionäre Frankreich musste er die habsburgischen Niederlande und alle linksrheinischen Gebiete an diese abtreten, konnte jedoch im Gegenzug Lombardo-Venetien gewinnen.

Der im Jahre 1799 beginnende 2. Koalitionskrieg des Hauses Habsburg im Verbund mit Russland und Großbritannien



wird zunächst erfolgreich verlaufen, auch, weil Frankreichs begnadetster Feldherr Napoleon im fernen Ägypten weilt. Der letztendliche Sieg Frankreichs im 2. Koalitionskrieg wird das alte Europa endgültig zu Grabe tragen.

Kaiser Franz wird miterleben müssen, dass französisch-napoleonische Truppen Wien besetzen werden, wird später während des Wiener Kongresses an der Neuordnung Europas maßgeblich (insbesondere über seinen dann Außenminister Fürst von Metternich) beteiligt sein und zusammen mit Zar Alexander I. im Mittelpunkt des Weltgeschehens stehen.

Zeit seines Lebens wird Kaiser Franz alles ablehnen, was auch nur in die Richtung freiheitlich-demokratischer Grundrechte wies und in starrsinnig anmutendem Konservatismus nicht allein den Keim für die deutsche Revolution von 1848 sondern auch für den Niedergang Habsburgs säen.



Bild 440

Spielte das Setting einige Jahrzehnte früher, z.B. in den 1760er Jahren, so wäre mit unzweifelhafter Sicherheit als erster Herrscher Kaiser Qianlong von China zu nennen gewesen unter dessen Regierung das

Chinesische Kaiserreich eine seiner bedeutendsten Hochblüten erleben durfte.

Doch im Jahre 1799 wird China bereits von seinem Sohn Kaiser **Jiaqing** (chines. 嘉慶, Geburtsname: Yongyan, \* 13. November 1760 in Peking; † 2. September 1820 in Jehol, heute Chengde) regiert.



Bild 441

Von Anbeginn ist Kaiser Jiaqing mit den Folgen von Versäumnissen und dramatischen Fehlentwicklungen aus den letzten Regierungsjahren Kaiser Qianlongs sowie veränderten internationalen Gegebenheiten konfrontiert. So befindet sich das Bergvolk der Miao in offener Rebellion und eine gefährliche Geheimsekte, der sog. „Weiße Lotus“ hat die Bauern in den west- und zentralchinesischen Provinzen zum Aufstand angestiftet. Neben weiteren Aufständen, Unruhen und Erhebungen wird Kaiser Jiaqing auch einen 10 Jahre währenden Krieg gegen chinesische und vietnamesische Piraten im südchinesischen Meer führen (s.o.).

Die Ursachen all dieser Zerfallserscheinungen liegen in einer stetig steigenden Abgabenlast, einer Ausbeutung der einfachen Bevölkerungsschichten, einem dramatischen Anstieg des Bevölkerungswachstums und einer fehlenden Industrialisierung, wie sie langsam in Europa einzusetzen beginnt. Als Hauptgründe jedoch sind zu nennen zum einen die schier uferlose Korruption aller Beamtenschichten und damit durchaus verbunden ein durch Schmuggel stetig anwachsendes Überschwemmen des chinesischen Schwarzmarktes mit Opium durch die britische Ostindienkompagnie, welche – von der britischen Regierung darin unterstützt – sich anschickt zum größten Drogenhändler der Menschheitsgeschichte aufzuschwingen.

Kaiser Jiaqing kann als eine tragische Figur angesehen werden, da er trotz redlichsten Bemühens und unermüdlichem Einsatz an der schier ungeheuren Größe der Probleme nur wird scheitern können.



Bild 442

**Friedrich-Wilhelm III.** (\* 3. August 1770 in Potsdam; † 7. Juni 1840 in Berlin), König von Preußen, ist ein schüchterner,

ernster und wenig selbstbewusster Charakter. Durchaus die Probleme seines Königreiches klar erkennend, wird er jedoch aufgrund seiner notorischen Unentschlossenheit und seiner oft schädlichen Detailversessenheit alle notwendigen Reformen über viele, viele Jahre verschleppen. Auch fürchtet er z.B. hinsichtlich der von ihm durchaus favorisierten Bauernbefreiung eine Rebellion des preußischen Adels. Hinsichtlich des hohen Anteiles polnischer Untertanen aufgrund der durch die drei polnischen Teilungen bereits von seinen Vorgängern erworbenen Provinzen schwebt ihm – wie schon seinem Vater – die Schaffung eines zweisprachigen deutsch-polnischen Staatsgebildes vor.

Die Liebe zwischen Friedrich-Wilhelm und seiner Frau Louise ist tief und aufrichtig. Beide vertreten sehr bürgerliche Ehevorstellungen, weswegen ihre Kinder eine recht modern anmutende liebevolle Erziehung genießen.

Auch sonst gibt sich Friedrich-Wilhelm sehr bürgerlich. So kann man dem König durchaus bei Spaziergängen durch den Tiergarten begegnen, wenn er sich nicht gerade wie so oft auf sein Landgut bei Paretz zurückgezogen hat, welches er zu einem landwirtschaftlichen Musterbetrieb umgestaltet.

Friedrich-Wilhelm III. hält an einer strikten Neutralitätspolitik gegenüber sämtlichen Europäischen Staaten, unter losen Bindungen an die skandinavischen Königreiche und Russland, fest. Dies hat Preußen zunehmend isoliert und wird es noch weiter isolieren. Realitätsfern glaubt Friedrich-Wilhelm ernsthaft, sich aus den Europäischen Kriegen seiner Zeit heraushalten zu können. Napoleon wird ihn auf schmerzlichste Art eines Besseren belehren.

Erst der totale Zusammenbruch seiner Armee in der Schlacht von Jena und Auerstedt am 14. Oktober 1806 und die daran anschließende beinahe völlige Auslöschung seines Königreiches sowie der frühe Tod seiner Gemahlin am 19. Juli 1810 werden Friedrich-Wilhelm aus seiner Unentschlossenheit reißen. Durch die sog.



Stein-Hardenbergschen Reformen (benannt nach den Hauptverantwortlichen Heinrich Friedrich Karl Reichsfreiherr vom und zum Stein und Karl August Fürst von Hardenberg) wird Preußen zu einem der mächtigsten, modernsten und schlagkräftigsten Staaten Europas und maßgeblich am Niederringen Napoleons beteiligt sein.



Bild 443

Einflussreichste Persönlichkeit im Frankreich des Jahres 1799 ist **Emmanuel Joseph Sieyès** (auch l'abbé Sieyès genannt) (\* 3. Mai 1748 in Fréjus; † 20. Juni 1836 in Paris), ein französischer Priester (Abbé) und Staatsmann, einer der Haupttheoretiker der Französischen Revolution und der Ära des Französischen Konsulats.

Als französischer Revolutionär der ersten Stunde hat er mit die maßgeblichsten Schriften zu dieser verfasst und erheblichen Anteil an der Ausgestaltung der Französischen Verfassung von 1791.

Obwohl er dem Terrorregime Robespierres und Saint-Justs ablehnend gegenüberstand, stimmte er für die Hinrichtung König Ludwig XVI. von Frankreich. Über sein auffallend zurückgezogenes Verhalten

während des Terrorregimes befragt, soll er geantwortet haben: „J'ai vécu (Ich habe überlebt)!“

Am Sturz von Robespierre und Saint-Just wirkte er aktiv mit.

Das mit seinem Namen verbundene Prestige wird dazu führen, dass er an Reubells Stelle im Jahre 1799 zum Direktor Frankreichs gewählt werden wird. Dabei weiß zu diesem Zeitpunkt kaum jemand, dass er bis kurz zuvor bereits intensive Intrigen zum Sturz eben jenes Direktoriums gesponnen hat.

Als Direktor wird er sich daran machen, die Basis der Verfassung von 1795 zu unterminieren und wird schließlich den Jakobinerclub, die radikalsten Revolutionäre, deren Anhänger und Vollstrecker die Sansculotten genannt werden, schließen.

Sieyès wird noch im Laufe des Jahres 1799 eine Übereinkunft mit dem dann aus Ägypten zurückgekehrten Napoleon finden und diesen bei dessen Putsch am 18. Brumaire VIII (09. November 1799) tatkräftig unterstützen.

So wird er als einer der Väter der Französischen Revolution, diese am Ende verraten und zu Grabe tragen.

Als führender Staatsmann des mächtigen Frankreichs wird Sieyès deswegen erst an letzter Stelle der hier aufgeführten Staatslenker genannt, weil Frankreich zu diesem Zeitpunkt derart in Korruption, rücksichtsloser Raffgier Emporgekommener zu versinken droht und die Machtstrukturen an der Spitze des Landes derart labil sind, dass nahezu das gesamte Ausland als auch die Bevölkerung Frankreichs mit einem baldigen Zusammenbruch des Regimes rechnen.

Alleiniger Sieger am Ende aller Wirren der Französischen Revolution wird der im fernen Ägypten noch weilende korsische General sein:

**Napoleon Bonaparte** (\* 15. August 1769 in Ajaccio auf Korsika als Napoleone Buonaparte; † 5. Mai 1821 in Longwood House auf St. Helena im Südatlantik). Er wird am 18. Brumaire VIII (09. November 1799) vom Rat der Fünfhundert zum ersten Konsul ausgerufen.





Bild 444



## DAS JAHR 1799

Neben den bereits erwähnten Ereignissen, welche sich im Laufe des Jahres 1799 zugetragen werden, seien noch folgende hinzugefügt:

Napoleon wird in seinen Schlachten im Vorderen Orient siegreich bleiben und im April schließlich bis Akkon vordringen. Im Verlaufe des Feldzuges wird er mehrmals zahlenmäßig weit überlegene Armeen des Osmanischen Reiches besiegen.

Doch im Mai 1799 wird in seinem Heer die Beulenpest ausbrechen...

*[Dunkle Zauber waren die Ursache!]*

...und ihn zum Rückzug nach Ägypten zwingen. Am 23. August wird sich Napoleon auf den Heimweg gen Frankreich machen und die Führung der inzwischen gänzlich desolaten Armee in die Hände des Generals Jean-Baptiste Kléber legen.

Eine französische Armee unter Jean-Étienne Championnet wird nach harten Gefechten Neapel, die Hauptstadt des Königreichs beider Sizilien, erobern, und es wird die kurzlebige Parthenopäische Republik ausgerufen werden. Ihre Auflösung wird bereits im Juni 1799 mit der Rückerobertung Neapels durch die Koalitionstruppen ihr Ende finden. Ein bereits fertig ausgehandelter Kapitulationsvertrag wird von Admiral Nelson, der mit der britischen Flotte Neapel von See blockiert, nicht akzeptiert werden. Im Folgenden wird es zu Hinrichtungen und lebenslangen Einkerkierungen nahezu der gesamten geistigen Elite, dem reformwilligen Teil des neapolitanischen Adels und Bürgertums, mehrere Hundert Frauen und Männer, sowie zur Tötung Tausender Menschen auf dem Lande durch von kalabrischen und neapolitanischen Banden aufgewiegelte Sanfedisti und Lazzaroni kommen.

*[Ein Fest für alle süditalienischen und britischen Diener Luzifers!]*

Bis Jahresmitte werden die österreichischen Truppen unter dem Oberbefehl Erzherzog Karls von Österreich und die russischen Truppen unter dem Oberbefehl Alexander Wassiljewitsch Suworow-Rymnikski an allen Fronten siegen und Frankreich aus weiten Teilen Deutschlands und Norditaliens vertreiben.

Beim nie aufgeklärten Rastatter Gesandtenmord werden zwei französische Diplomaten ums Leben kommen. Die Tat wird den Rastatter Kongress beenden und eine frühe friedensvertragliche Einigung zwischen Frankreich und Österreich im zweiten Koalitionskrieg verhindern. Es kann nicht ausgeschlossen werden, dass die Morde durch österreichische Husaren begangen werden, da die von den ermordeten Diplomaten mitgeführten Papiere allesamt nach Wien gebracht werden. Ebenso wenig kann eine Verwicklung Napoleons und des Direktoriums ausgeschlossen werden. Noch viele weitere Theorien werden vertreten werden.

*[Werden beherzte und erfahrene Hexenjäger den Gesandtenmord verhindern oder – wenn nicht – ihn aufklären können?]*



Bild 445

General Suworow wird versuchen, mit einem überraschenden Vorstoß seiner Truppen (21.000 Mann) quer durch die Alpen in den Rücken der französischen Truppen des Generals André Masséna zu gelangen, um ihn so zusammen mit den Truppen des Generals Alexander Rimski-Korsakow und





Bild 446

jenen des österreichischen Generals Johann Konrad Friedrich Freiherr von Hotze bei Zürich in die Zange zu nehmen.

Am 24. September wird ihm und seinen Soldaten trotz heftigsten französischen Beschlusses, die Überquerung der Schöllenschlucht über die Teufelsbrücke gelingen, welche dabei zum Einsturz kommt.

*[Gierig werden die Schlucht abwärts wartenden Geschöpfe des Satans auf die Verunglückten und Gefallenen warten, um sich an ihnen zu laben. Noch Jahrzehnte später werden in der Gegend vereinzelt Zombies und Untote ihr Unwesen treiben....!]*

Am 5. Dezember wird der letzte Rest der russischen Armee sein Winterquartier in Prag aufschlagen, Suworow selbst wird schwer erkrankt noch im Jahre 1800 in St. Petersburg sterben.

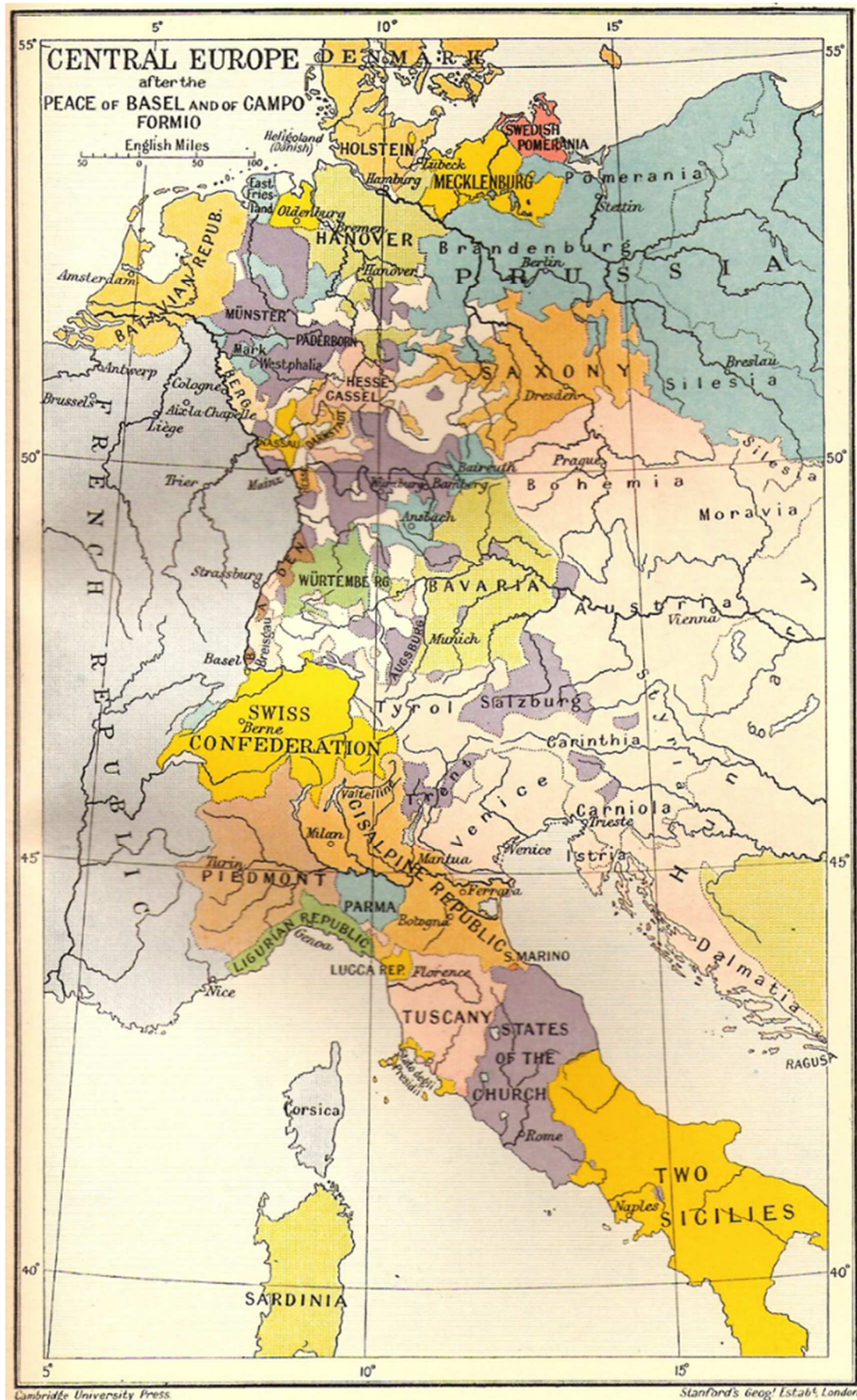


Bild 447



Abschließend seien zur Verdeutlichung der politischen Situation im Jahre 1799 zumin-

dest für den deutschen bzw. mitteleuropäischen Raum noch zwei Karten herangezogen.

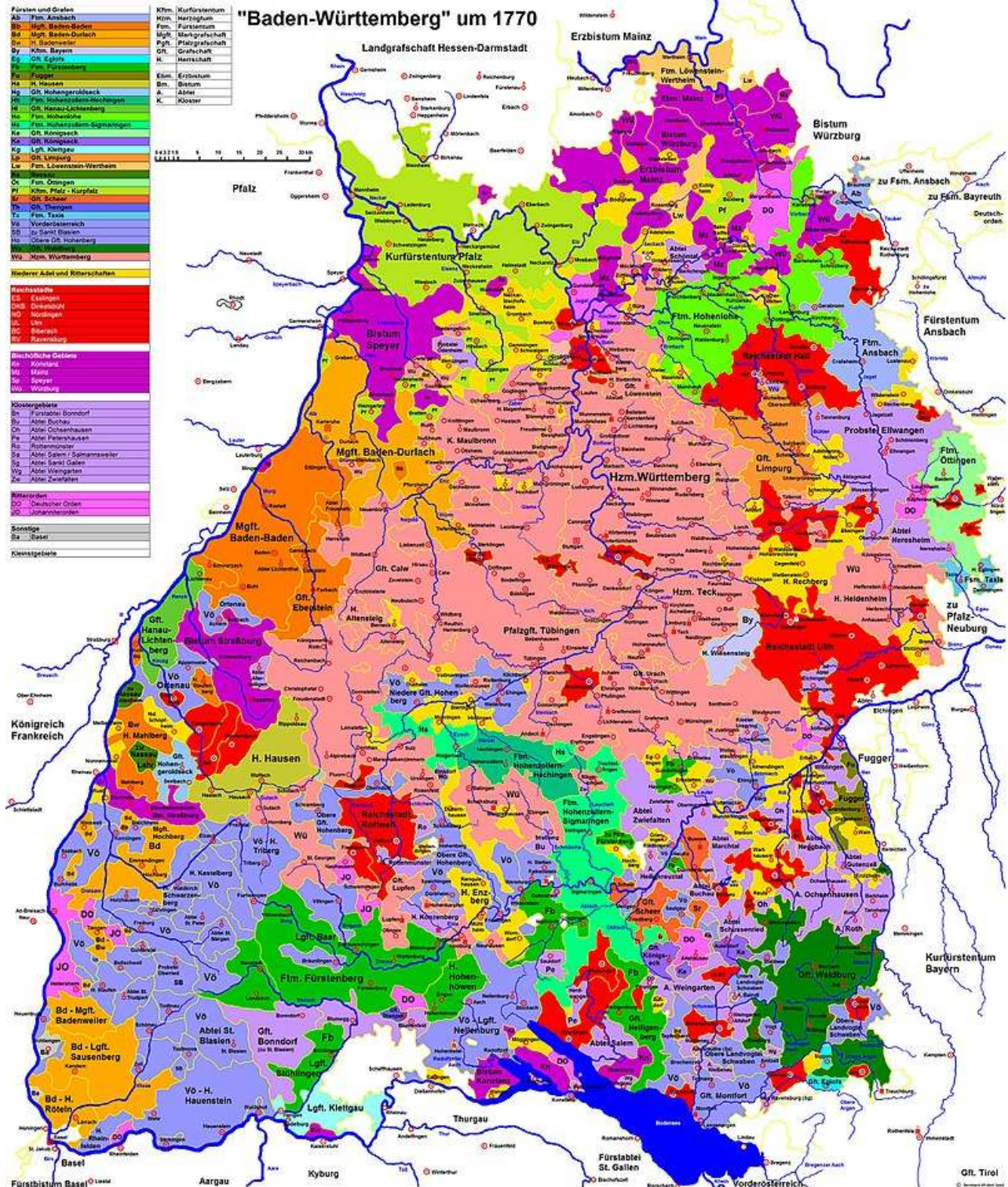




This historical map of Baden-Württemberg around 1770 illustrates the complex territorial structure of the region. The map is color-coded to represent various administrative and ecclesiastical entities. Key features include:

- Legend:** Located in the top left, it defines symbols for various types of territories:
  - Fürsten und Grafen (Princes and Counts):** Abb. (Abbey), Bist. (Bishopric), Bd. (Bishopric), Dr. (Duchy), Fm. (Fürstentum), Gt. (Grafschaft), H. (Herrschaft), K. (Kurfürstentum), L. (Landgrafschaft), M. (Markgrafschaft), P. (Pfalz), R. (Reichsstadt), S. (Stift), T. (Titel), V. (Vogtei), W. (Waldgrafschaft), Z. (Zehnten).
  - Städte (Cities):** ES (Eßlingen), G (Göppingen), M (Münster), N (Nürtingen), L (Ludwigsburg), B (Biberach), R (Reutlingen).
  - Reichsstadt (Imperial City):** ES (Eßlingen), G (Göppingen), M (Münster), N (Nürtingen), L (Ludwigsburg), B (Biberach), R (Reutlingen).
  - Reichsgebiet (Imperial Territory):** B (Biberach), G (Göppingen), M (Münster), N (Nürtingen), L (Ludwigsburg), B (Biberach), R (Reutlingen).
  - Reichsorden (Imperial Order):** D (Deutscher Orden), J (Johanniterorden).
  - Sonstige (Other):** B (Biberach).
  - Reichsgebiet (Imperial Territory):** B (Biberach), G (Göppingen), M (Münster), N (Nürtingen), L (Ludwigsburg), B (Biberach), R (Reutlingen).
- Major Regions and Territories:**
  - Pfalz:** The central region, including the Pfalzgrafschaft and the Pfalz.
  - Kurfürstentum Pfalz:** The Electorate of the Palatinate, located to the north.
  - Mglt. Baden-Durlach:** Margraviate of Baden-Durlach, to the east.
  - Mglt. Baden-Baden:** Margraviate of Baden-Baden, to the south.
  - H. Hausen:** County of Hausen, to the west.
  - Königreich Frankreich:** The Kingdom of France, to the southwest.
  - Thurgau:** A region to the southeast, near the Swiss border.
- Geographical Features:** The map shows the Rhine River (Rhein) flowing through the region, and the Black Forest (Schwarzwald) to the south. Major cities like Mannheim, Heidelberg, and Karlsruhe are marked.
- Scale and Orientation:** A scale bar at the top indicates distances in miles (0 to 20). A compass rose is located in the top right corner.

Wie weit die Zersplitterung deutscher Landstriche gehen konnte, zeigt die nachfolgende Karte Südwestdeutschlands:



## **DIE „ANDERSWELT“ UND IHRE AKTEURE**

Vorangestellt sei, dass nur die wenigsten von der Welt der Zauberwesen und des inmitten unter ihnen ausgetragenen heimlichen Kampfes von Gut und Böse wissen.

Zwar ist der Glaube des Landvolkes an übernatürliche Phänomene ungebrochen, jedoch in den seltensten Fällen einem konkreten Wissen über die guten und bösen Kräfte dieser Welt und über die einzelnen Geschöpfe der „Anderswelt“ (Feen, Trolle etc.) vergleichbar. Man „weiß“ zwar, dass es derlei Geschöpfe gibt, nicht jedoch welche genau, wo sie zu finden sind und wie diese leben; man pflegt mithin nur in den seltensten Fällen Umgang mit diesen. Ingeheim aber, auch wenn es von öffentlicher Stelle her verboten ist, weiß man sehr wohl von Hexen und Zauberern, die dem Vieh eine Seuche anzuhexen imstande sind und heiligen Männern und Frauen, die einem zur Hilfe kommen, wenn man es am nötigsten braucht.

Über derlei „Irrglauben“ können Städter und Adlige nur den Kopf schütteln. Bildungshungrig wie nie zuvor, fühlen sie sich der Aufklärung tief verbunden und glauben nur das, was sich unwiderlegbar beweisen lässt. Doch auch in diesen Kreisen ist eine erhebliche Anzahl überzeugt, dass man mit Verstorbenen durch Geisterrufer und Medien in Kontakt treten kann, um sich Rat für das Diesseits zu holen.

Allen ist gemein, dass sie nicht bzw. höchstens kaum erkennen können, wenn sie beispielsweise einem Diener der Verdammnis, einem heiligen Streiter, einer Hexe oder einem Vampir gegenüberstehen. Je nach charakterlicher Ausrichtung wird man die Begegnung höchstens als besonders angenehm oder abstoßend empfinden. Auch kann ein Kobold oder Zwerg im Walde ihren Weg kreuzen, ohne dass sie diesen in der Regel bemerken werden. Denn Auge und Bewusstsein sind einfach

nicht geübt darin, derartiges wahrzunehmen.

Diener der Verdammnis, Hexen und Vampire einerseits und heilige Streiter andererseits können sich kaum voreinander verbergen. Hat man einander erst einmal erkannt, wird man sich augenblicklich darum bemühen, den verhassten Widersacher zu töten, ohne dass die Allgemeinheit davon etwas mitbekommt.

Diese Begnadeten und Verfluchten treffen sich oft in Gesellschaften und Institutionen, welche entweder eine Nähe zur Macht verheißen und/oder darauf ausgelegt sind, die Gesellschaft nachhaltig zu verändern. Von diesen sind hier beispielhaft zu nennen:

### **1. DER KLERUS:**

Während Diener der Verdammnis typischer Weise in den Kanzleien der mit weltlicher Macht ausgestatteten Kirchenfürsten oder an der Seite derjenigen Würdenträger, welche selbst Zugang zur Macht haben, finden oder ihr Unwesen als machtbereichender Dorfpfarrer treiben, neigen Heilige Streiter eher zu einem Dasein als Eremit oder Wandermönch.

Hierbei spielten die Ritterorden, welche selbst in der jüngeren Vergangenheit noch über politischen Einfluss verfügten, als Tummelplatz beider Seiten eine herausragende Rolle, was zu regelmäßigen Meuchelwellen führte.

Zugang zu der geheimen Unterorganisation zur Bekämpfung alles Widernatürlichen, über die jeder Ritterorden verfügt, hatten Diener der Verdammnis hingegen zu keiner Zeit, da die über die Aufnahme zu Befindenden als heilige Streiter höchster Ränge nicht zu täuschen waren und sind.

Nun, da die Bedeutung und der Einfluss der Ritterorden schwinden und die meisten Diener der Verdammnis sich schon längst ein anderes Auskommen gesucht haben, werden diese nicht müde, die Rit-



terorden als überholte und antiquierte Absurditäten zu schmähen, welche abgeschafft gehörten.

Die größte geheime Unterorganisation zur Bekämpfung alles Bösen stellt der Johannerorden dar, welcher unlängst mit der Eroberung Maltas durch Napoleon seiner zentralen Machtbasis beraubt wurde.

Eine Besonderheit stellt der Templerorden dar, welcher bereits 1312 durch Papst Clemens V. aufgehoben worden war. Seitdem existiert dieser jedoch im Geheimen weiter und stellt eine Art internationalen Eliteverband aller heiligen Streiter der diversen geheimen Unterorganisationen aller Ritterorden dar, dessen Existenz auch nur diesen allein bekannt ist. Neben ihrer Bestimmung für besonders heikle und gefährliche Aktionen fungieren dessen Mitglieder zugleich auch auf informeller diplomatischer Ebene. Lange schon vermuten Diener der Verdammnis, dass der Templerorden fortexistiert, vermochten dies jedoch zu keiner Zeit zu beweisen.

## 2. FREIMAURER

Zunehmend haben Freimaurerlogen jene Rolle eingenommen, welche zuvor den Ritterorden zugefallen war. So sind im Jahre 1799 die Freimaurerlogen ein Hort an dem sich viele heilige Streiter in brüderlicher Solidarität treffen, austauschen und organisieren. Es nimmt daher kaum Wunder, dass in den vergangenen 30 Jahren mehr und mehr Diener der Verdammnis den Versuch unternahmen, diese Logen zu unterwandern und zu manipulieren. Dies ist besonders in Frankreich gelungen und führte unter dem Deckmantel einer angeblich „höheren Vernunft“ maßgeblich zu dem Terrorregime unter Maximilien de Robespierre in den Jahren 1793 bis 1794.

Gelingt den Kräften des Bösen eine solche Unterwanderung nicht, setzen sie alles dran, bei den jeweiligen Landesherren ein Verbot der Freimaurerei zu erwirken.

Auch einige Freimaurerlogen verfügen über ähnliche geheime Unterorganisationen wie die Ritterorden.

Unter den Freimaurerlogen erfüllt der seit 1785 verbotene und im Geheimen operierende Illuminatenorden eine vergleichbare Aufgabe wie die Templer bei den Ritterorden.

Im Unterschied zu den Ritterorden existieren unter dem Deckmantel der angeblichen Freimaurerei – und zwar ohne deren Wissen – jedoch auch verderbliche geheime Unterorganisationen, welche aus Gemeinschaften von Dienern der Verdammnis bestehen. Wehe dem, der diese Kreise versehentlich betritt oder gar stört...!

Überhaupt herrscht in der Freimaurerei mangels fester Strukturen ein unübersichtliches Durcheinander verschiedenster Ideen und Anschauungen, weswegen es von Loge zu Loge gravierende Unterschiede gibt.

Den meisten Logen jedoch ist gemein, dass sie sich vornehmlich aus Persönlichkeiten zusammensetzen, die als gemeinsames Ziel eine friedfertiger und gerechtere Weltordnung verfolgen.

Für die Zeit um 1799 sind als Freimaurer beispielhaft zu nennen:

- (Noch) preuß. Generalmajor Gebhard Leberecht von Blücher,
- der Dichter Matthias Claudius,
- George Clinton (ehem. Gouverneur von New York und baldiger Vizepräsident der USA),
- Adam Jerzy Czartoryski (baldiger Außenminister des Russischen Zarenreichs),
- der ehem. franz. General Charles-François du Périer du Mouriez (genannt Dumouriez),
- Prince Edward Augustus, Duke of Kent and Strathearn (Vater der späteren Königin Viktoria von England),
- der Philosoph Johann Gottlieb Fichte,
- König Friedrich VI. von Dänemark,

- die Gebrüder Montgolfier (Erfinder des Heißluftballons),
- der Dichter Johann Wolfgang von Goethe,
- Maximilian Carl Joseph Franz de Paula Hieronymus Freiherr von Montgelas (Minister und Reformier unter Maximilian I. von Bayern),
- Horatio Nelson, 1. Viscount Nelson, Herzog von Bronte, 1. Admiral der Royal Navy,
- preuß. Generalleutnant Gerhard Johann David von Scharnhorst,
- Emmanuel Joseph Sieyès (s.o.),
- Heinrich Friedrich Karl Reichsfreiherr vom und zum Stein (preuß. Reformier).

### 3. ROSENKREUZER

Seit etwa 1760 bildete sich die bis dato nur unorganisierte Rosenkreuzerbewegung mit mystischem Irrationalismus und Illuminismus zu einem Gegenpol zu den rationalen und modernistischen Kräften der Aufklärung und einhergehend mit dieser der Freimaurerei heraus.

Ihr Zustand in der 2. Hälfte des 18. Jahrhunderts hat nahezu nichts mehr mit den ursprünglichen Rosenkreuzern des 17. Jahrhunderts gemein, deren ursprüngliches Anliegen seinerzeit ein Wiederausammenführen von Religion und Wissenschaft in einer für die menschliche Gemeinschaft förderlichen Entwicklung war. So wie die Freimaurer nur wenig – und vor allem ohne größeren und nachhaltigen Einfluss nehmen zu können – von den Mächten des Bösen vereinnahmt werden konnten, so strömten im Laufe der 2. Hälfte des 18. Jahrhunderts mehr und mehr Diener der Verdammnis zu den Rosenkreuzern.

Alchemie und „dunkle“ Zauber traten mehr und mehr in den Vordergrund der Tätigkeit. Schließlich scheiterte im Jahre 1782 ein Versuch der Rosenkreuzer, sich alle Freimaurerlogen zu unterwerfen und es begann – zumindest vordergründig – der Niedergang der Rosenkreuzer, bis

diese 1787 die Einstellung ihrer Tätigkeiten verkündeten.

Doch letzteres geschah nur zum Schein...! Tatsächlich sind die Rosenkreuzer des Jahres 1799 eine streng geheime dunkle Organisation, mithin die mächtigste Organisation von Dienern der Verdammnis, welche sich nicht weniger als die Weltherrschaft zum Ziel gesetzt haben und dies durch Infiltration der Eliten, böse Zauber, Dämonenbeschwörungen und engen Kontakt zu Hexen, Schwarzmagiern und Verbrechersyndikaten zu erreichen suchen.

Niemand im Jahre 1799 glaubt, dass Rosenkreuzer überhaupt noch existieren, geschweige denn, was ihre wahre derzeitige Natur ist.

So sind die Rosenkreuzer des Jahres 1799 mithin das spiegelbildliche Pendant zur Freimaurerei. Und hinsichtlich dieser Spiegelbildlichkeit nimmt es nicht Wunder, dass unter den Rosenkreuzern – vor diesen selbst verborgen – wiederum geheime Unter- bzw. hier wohl passender Nebenorganisationen bestehen, welche aus Gemeinschaften heiliger Streiter bestehen, die jene Ideale des 17. Jahrhunderts leben, unwissentliche Wegbereiter der Frühromantik sind und in losem Kontakt zu den guten Geschöpfen der Anderswelt stehen (Feen, Elfen, Wichteln etc.).

*[Diese für das Setting nicht unwichtigen (zumindest für 1799 fiktiven) Rosenkreuzer sind nicht zu verwechseln mit den im 19. und 20. Jahrhundert noch zu entstehenden neuen Rosenkreuzerbewegungen.]*

### 4. DER WEISSE LOTUS

Die Geheimsekte des „Weißen Lotus“ ist im Kaiserreich China ein Pendant zu den Ordensrittern und Logen Europas und besteht seit Beginn des 12. Jahrhunderts. Sie beruht auf einer buddhistisch-daoistischen, mit manichäischen Elementen durchsetzten Weltanschauung und bringt

in unregelmäßigen Abständen große soziale Unruhen gegen Ausbeutung und Unterdrückung hervor, so zuletzt den Wang-Lun-Aufstand, welcher 1774 ausbrach und erst 1803 wird unterdrückt werden können.

#### 4. DUNKLE GEMEINSCHAFTEN???

Außer den vorbeschriebenen Organisationen, hier insbesondere den Rosenkreuzern, besteht eine dunkle Gemeinschaft aus Dienern der Verdammnis im größeren Maßstab nur noch unter den international lose miteinander verbundenen Vampiren, welche sich vor Ort stets unter einem Anführer, einem sog. „Vampirfürsten“, meist dem Ältesten unter Ihnen, zusammenschließen.

Ansonsten sind Diener der Verdammnis aufgrund ihres sie beherrschenden Egoismus kaum teamfähig und an Gemeinschaft nicht interessiert. Oftmals trifft man jedoch Diener der Verdammnis zu zweit in Gestalt von Meister und Schüler an.

Nicht wenige Diener der Verdammnis halten sich daneben auch psychisch gebrochene Personen als unterwürfige Diener, die sie knechten und quälen.

#### 5. PARALLELWELTEN/HABITATE

Alle Über- und Widernatürlichen Wesen suchen ein Leben in der Verborgenheit. Auch benötigen nur die allerwenigsten von Ihnen, wie z.B. Kobolde oder Zwerge keine unberührte Natur als bestimmungsmäßiges Habitat, geschweige denn dass sie reine „Kulturfolger“ sind wie etwa Gargoyle. Nichtsdestotrotz leben die meisten in eben jener Welt, in der auch die Menschen leben, sind also mit geübtem Auge, Geduld und Erfahrung (ggf. Koboldurin) auffindbar.

So kommen Angriffe von garstigeren dieser Wesen, wie etwa von Trollen, Orks oder Goblins stets zuerst und vornehmlich auf die Randzonen des Kulturraumes vor.

Da viele der über- und widernatürlichen Wesen notwendige Zutaten zu den verabscheuungswürdigen Blutzaubern liefern,

zieht dies auch Hexen, Zaubrer und anderes Gesindel in die Wildnis.

Manche Geschöpfe hingegen haben ihr Habitat in einer Parallelwelt, zu welcher man auf unterschiedlichste Weise Zugang erlangen kann und von der sie entweder frei in unsere Welt herübergelangen können, wie etwa Elfen, oder aus der sie herbeigerufen werden müssen, wie etwa Dämonen.

#### 6. MAGISCHE ORTE

Magische Orte haben entweder von Anbeginn der Welt bestanden und wurden von den Menschen oder anderen Wesen lediglich „gefunden“ oder „erspürt“, wie etwa

- Gizeh, der Berg Sinai und das Tal der Könige in Ägypten,
- Jerusalem und Bet-El im Heiligen Land,
- Rom und Montecassino in Italien,
- der in Vergessenheit geratene Semnonen- bzw. Fesselhain in Deutschland (möglw. in den Rauener Bergen südlich von Fürstenwalde/Spree) sowie Aachen (genauer der Ort auf dem der karolingische Teil des Aachener Doms steht),
- Mekka in Arabien,
- Avalon bzw. Glastonbury Tor in Somerset, und Stonehenge in England,
- Mont-Saint-Michel und Saint-Denis (genauer der Ort der ehemaligen Abteikirche Saint-Denis von 564) in Frankreich usw.

Oder aber diese Orte wurden unbewusst bzw. ungewollt durch menschliches Verhalten erschaffen, sei es durch blutige Schlachten, Massaker und Opferungen, sei es im Kleinen durch eine Mord- oder eine Heldentat.

Allen diesen Plätzen ist gemein, dass diese je nach Ausrichtung (gut/neutral/böse) in unterschiedlicher Intensität heiligen Streitern und/oder Dienern der Verdammnis Mali oder Boni auf Wunderwirken und Mana gewähren.

Magische Orte sind immer auch Tore zu Parallelwelten.





## 7. MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Bild 450

Auch Gegenstände können mit Magie belegt werden. Dies geschieht in der Regel unbewusst bzw. ungewollt durch menschliches Tun, beispielsweise das Grabtuch Christi, ein Brautschleier einer ermordeten (siehe das Abenteuer), ein alter Familienring usw. oder aber bewusst durch Einbettung (s. o.).

Berühmte Beispiele solcher magischen Gegenstände sind

- die vermeintlich verlorengegangene Oriflamme (Reichs- und Kriegsfahne der französischen Könige),
- das Turiner Grabtuch,
- das vermeintlich verloren gegangene

Schwert von König Arthur, die Reichskleinodien des Heiligen Römischen Reiches,

- der vermeintlich verloren gegangene Ring der Nibelungen, usw.

Es bleibt dem jeweiligen Spielleiter überlassen, diese und weitere Gegenstände mit entsprechender Magie zu beseelen.

Es sei jedoch ergänzend angemerkt, dass die vorgenannten Gegenstände, mit Ausnahme des Rings der Nibelungen, nur gegenüber einem heiligen Streiter ihre Kraft entfalten. Hinsichtlich der Reichskleinodien war dies zuletzt Kaiser Maximilian I. aus dem Hause Habsburg.

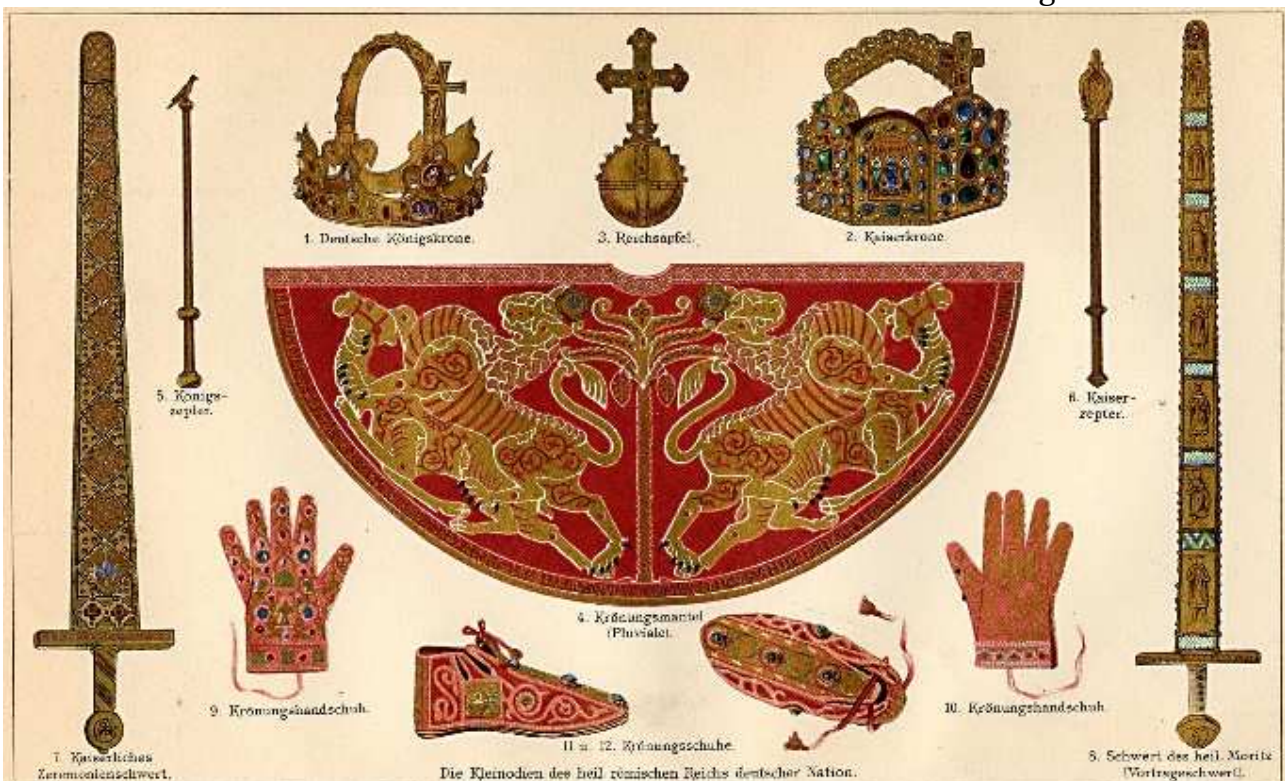


Bild 451

# ANHANG

## SPIELBEREITE SCS


Bauer/Bäuerin		Tendenz:		ST 1	
		<i>Nahkampf</i>			
KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	5
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0
Bewaffnung					
- Wanderstock (zweihändig): WB +1					
Talente:	- Charmant I - Faustkämpfer I - Kämpfer I				
		-			
Ausrüstung:		- Decke, - Wasserflasche, - Käse & Brot (1x Tagesration), - 5 Gulden, 1 Kreuzer, 1 Heller			

Bauer/Bäuerin		Tendenz:		ST 1	
		<i>Fernkampf</i>			
KÖR:	7	AGI:	8	GEI:	5
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	1	GE:	4	AU:	0
Bewaffnung					
- Steinschleuder: WB +1					
Talente:	- Instrument: <i>beliebig</i> I - Schütze I - Wahrnehmung I				
		-			
Ausrüstung:		- Decke, - Wasserflasche, - Käse & Brot (1x Tagesration), - 5 Gulden, 1 Kreuzer, 1 Heller			

Bauer/Bäuerin		Tendenz:		ST 1	
		<i>Wunderwirken</i>			
KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	3
Bewaffnung					
- Wanderstock (zweihändig): WB +1					
Talente:	- Heiliger Streiter I - Kämpfer I - Wissensgebiet: Monster & Tiere I - Wissensgebiet: Sagen & Legenden I				
		Handauflegen			
Ausrüstung:		- Decke, - Wasserflasche, - Käse & Brot (1x Tagesration), - 5 Gulden, 1 Kreuzer, 1 Heller			

Bauer/Bäuerin		Tendenz:		ST 1	
		<i>KEINE</i>			
KÖR:	7	AGI:	6	GEI:	7
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0
Bewaffnung					
- Wanderstock (zweihändig): WB +1					
Talente:	- Bildung I - Kämpfer I - Wissensgebiet: Fischen I - Wissensgebiet: Menschenkenntnis I				
		-			
Ausrüstung:		- Decke, - Wasserflasche, - Käse & Brot (1x Tagesration), - 5 Gulden, 1 Kreuzer, 1 Heller			

 <b>Bürger/Bürgerin</b> Tendenz: <b>Nahkampf</b>		ST 1			
KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	5
ST:	3	BE:	0	VE:	1
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0
<div> <div>21</div> <div>11</div> <div>8</div> <div>4,5</div> <div>13</div> <div>7</div> </div>					
Bewaffnung					
- Florett (einfach/Gehstockscheide): INI +1					
Talente:	- Charmant I - Flink I - Kämpfer I				
00					00
Ausrüstung:	- Decke, - Wasserflasche, - Käse & Brot (1x Tagesration), - 5 Gulden, 1 Kreuzer, 1 Heller				

 <b>Bürger/Bürgerin</b> Tendenz: <b>Wunderwirken</b>		ST 1			
KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8
ST:	1	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	1	AU:	3
<div> <div>18</div> <div>8</div> <div>7</div> <div>4</div> <div>9</div> <div>7</div> </div>					
Bewaffnung					
- Florett (einfach/Gehstockscheide): INI +1					
Talente:	- Heiliger Streiter I - Kämpfer I - Wissensgebiet: Astronomie & Astrologie I - Wissensgebiet: Glücksspiel I				
11	Gesegnete Waffe				12
Ausrüstung:	- Decke, - Wasserflasche, - Käse & Brot (1x Tagesration), - 5 Gulden, 1 Kreuzer, 1 Heller				

 <b>Bürger/Bürgerin</b> Tendenz: <b>Fernkampf</b>		ST 1			
KÖR:	7	AGI:	8	GEI:	5
ST:	0	BE:	1	VE:	0
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0
<div> <div>20</div> <div>10</div> <div>9</div> <div>5</div> <div>7</div> <div>16</div> </div>					
Bewaffnung					
- Epignole: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter					
Talente:	- Charmant I - Handwerk: <i>beliebig</i> I - Schütze I				
00					00
Ausrüstung:	- Decke, - Wasserflasche, - Käse & Brot (1x Tagesration), - 5 Gulden, 1 Kreuzer, 1 Heller				









 <b>Bürger/Bürgerin</b> Tendenz: <b>KEINE</b>		ST 1			
KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	6
ST:	2	BE:	0	VE:	1
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0
<div> <div>19</div> <div>9</div> <div>8*/7</div> <div>4,5</div> <div>11</div> <div>12</div> </div>					
Bewaffnung					
- Florett (einfach/Gehstockscheide)*: INI +1 - Epignole: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter					
Talente:	- Bildung I - Kämpfer I - Wissensgebiet: Falschspiel I - Wissensgebiet: Glücksspiel I				
00					00
Ausrüstung:	- Decke, - Wasserflasche, - Käse & Brot (1x Tagesration), - 5 Gulden, 1 Kreuzer, 1 Heller				



 		<b>Adliger/Adlige</b> <i>Tendenz:</i> <b>Nahkampf</b>		<b>ST 1</b>	
<b>KÖR:</b>	<b>8</b>	<b>AGI:</b>	<b>6</b>	<b>GEI:</b>	<b>6</b>
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0
<div></div>					
Bewaffnung					
<ul style="list-style-type: none"><li>- Florett (einfach)*: INI +1</li><li>- Pistole (einfach): WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter</li></ul>					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bildung I</li><li>- Kämpfer I</li><li>- Reiten I</li></ul>				
	-				
Ausrüstung:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Decke,</li><li>- Wasserflasche,</li><li>- Käse &amp; Brot (1x Tagesration),</li><li>- 5 Gulden, 1 Kreuzer, 1 Heller</li></ul>				

 		<b>Adliger/Adlige</b> <i>Tendenz:</i> <b>Wunderwirken</b>		<b>ST 1</b>	
<b>KÖR:</b>	<b>6</b>	<b>AGI:</b>	<b>6</b>	<b>GEI:</b>	<b>8</b>
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	3
<div></div>					
Bewaffnung					
<ul style="list-style-type: none"><li>- Degen (einfach): WB +1</li><li>- Pistole (einfach): WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter</li></ul>					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Charmant I</li><li>- Heiliger Streiter I</li><li>- Kämpfer I</li></ul>				
	Magdalenenduft				
Ausrüstung:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Decke,</li><li>- Wasserflasche,</li><li>- Käse &amp; Brot (1x Tagesration),</li><li>- 5 Gulden, 1 Kreuzer, 1 Heller</li></ul>				

 		<b>Adliger/Adlige</b> <i>Tendenz:</i> <b>Fernkampf</b>		<b>ST 1</b>	
<b>KÖR:</b>	<b>7</b>	<b>AGI:</b>	<b>8</b>	<b>GEI:</b>	<b>5</b>
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	3	AU:	0
<div></div>					
Bewaffnung					
<ul style="list-style-type: none"><li>- Degen (einfach): WB +1</li><li>- Pistole (einfach): WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter</li></ul>					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bildung I</li><li>- Schütze I</li><li>- Wissensgebiet: Dichtkunst &amp; Etikette I</li><li>- Wissensgebiet: Glücksspiel I</li></ul>				
	-				
Ausrüstung:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Decke,</li><li>- Wasserflasche,</li><li>- Käse &amp; Brot (1x Tagesration),</li><li>- 5 Gulden, 1 Kreuzer, 1 Heller</li></ul>				

 		<b>Adliger/Adlige</b>		<b>ST 1</b>	
		<b>Tendenz:</b>			
		<b>KEINE</b>			
<b>KÖR:</b>	<b>6</b>	<b>AGI:</b>	<b>7</b>	<b>GEI:</b>	<b>7</b>
ST:	1	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	2
<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>					
<b>Bewaffnung</b>					
<ul style="list-style-type: none"><li>- Säbel (einfach): WB +2</li><li>- Pistole (einfach): WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter</li></ul>					
<b>Talente:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Kämpfer I</li><li>- Schütze I</li><li>- Reiten I</li></ul>				
	-				
<b>Ausrüstung:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Decke,</li><li>- Wasserflasche,</li><li>- Käse &amp; Brot (1x Tagesration),</li><li>- 5 Gulden, 1 Kreuzer, 1 Heller</li></ul>				

# BEUTETABELLEN

BEUTETABELLE A			
1W20	Geld (franz.)	Geld (preuß.)	Geld (habsb.)
<b>1</b>	1W20 1 Franc, 2 Décimes	1W20 7 Groschen, 8 Pfennige	1W20 27 Kreuzer
<b>2</b>	2W20 1 Franc, 2 Décimes	2W20 7 Groschen, 8 Pfennige	2W20 27 Kreuzer
<b>3</b>	3W20 1 Franc, 2 Décimes	3W20 7 Groschen, 8 Pfennige	3W20 27 Kreuzer
<b>4</b>	4W20 1 Franc, 2 Décimes	4W20 7 Groschen, 8 Pfennige	4W20 27 Kreuzer
<b>5</b>	5W20 1 Franc, 2 Décimes	5W20 7 Groschen, 8 Pfennige	5W20 27 Kreuzer
<b>6</b>	1W20 12 Francs	1W20 3 Taler, 3 Groschen, 8 Pfennige	1W20 4 Gulden, 30 Kreuzer
<b>7</b>	2W20 12 Francs	2W20 3 Taler, 3 Groschen, 8 Pfennige	2W20 4 Gulden, 30 Kreuzer
<b>8</b>	3W20 12 Francs	3W20 3 Taler, 3 Groschen, 8 Pfennige	3W20 4 Gulden, 30 Kreuzer
<b>9</b>	4W20 12 Francs	4W20 3 Taler, 3 Groschen, 8 Pfennige	4W20 4 Gulden, 30 Kreuzer
<b>10</b>	5W20 12 Francs	5W20 3 Taler, 3 Groschen, 8 Pfennige	5W20 4 Gulden, 30 Kreuzer
<b>11</b>	6W20 12 Francs	6W20 3 Taler, 3 Groschen, 8 Pfennige	6W20 4 Gulden, 30 Kreuzer
<b>12</b>	7W20 12 Francs	7W20 3 Taler, 3 Groschen, 8 Pfennige	7W20 4 Gulden, 30 Kreuzer
<b>13</b>	8W20 12 Francs	8W20 3 Taler, 3 Groschen, 8 Pfennige	8W20 4 Gulden, 30 Kreuzer
<b>14</b>	9W20 12 Francs	9W20 3 Taler, 3 Groschen, 8 Pfennige	9W20 4 Gulden, 30 Kreuzer
<b>15</b>	10W20 12 Francs	10W20 3 Taler, 3 Groschen, 8 Pfennige	10W20 4 Gulden, 30 Kreuzer
<b>16</b>	2W20 120 Franc	2W20 31 Taler, 22 Groschen, 7 Pfennige	2W20 45 Gulden
<b>17</b>	4W20 120 Franc	4W20 31 Taler, 22 Groschen, 7 Pfennige	4W20 45 Gulden
<b>18</b>	6W20 120 Franc	6W20 31 Taler, 22 Groschen, 7 Pfennige	6W20 45 Gulden
<b>19</b>	8W20 120 Franc	8W20 31 Taler, 22 Groschen, 7 Pfennige	8W20 45 Gulden
<b>20</b>	10W20 120 Franc	10W20 31 Taler, 22 Groschen, 7 Pfennige	10W20 45 Gulden

<b>BEUTETABELLE B</b>	
<b>1W20</b>	<b>Primitive Humanoide*</b>
<b>1</b>	je eine Handvoll getrockneter Bienen, Hornissen, Libellen, Schaben, Schnecken
<b>2</b>	Je 1 Zunge von Ratte, Salamander, Schlange
<b>3</b>	Beine eines Mistkäfers, Froschbein, Krötenbein, Spinnenbein, Rattenkrallen
<b>4</b>	Getrocknete Qualle, Spinnenleib
<b>5</b>	je 1 Schädel von Fledermaus, Katze, Rabe, Feuersalamander
<b>6</b>	je 1 Federbusch von Rabe, Spatz, Sturmtaucher, Zaunkönig
<b>7</b>	je 1 Federbusch von Bartgeier, Elster, Falke, Krähe
<b>8</b>	je 1 Flügelpaar von Adler, Fledermaus, Krähe
<b>9</b>	je 1 x Augen von Luchs, Salamander, Falke, Schlange
<b>10</b>	je 1 Fell von Eichhörnchen, Ratte, Katze, Maus, Hase (Winterfell)
<b>11</b>	Ameisenkönigin (lebend), Forellenleichen, Handvoll Maden, Krötenleichen, Luchsohren, Schlangenhaut, Wespenier
<b>12</b>	Krötenschleim, Moschus, Rattenschmalz
<b>13</b>	Fledermausgehirn, Flunderniere, Lunge einer Nachtigall, Leuchtorgan eines Glühwürmchens
<b>14</b>	je 1 Zahn von Wolf, Delphin
<b>15</b>	Bärenatzen, Fangarme eines Tintenfisches, Krallen einer Eule, Otterkrallen
<b>16</b>	Menschenblut (willentlich genommen) (I)
<b>17</b>	Leber (I) und Herz (II) eines Toten
<b>18</b>	Galle (I) und Hand eines Toten (II)
<b>19</b>	Leichenteile eines im Winter Verstorbenen (I)
<b>20</b>	Beute einer Mordtat (III)

\* Die römischen Ziffern in Klammern zeigen den Moralpunktegewinn von MP des Lichts an, wenn die Beute vom Charakter entweder binnen 24h vernichtet bzw. beigesetzt bzw. oder dem rechtmäßigen Besitzer / Erben zurückgegeben wird.

<b>BEUTETABELLE C</b>	
<b>1W20</b>	<b>Zivilisierte Humanoide*</b>
<b>1</b>	Zeitung
<b>2</b>	Verbandsmaterial
<b>3</b>	Dose mit Pomade
<b>4</b>	Proviant (1W20/2 Tagesrationen)
<b>5</b>	Munition (1W20 Kugeln+Pulver)
<b>6</b>	Spielkarten
<b>7</b>	Kompass
<b>8</b>	5 Dietriche
<b>9</b>	Munition (2W20 Kugeln+Pulver)
<b>10</b>	Taschenuhr (1W20 x 15 Gulden)
<b>11</b>	Phiole mit Wasser von Nachtfrost, Phiole frischen Tauwassers
<b>12</b>	Phiole mit Frühlingssturm
<b>13</b>	Phiole mit Herbstwind
<b>14</b>	Je eine Flasche Sturmwind aus den vier Himmelsrichtungen
<b>15</b>	Diebesgut (I) [vom Spielleiter jeweils zu individualisieren]
<b>16</b>	Augen eines Gehängten (I)
<b>17</b>	Niere eines Gehängten (I)
<b>18</b>	Herz eines Gehängten (I)
<b>19</b>	Brutal geraubtes Kinderspielzeug (II)
<b>20</b>	Einem Kinde geraubtes Weihnachtsgeschenk (II)

\* Die römischen Ziffern in Klammern zeigen den Moralpunktegewinn von MP des Lichts an, wenn die Beute vom Charakter entweder binnen 24h vernichtet bzw. beigesetzt bzw. oder dem rechtmäßigen Besitzer / Erben zurückgegeben wird.



<b>BEUTETABELLE K</b>	
<b>1W20</b>	<b>Kräuter</b>
<b>1 - 3</b>	Alraune, Hexenkraut
<b>4 - 6</b>	Alraune, Hexenkraut, Fünffingerkraut
<b>7 - 10</b>	Alraune, Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut,
<b>11 - 13</b>	Alraune, Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen,
<b>14 - 16</b>	Alraune, Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling,
<b>17 - 18</b>	Alraune, Hexenkraut, Fünffingerkraut Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling, Tintenbeere,
<b>19 - 20</b>	Alraune, Hexenkraut, Fünffingerkraut Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling, Tintenbeere, Eisenhut,

<b>BEUTETABELLE W</b>		
<b>1W20</b>	<b>Waffenart / -tabelle</b>	
<b>1 - 10</b>	Hieb- und Stichwaffen / Blankwaffen (Nahkampf) ⇒ <b>weiter mit Tabelle W.1</b>	
<b>11 - 20</b>	Schusswaffen- / Feuerwaffen (Fernkampf) ⇒ <b>weiter mit Tabelle W.2</b>	
	<b>W.1</b>	<b>W.2*</b>
<b>1 - 2</b>	Schlagring INI: +3	Lasso WB: -4
<b>3 - 4</b>	Messeer INI: +2	Wurfmesser WB: 0
<b>5 - 6</b>	Dolch INI: +2	Armbrust => LadeZt.: 1 KR WB: +2; INI: -1
<b>7 - 8</b>	Axt (2h) WB: +2	Gewehr (einfach bzw. alt bzw. Schrot) => LadeZt.: 3 KR WB: +4; INI: -4; zusätzl. Distanzmalus: -1/10m
<b>9 - 10</b>	Degen (einfach) WB: +1	Pistole (einfach bzw. Epignole) => LadeZt.: 2 KR WB: +3; zusätzl. Distanzmalus: -3/10m
<b>11 - 12</b>	Florett (einfach) WB: +1; INI: +1	Gewehr, pr. M 1740/1789 => LadeZt.: 4 KR WB: +6; INI: -3
<b>13 -14</b>	Säbel (einfach) WB: +2	Gewehr, franz. M 1777 => LadeZt.: 4 KR WB: +6; INI: -3
<b>15 - 16</b>	Degen (Meisterarbeit) WB: +2	Pistole (Meisterarbeit/gezogener Lauf) => LadeZt.: 3 KR WB: +6; zusätzl. Distanzmalus: -1/10m
<b>17 - 18</b>	Florett (Meisterarbeit) WB: +2; INI: +3	Gewehr, pr. M 1787 (gezogener Lauf) => LadeZt.: 7 KR WB/GA: +10/-2; INI: -2 ; Distanzbonus : +1/10m
<b>19 - 20</b>	Säbel (Meisterarbeit) WB: +3; INI: +1	Gewehr (Meisterarbeit/gezogener Lauf) => LadeZt.: 7 KR WB/GA: 13/-3; INI: -1; Distanzbonus: +2/10m

\* Bei Schusswaffen zusätzl.: Pulverhorn & Kugelbeutel (50 Schuss, einfach) bzw. Pfeile (20 Schuss, einfach)

<b>BEUTETABELLE BZ</b>			
<b>3W20</b>	<b>Blutzauberphiole*</b>	<b>3W20</b>	<b>Blutzauberphiole*</b>
<b>3 - 4</b>	<i>Balance</i>	<b>35</b>	<i>Erstarren</i>
<b>5 - 6</b>	<i>Jahiduft</i>	<b>36</b>	<i>Springflut</i>
<b>7 - 8</b>	<i>Schmerz</i>	<b>37</b>	<i>Tierbeherrschung</i>
<b>9 - 10</b>	<i>Gomorys Ohr</i>	<b>38</b>	<i>Durchlässig</i>
<b>11 - 12</b>	<i>Öffnen</i>	<b>39</b>	<i>Elementargeist herbeirufen</i>
<b>13 - 14</b>	<i>Versetzte Stimme</i>	<b>40</b>	<i>Verwandlung</i>
<b>15</b>	<i>Spuren verwischen</i>	<b>41</b>	<i>Erdsplatt</i>
<b>16</b>	<i>Durchsicht</i>	<b>42</b>	<i>Steinwand</i>
<b>17</b>	<i>Federgleich</i>	<b>43</b>	<i>Wandöffnung</i>
<b>18</b>	<i>Verlangsamung</i>	<b>44</b>	<i>Frostschoc</i>
<b>19</b>	<i>Flackern</i>	<b>45</b>	<i>Tornado</i>
<b>20</b>	<i>Teufelstanz</i>	<b>46</b>	<i>Hast</i>
<b>21</b>	<i>Telekinese</i>	<b>47</b>	<i>Schleudern</i>
<b>22</b>	<i>Freikugeln</i>	<b>48</b>	<i>Versetzen</i>
<b>23</b>	<i>Pfeil der Rache</i>	<b>49</b>	<i>Blutbrecher</i>
<b>24</b>	<i>Canaimasprung</i>	<b>50</b>	<i>Gasgestalt</i>
<b>25</b>	<i>Trugbild</i>	<b>51</b>	<i>Lanze der Rache</i>
<b>26</b>	<i>Kleine Windhose</i>	<b>52</b>	<i>Schweben</i>
<b>27</b>	<i>Schatten</i>	<b>53</b>	<i>unsichtbarkeit</i>
<b>28</b>	<i>Verwirrung</i>	<b>54</b>	<i>Dämonen beschwören</i>
<b>29</b>	<i>Rost</i>	<b>55</b>	<i>Flammeninferno</i>
<b>30</b>	<i>Ymirsschritt</i>	<b>56</b>	<i>Satanischer Wahnsinn</i>
<b>31</b>	<i>Feuerwand</i>	<b>57</b>	<i>Blut Kochen</i>
<b>32</b>	<i>Morast</i>	<b>58</b>	<i>Wolke des Todes</i>
<b>33</b>	<i>Tarnender Nebel</i>	<b>59</b>	<i>Verdampfen</i>
<b>34</b>	<i>Arkane Explosion</i>	<b>60</b>	<i>Zombies Erwecken</i>

\* Der SL bestimmt, ob der Zauber getrunken, gegessen werden muss und ob er fest, flüssig oder gasförmig ist. Bei Verwendung erfolgt voller Abzug an MP des Lichts. Verwendung setzt genügend Mana voraus; ansonsten passiert nichts, der Zauber „verpufft“. Wird der Zauber willentlich vernichtet (vergossen, verbrannt, etc.) erhält der Vernichter den Abzug an MP des Lichts -1 als MP des Lichts hinzu. Der Blutzauber-[PW]-Wert des bereits fertig verwendungsfähigen Zaubers ist stets der für den Vorbesitzer maximal erreichbare [Immersieg-] Blutzauber-[PW]-Wert. Ist der Vorbesitzer nicht ermittelbar setzt der SL einen entsprechenden Wert fest.

BEUTETABELLE WZ			
3W20	Wunder/Zauber*	3W20	Wunder/Zauber*
3 - 4	Magdalenenduft	34	Geister Rufen
5 - 6	Gesegnete Waffe	35	Pfingstwunder* ( <i>Zunge Andras</i> )
7 - 8	Handauflegen	36	Balthasars Barriere
9 - 10	Psalm der Reue	37	Glühender Glaube
11	Eustachiussicht* ( <i>Samielssicht</i> )	38	Stoßgebet
12	Einfühlen*	39	Heilende Aura
13	Heilbeeren	40	Kettenblitz*
14	Wasser Weißen	41	Totengespräch
15	Botschaft*	42	Giftbann
16	Einschläfern*	43	Hl. Schrecken* ( <i>kleiner Terror</i> )
17	Niesanfall*	44	Mit Blindheit Schlagen*
18	Vision*	45	Austreibung
19	Demetriosschild	46	Gehorche*
20	Geistesschild*	47	Heilende Strahlen
21	Psalm der Erleuchtung	48	Schweig*
22	Wild Herbeirufen*	49	Kugelblitz*
23	Geben und Nehmen*	50	Göttlicher Schrecken* ( <i>Terror</i> )
24	Geisterreise*	51	Psalm des Friedens
25	Gudulalicht	52	Verborgenes Sehen*
26	Thema Finden*	53	Wasserwandeln
27	Lucialicht	54	Wetterumschwung
28	Fluch*	55	Heilendes Feld
29	Manabrot	56	Zeitstopp
30	Vergiss!*	57	Wasser Teilen
31	Eurosiablitz* ( <i>Azhi-Dahaka-Speer</i> )	58	Tiergestalt*
32	Giftschutz	59	Auferweckung
33	Exorzismus	60	Wunderheilung

Die gefundene Schriftrolle, das Buch, der Zettel, etc. mit dem Wunder enthält – falls ein solcher vorhanden ist – stets zugleich auch den dunklen Zauber. Der Spruch kann wiederholt gelesen, aufbewahrt und weitergereicht werden. Übersteigt der Spruch die Stufe des Lesers, versteht dieser den Text nicht bzw. kann diesen nicht anwenden, den Spruch jedoch für später bei sich aufbewahren.

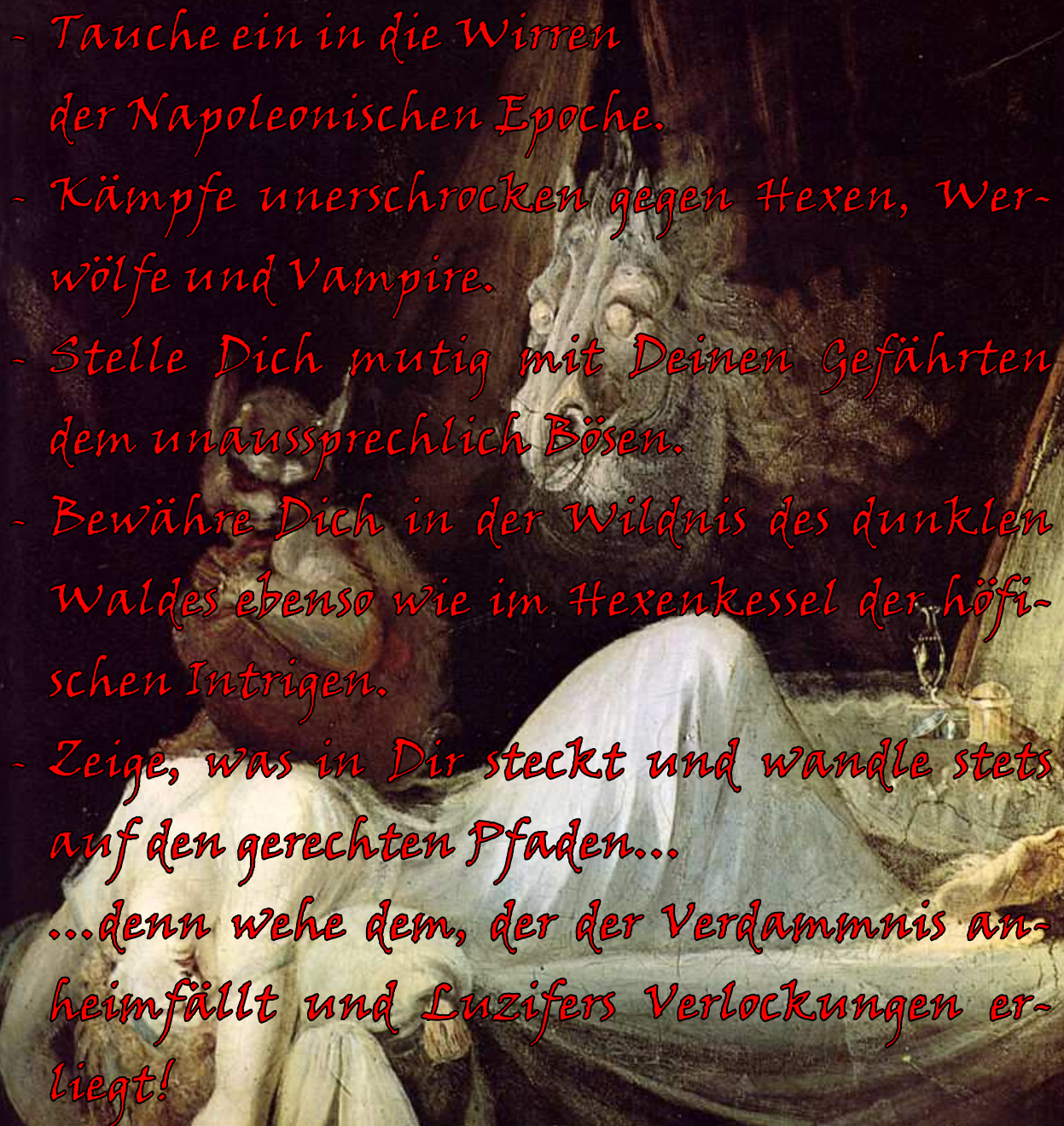


## In gesonderten Dateien finden sich als weitere Anlagen zu diesem Fanwerk:

- Charakterbogen zu  
*Witchslayers 1799*,
- Talentebäume zu  
*Witchslayers 1799*,
- Karten zum Abenteuer  
**„DER VERBORGENE  
BRAUTSCHLEIER“:**
  - **(Blanko-) Karte 1:**  
Gebietskarte Weg von  
Mergentheim nach Wertheim  
(Waldenhausen)
  - **(Blanko-) Karte 2:**  
Umgebungskarte Waldenhausen
  - **(Blank-) Karte 3:**  
Das Dorf Waldenhausen

# INDEX

Abenteuer.....S. 258	Glücksspiel.....S. 186	Schwarzmarkt.....S. 160
Abwartehandlungen.....S. 66	Goldsuche.....S. 194	Setting.....S. 172
Abwehr.....S. 15	Größenkategorien.....S. 66	Sklaverei.....S. 283
Adel.....S. 19	Härte (HÄ).....S. 14	Soteriologie.....S. 75
Agilität (AGI).....S. 14	Heiliger Streiter.....S. 36	Spielbereite SCS.....S. 302
Aktion.....S. 61	Heilung.....S. 60	Sprachen.....S. 180
Alchemie.....S. 27	Hexen.....S. 225	Staatslenker.....S. 286
Alle Läufe zugleich abfeuern.....S. 68	Hintergrund.....S. 274	Städter (NSC).....S. 213
„Anderwelt“.....S. 297	Historischer Rahmen.....S. 275	Stand.....S. 17
Anwendung Blutzauber.....S. 112	Immersieg.....S. 60	Stärke (ST).....S. 14
Attribute.....S. 14	Ingredienzen.....S. 110	Sturzscha-den.....S. 176
Aura (AU).....S. 15	In Zweikampf verwickeln.....S. 67	Talente.....S. 27
Ausrüstung.....S. 140	Initiative (INI).....S. 15	Talentbäume.....S. 27
Bauer (Stand).....S. 17	Initiative auslösen.....S. 66	Talentpunkte.....S. 24
Bei Hofe (NSC).....S. 219	Kampf.....S. 61	Tiere.....S. 233
Berittener Kampf.....S. 187	Kampfrunden.....S. 61	Tod.....S. 63
Beutetabellen.....S. 305	Kein leichtes Ziel bieten.....S. 69	Tränke Brauen.....S. 198
Bewegung (BE).....S. 14	Körper (KÖR).....S. 14	Türen & Wände.....S. 174
Bewusstlosigkeit.....S. 63	Kreaturengruppen.....S. 204	Typische Proben.....S. 59
Blutzauber.....S. 107	Kritische Treffer.....S. 72	Über- / Widernatürliche
Brau-/Kochvorgang.....S. 112	Ladehemmung.....S. 70	Geschöpfe.....S. 241
Büchsenmache.....S. 180	Ladezeiten.....S. 70	Übersinnliches Spüren.....S. 74
Bürger (Stand).....S. 18	Landvolk (NSC).....S. 210	Vampire.....S. 230
Charakterbogen.....S. 310	Laufen.....S. 15	Verdammnis-Talente.....S. 57
Dämonen.....S. 242	Lebenskraft.....S. 15	Verschmaufen.....S. 64
Deckung.....S. 68	Lernpunkte.....S. 24	Verstand (VE).....S. 14
Diener der Verdammnis.....S. 30	Licht & Sicht.....S. 172	Verwundungen.....S. 65
Distanz.....S. 69	Mana.....S. 15	Verwundungsschwelle.....S. 65
Duelle.....S. 68	Manakosten.....S. 74	Vorbei an Hindernissen
Edelmann/Adel (Stand).....S. 19	Manapunkte regenerieren.....S. 74	schießen.....S. 72
Eigenschaften.....S. 14	Mehrere Gegner.....S. 67	Währungstabelle.....S. 141
Elementare.....S. 245	Militär (NSC).....S. 206	Waffenbonus.....S. 62
Erfahrung.....S. 24	Modifikatoren.....S. 60	Waffenerwerb.....S. 163
Erfahrungspunkte.....S. 24	Moralpunkte.....S. 77	Ware Herstellen.....S. 180
Erschöpfungsscha-den.....S. 175	Munition.....S. 70	Warenerwerb.....S. 142
Ertrinken.....S. 175	Nachladen.....S. 70	Wehrlose Gegner.....S. 68
Erweiterte Proben.....S. 59	Nahkämpfer.....S. 11	Weihwasser.....S. 104
Exorzismus.....S. 86	Nasses Pulver.....S. 70	Weißer Lotus.....S. 299
Fallen.....S. 174	Panzerung (PA).....S. 11	Werwölfe.....S. 228
Faustkämpfer.....S. 13	Patzer.....S. 60	Wiederbelebung.....S. 65
Feuer & Säure.....S. 174	Piraterie.....S. 281	Wunder.....S. 80
Fliegende Besen.....S. 138	Position & Größe.....S. 66	Wunderbonus.....S. 73
Freimaurer.....S. 298	Proben.....S. 59	Wunderwirken.....S. 73
Gegnerabwehr (GA).....S. 62	Probenwert (PW).....S. 59	Wunderwirker.....S. 13
Gegnerhärte.....S. 203	Probenwert über 20.....S. 61	Zauber.....S. 80
Geist (GEI).....S. 14	Reisen & Transport.....S. 178	Zurückdrängen.....S. 68
Geist.....S. 248	Rosenkreuzer.....S. 299	Zwei Pistolen gleichzeitig
Geistliche (NSC).....S. 204	Scha-den.....S. 62	abfeuern.....S. 71
Geschick.....S. 14	Schießen.....S. 21	Zwei Waffen.....S. 67
Gesten- & wortlos	Schlagen.....S. 21	Zwielichtiges Gesindel
Wunder wirken.....S. 74	Schüsse ins Getümmel.....S. 71	(NSC).....S. 222
Gift.....S. 176	Slayende Würfel.....S. 72	

- 
- Tauche ein in die Wirren der Napoleonischen Epoche.
  - Kämpfe unerschrocken gegen Hexen, Werwölfe und Vampire.
  - Stelle Dich mutig mit Deinen Gefährten dem unaussprechlich Bösen.
  - Bewähre Dich in der Wildnis des dunklen Waldes ebenso wie im Hexenkessel der höfischen Intrigen.
  - Zeige, was in Dir steckt und wandle stets auf den gerechten Pfaden...
- ...denn wehe dem, der der Verdammnis anheimfällt und Luzifers Verlockungen erliegt!

**Es führt kein Weg zurück...!**

Bild 452



# BILDNACHWEIS

[Sämtliche nachfolgenden Bilder sind gemeinfrei (public domain bzw. CCO) sofern nachfolgend nicht ausdrücklich unter „Titel“ anderweitig und in Fettdruck vermerkt.]

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
1 (Titel- bild)	Young Woman Overtaken by a Storm	Chevalier Féréol de Bonnemaïson	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1799_paintings_from_France#/media/File:Brooklyn_Museum_-_Young_Woman_Overtaken_by_a_Storm_-_Chevalier_F%C3%A9r%C3%A9ol_de_Bonnemaïson.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1799_paintings_from_France#/media/File:Brooklyn Museum - Young Woman Overtaken by a Storm - Chevalier F%C3%A9r%C3%A9ol de Bonnemaïson.jpg</a>
2	Détail de "La Nuit Verte"	Louis-Émile Dardoize	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Louis-%C3%89mile_Dardoize_-_La_Nuit_Verte_01.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Louis-%C3%89mile Dardoize - La Nuit Verte 01.jpg</a>
3	Unbekannt	Unbekannt (aus dem Athenäum)	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Monsters_in_art#/media/File:Odilon_Redon_-_The_Monster.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Monsters in art#/media/File:Odilon Redon - The Monster.jpg</a>
4	Decorated Text Page	Simon Bening	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Has_an_initial_in_illuminated_manuscripts#/media/File:Decorated_Text_Page_-_Google_Art_Project_(6831654).jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Has an initial in illuminated manuscripts#/media/File:Decorated Text Page - Google Art Project (6831654).jpg</a>
5	Mixed Forest	Ivan Shishkin	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ivan_Shishkin_-_Mixed_Forest.JPG">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ivan Shishkin - Mixed Forest.JPG</a>
6	Theroigne de Mericourt	Auguste Raffet	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Auguste_Raffet#/media/File:Th%C3%A9roigne_de_M%C3%A9ricourt02.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Auguste Raffet#/media/File:Th%C3%A9roigne de M%C3%A9ricourt02.jpg</a>
7	Thérésa Tallien	Unbekannt	<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Incroyables_and_Merveilleuses#/media/File:Th%C3%A9r%C3%A9sa_Cabarrus.JPG">https://en.wikipedia.org/wiki/Incroyables and Merveilleuses#/media/File:Th%C3%A9r%C3%A9sa Cabarrus.JPG</a>
8	Bildnis Heinrich von Kleist	Peter Friedel	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Heinrich_von_Kleist#/media/File:Kleist,_Heinrich_von.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Heinrich von Kleist#/media/File:Kleist, Heinrich von.jpg</a>
9	Assaut d'armes Carlton House 9 avril 1787 d'Eon de Beaumont contre Saint George	Alexandre-Auguste Robineau	<a href="https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=Special:Search&amp;limit=20&amp;offset=20&amp;profile=default&amp;search=fencing+paintings&amp;advancedSearch-current={%22name-spaces%22:[6,12,14,100,106,0]}#/media/File:Saint-George_D%27Eon_Robineau.jpg">https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=Special:Search&amp;limit=20&amp;offset=20&amp;profile=default&amp;search=fencing+paintings&amp;advancedSearch-current={%22name-spaces%22:[6,12,14,100,106,0]}#/media/File:Saint-George D%27Eon Robineau.jpg</a>
10	Colección MHN - Un baston-estoque	a ingresar	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Coleccion_MHN_-_Un_baston-estoque.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Coleccion MHN - Un baston-estoque.jpg</a>
11	Der Jäger	August von Wille	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_hunters#/media/File:August_von_Wille_Der_J%C3%A4ger.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings of hunters#/media/File:August von Wille Der J%C3%A4ger.jpg</a>
12	Caspar und Max beim Gießen von Freikugeln	Johann Heinrich Ramberg	<a href="https://de.wikipedia.org/wiki/Der_Freisch%C3%BCtz#/media/File:Ramberg_Freischuetz_wildes_Heer.jpg">https://de.wikipedia.org/wiki/Der Freisch%C3%BCtz#/media/File:Ramberg Freischuetz wildes Heer.jpg</a>
13	16th century woodcut of a winged sun hovering above a sepulchre filled with water	Unbekannt	<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Winged_sun?uselang=de#/media/File:Winged_Sun_alchemical.jpg">https://en.wikipedia.org/wiki/Winged_sun?uselang=de#/media/File:Winged Sun alchemical.jpg</a>
14	Un Incroyable	Carle Vernet	<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Incroyables_and_Merveilleuses#/media/File:Charles-vernet-top-hat.jpg">https://en.wikipedia.org/wiki/Incroyables and Merveilleuses#/media/File:Charles-vernet-top-hat.jpg</a>
15	Поездка Ростовых на святках к Мелюковым (Война и мир)	Nikolay Karazin	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:War_and_Peace_(illustrations)#/media/File:Rostovs_family_trip_to_visit_Melyukovs_family.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:War and Peace (illustrations)#/media/File:Rostovs family trip to visit Melyukovs family.jpg</a>
16	Sommernacht am Rhein	Christian Eduard Böttcher	<a href="https://de.wikipedia.org/wiki/Sommernacht_am_Rhein#/media/File:Sommernacht_am_Rhein.jpg">https://de.wikipedia.org/wiki/Sommernacht am Rhein#/media/File:Sommernacht am Rhein.jpg</a>
17	Ferns in the Forest. Siverskaya	Ivan Shishkin	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_forests_by_Ivan_Shishkin#/media/File:%D0%9F%D0%B0%D0%BF%D0%BE%D1%80%D0%BE%D1%82%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B8_%D0%B2_%D0%BB%D0%B5%D1%81%D1%83,_%D0%A1%D0%B8%D0%B2_%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F_(%D0%A8%D0%B8%D1%88%D0%BA%D0%B8%D0%BD).jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings of forests by Ivan Shishkin#/media/File:%D0%9F%D0%B0%D0%BF%D0%BE%D1%80%D0%BE%D1%82%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B8_%D0%B2_%D0%BB%D0%B5%D1%81%D1%83,_%D0%A1%D0%B8%D0%B2_%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F_(%D0%A8%D0%B8%D1%88%D0%BA%D0%B8%D0%BD).jpg</a>
18	L'incroyable parade	Louis Boilly	<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Incroyables_and_Merveilleuses#/media/File:Boilly_incroyable_parade.jpg">https://en.wikipedia.org/wiki/Incroyables and Merveilleuses#/media/File:Boilly incroyable parade.jpg</a>

<b>Bild Nr.</b>	<b>Titel</b>	<b>Maler / Künstler</b>	<b>Quelle</b>
19	Tiroler Kirmes	Heinrich Bürkel	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Heinrich_B%C3%BCrkel_-_Tiroler_Kirmes.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Heinrich_B%C3%BCrkel - Tiroler Kirmes.jpg</a>
20	"Tope"	Nikolai-Bogdanov-Belsky	<a href="https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=Nikolai%20Bogdanov-Belsky&amp;title=Special:Search&amp;fulltext=1#/media/File:Nikolai_Bogdanov-Belsky_01.jpg">https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=Nikolai%20Bogdanov-Belsky&amp;title=Special:Search&amp;fulltext=1#/media/File:Nikolai_Bogdanov-Belsky_01.jpg</a>
21	Nicolas Châtelain im Garten	Johann Friedrich August Tischbein	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1790s_portrait_paintings_from_Germany#/media/File:Johann_Friedrich_August_Tischbein_-_Nicolas_Ch%C3%A2telain_im_Garten.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1790s_portrait_paintings_from_Germany#/media/File:Johann_Friedrich_August_Tischbein - Nicolas Ch%C3%A2telain im Garten.jpg</a>
22	Mormons visit a country carpenter	Christen Dalsgaard	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_by_Christen_Dalsgaard_in_Statens_Museum_for_Kunst#/media/File:Mormons_visit_a_country_carpenter.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings by Christen Dalsgaard in Statens Museum for Kunst#/media/File:Mormons visit a country carpenter.jpg</a>
23	Point de Convention	Louis-Léopold Boilly	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Fashion_in_1797#/media/File:Boilly-Point-de-Convention-ca1797.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Fashion in 1797#/media/File:Boilly-Point-de-Convention-ca1797.jpg</a>
24	Henri de la Rochejaquelein	Pierre-Narcisse Guérien	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Henri_de_La_Rochejaquelein#/media/File:Henri-de-la-rochejacquelein-1.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Henri de La Rochejaquelein#/media/File:Henri-de-la-rochejacquelein-1.jpg</a>
25	Tristan and Isolde with Potion	John William Waterhouse	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/John_William_Waterhouse#/media/File:John_william_waterhouse_tristan_and_isolde_with_the_potion.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/John_William_Waterhouse#/media/File:John_william_waterhouse_tristan_and_isolde_with_the_potion.jpg</a>
26	Mann und Frau in Betrachtung des Mondes	Caspar David Friedrich	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Caspar_David_Friedrich_-_Mann_und_Frau_in_Betrachtung_des_Mondes_-_Alte_Nationalgalerie_Berlin.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Caspar David Friedrich - Mann und Frau in Betrachtung des Mondes - Alte Nationalgalerie Berlin.jpg</a>
27	Der Rabe	Gustave Doré	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Paul_Gustave_Dore_Raven1.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Paul Gustave Dore Raven1.jpg</a>
28	Der Alchemist	Carl Spitzweg	<a href="https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=alchemist+spitzweg&amp;title=Special:Search&amp;fulltext=1#/media/File:The_alchemist,_by_Carl_Spitzweg.jpg">https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=alchemist+spitzweg&amp;title=Special:Search&amp;fulltext=1#/media/File:The alchemist, by Carl Spitzweg.jpg</a>
29	Jacques Cathelineau, généralissime vendéen	Anne-Louis Girodet de Russy-Trioson	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Jacques_Cathelineau#/media/File:Cathelineau.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Jacques Cathelineau#/media/File:Cathelineau.jpg</a>
30	Der Bücherwurm	Carl Spitzweg	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Carl_Spitzweg_-_Der_B%C3%BCherwurm#/media/File:Carl_Spitzweg_021.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Carl Spitzweg - Der B%C3%BCherwurm#/media/File:Carl Spitzweg_021.jpg</a>
31	An Interior with a Lady, her Maid, and a Gentleman	Louis-Roland Trinquesse	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1770s_genre_paintings#/media/File:Interior_with_a_Lady,_her_Maid,_and_a_Gentleman_by_Louis_Rolland_Trinquesse.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1770s_genre_paintings#/media/File:Interior with a Lady, her Maid, and a Gentleman by Louis Rolland Trinquesse.jpg</a>
32	Das süsse Schläfchen	Emanuel Spitzer	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Thieves_in_art#/media/File:Emanuel_Spitzer_Das_s%C3%BC%C3%9Fe_Schl%C3%A4fchen_1881.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Thieves in art#/media/File:Emanuel Spitzer Das s%C3%BC%C3%9Fe Schl%C3%A4fchen 1881.jpg</a>
33	Death on the Pale Horse	Gustave Doré	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:4th_Horseman_of_the_Apocalypse#/media/File:Gustave_Dore_-_Death_on_the_Pale_Horse.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:4th Horseman of the Apocalypse#/media/File:Gustave Dore - Death on the Pale Horse.png</a>
34	Der Alchemist	David Tenier der Jüngere	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:An_alchemist_in_his_laboratory_Wellcome_L0075403.jpg#/media/File:An_alchemist_in_his_laboratory._Wellcome_L0051290.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:An alchemist in his laboratory Wellcome L0075403.jpg#/media/File:An alchemist in his laboratory. Wellcome L0051290.jpg</a>
35	Die Flagellanten	Carl von Marr	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Self-flagellation_in_art#/media/File:Carl_von_Marr_Flagellanten.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Self-flagellation in art#/media/File:Carl von Marr Flagellanten.jpg</a>
36	La mère et l'enfant	Henriette Browne	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Nurses_in_art#/media/File:Henriette_Browne_Mutter_Kind.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Nurses in art#/media/File:Henriette Browne Mutter Kind.jpg</a>
37	Les Remords d'Oreste	William Adolphe Bouguereau	<a href="https://de.wikipedia.org/wiki/Erinnven#/media/File:William-Adolphe_Bouguereau_(1825-1905)_-_The_Remorse_of_Orestes_(1862).jpg">https://de.wikipedia.org/wiki/Erinnven#/media/File:William-Adolphe Bouguereau (1825-1905) - The Remorse of Orestes (1862).jpg</a>
38	Gamblers	Thomas Rowlandson	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Gambling_in_art#/media/File:Gamblers.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Gambling in art#/media/File:Gamblers.jpg</a>
39	The Blacksmith	Jean-Claude Bonnefond	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_blacksmiths#/media/File:Bonnefond-Blacksmith.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings of blacksmiths#/media/File:Bonnefond-Blacksmith.jpg</a>
40	Kreuzfahrers Rückkehr	Karl Friedrich Lessing	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Crusades_in_art#/media/File:Last_Crusader.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Crusades in art#/media/File:Last Crusader.jpg</a>
41	Asesinato del general Venancio Flores	Juan Manuel Blanes	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Assassination_in_art#/media/File:Asesinato_del_general_Venancio_Flores.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Assassination in art#/media/File:Asesinato del general Venancio Flores.jpg</a>

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
42	Timon von Athen <b>Lizenz:</b> <b>CC BY-SA 4.0</b> <b>Die Verbreitung erfolgt unter denselben Lizenzbedingungen</b>	<u>Artist/Description:</u> Watercolor by Johann Heinrich Ramberg of Act IV, Scene iii of Timon of Athens.	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Johann_Heinrich_Ramberg#/media/File:Timon_Laying_Aside_the_Gold.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Johann_Heinrich_Ramberg#/media/File:Timon_Laying_Aside_the_Gold.jpg</a> bzw. <u>Collection:</u> Folger Shakespeare Library <u>Accession number:</u> ART Box R167 no. 26 (size L) <u>Source/Photographer:</u> Folger Shakespeare Library Digital Image Collection <b><a href="http://luna.folger.edu/luna/servlet/s/t6l3mv">http://luna.folger.edu/luna/servlet/s/t6l3mv</a></b>
43	Joaquín Téllez-Girón, Marquise of Sanat Cruz	Francisco Goya	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_women_holding_musical_instruments#/media/File:Retrato_de_la_Marquesa_de_Santa_Cruz.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_women_holding_musical_instruments#/media/File:Retrato_de_la_Marquesa_de_Santa_Cruz.jpg</a>
44	Nina chantant la romance	Henri Nicolas van Gorp	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_standing_women_playing_musical_instruments_indoors#/media/File:Gorp_Nina_chantant_la_romance_(D_1967_1).jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_standing_women_playing_musical_instruments_indoors#/media/File:Gorp_Nina_chantant_la_romance_(D_1967_1).jpg</a>
45	Bataille d'Aboukir (Ausschnitt)	Antoine-Jean Gros	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Antoine-Jean_Gros_-_Bataille_d%27Aboukir,_25_juillet_1799_-_Google_Art_Project.jpg#/media/File:Antoine_Gros_Aboukir.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Antoine-Jean_Gros_-_Bataille_d%27Aboukir,_25_juillet_1799_-_Google_Art_Project.jpg#/media/File:Antoine_Gros_Aboukir.jpg</a>
46	Der Mauvais Pas an der Aiguille Méridionale d'Arves	Edward Theodore Compton	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Mountaineering_in_art#/media/File:Compton,_1895,_Der_Mauvais_Pas_an_der_Aiguille_M%C3%A9ridionale_d%E2%80%99Arves.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Mountaineering_in_art#/media/File:Compton,_1895,_Der_Mauvais_Pas_an_der_Aiguille_M%C3%A9ridionale_d%E2%80%99Arves.jpg</a>
47	Alexander von Humboldt	Friedrich Georg Weitsch	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Naturalists#/media/File:Alexandre_humboldt.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Naturalists#/media/File:Alexandre_humboldt.jpg</a>
48	Kunstkenner im Louvre	Gunnar Berndtson	<a href="https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=Kunstkenner&amp;title=Special:Search&amp;fulltext=1#/media/File:Taiteentuntijoita_Louvressa.jpg">https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=Kunstkenner&amp;title=Special:Search&amp;fulltext=1#/media/File:Taiteentuntijoita_Louvressa.jpg</a>
49	The reading lesson	Léon Augustin Lhermitte	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Teaching_in_art#/media/File:L%C3%A9on_Augustin_Lhermitte_-_La_le%C3%A7on_de_lecture.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Teaching_in_art#/media/File:L%C3%A9on_Augustin_Lhermitte_-_La_le%C3%A7on_de_lecture.jpg</a>
50	La Prise des Tuileries (10 août 1792)	Henri-Paul Motte	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Swiss_guards_in_french_service_during_the_Ancien_Régime#/media/File:Tuileries_Henri_Motte.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Swiss_guards_in_french_service_during_the_Ancien_Régime#/media/File:Tuileries_Henri_Motte.jpg</a>
51	Mädchen in Betrachtung eines Marienbildes versunken	Ferdinand Georg Waldmüller	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Contemplation#/media/File:Waldm%C3%BCller_-_M%C3%A4dchen_in_Betrachtung_eines_Marienbildes_versunken_-_1853.jpeg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Contemplation#/media/File:Waldm%C3%BCller_-_M%C3%A4dchen_in_Betrachtung_eines_Marienbildes_versunken_-_1853.jpeg</a>
52	Prügelszene (ein Knecht wird von drei Mägden verprügelt)	Unbekannt	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Brawls#/media/File:Hinterglasbild_Pr%C3%BCgelszene.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Brawls#/media/File:Hinterglasbild_Pr%C3%BCgelszene.jpg</a>
53	Poniatowski's Last Charge at Leipzig	Richard Caton Woodville, Jr.	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:P%C3%B3zef_Antoni_Poniatowski#/media/File:Woodville_Richard_Caton_-_Poniatowski%27s_Last_Charge_at_Leipzig_1912.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:P%C3%B3zef_Antoni_Poniatowski#/media/File:Woodville_Richard_Caton_-_Poniatowski%27s_Last_Charge_at_Leipzig_1912.jpg</a>
54	Dragon français du 19e régiment en Espagne, 1811	Eugène-Louis Bucquoy / Jacques Grancher	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Dragoons_(France)?uselang=de#/media/File:Dragon_fran%C3%A7ais_du_19e_r%C3%A9giment_en_Espagne,_1811.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Dragoons_(France)?uselang=de#/media/File:Dragon_fran%C3%A7ais_du_19e_r%C3%A9giment_en_Espagne,_1811.jpg</a>
55	Auf Vorposten	Georg Friedrich Kersting	<a href="https://de.wikipedia.org/wiki/L%C3%BCtzowsches_Freikorps#/media/File:Kersting_-_Auf_Vorposten_1815.jpg">https://de.wikipedia.org/wiki/L%C3%BCtzowsches_Freikorps#/media/File:Kersting_-_Auf_Vorposten_1815.jpg</a>
56	Geldkassette (möglw. Flandern), 18. Jh.	Unbekannt	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Strongboxes#/media/File:Box_(possibly_Flanders),_early_18th_century_(CH_18210577).jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Strongboxes#/media/File:Box_(possibly_Flanders),_early_18th_century_(CH_18210577).jpg</a>
57	Tři najády	Beneš Knüpfer	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Swimming_in_art#/media/File:Benes_Knupfer_1844-1910_-_Tri_najady.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Swimming_in_art#/media/File:Benes_Knupfer_1844-1910_-_Tri_najady.jpg</a>
58	Anna Katharina Emmerick	Gabriel von Max	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Anna_Katharina_Emmerrick#/media/File:Gabriel_von_Max_Die_ekstatische_Jungfrau_Katharina_Emmereich.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Anna_Katharina_Emmerrick#/media/File:Gabriel_von_Max_Die_ekstatische_Jungfrau_Katharina_Emmereich.jpg</a>
59	Blüchers Rheinübergang mit der 1. Schlesischen Armee bei Kaub, Januar 1814	Wilhelm Camphausen	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Gebhard_Leberecht_von_Bl%C3%BCcher#/media/File:Wilhelm_Camphausen,_Bl%C3%BCchers_Rhein%C3%BCbergang_bei_Kaub.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Gebhard_Leberecht_von_Bl%C3%BCcher#/media/File:Wilhelm_Camphausen,_Bl%C3%BCchers_Rhein%C3%BCbergang_bei_Kaub.jpg</a>



Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
60	Der Schmetterlingsjäger	Carl Spitzweg	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings by Carl Spitzweg#/media/File:Carl Spitzweg 033.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings by Carl Spitzweg#/media/File:Carl Spitzweg 033.jpg</a>
61	Bonaparte fait grace aux revolutionnaires du Caire 23. Octobre 1798	Pierre-Narcisse Guérin	<a href="https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=Special:Search&amp;limit=20&amp;offset=20&amp;ns0=1&amp;ns6=1&amp;ns12=1&amp;ns14=1&amp;ns100=1&amp;ns106=1&amp;search=pardon+painting&amp;advancedSearch-current={%22name-spaces%22:[6,12,14,100,106,0]}#/media/File:Pierre-Narcisse Gu%C3%A9rin Napoleon Pardoning the Rebels at Cairo.jpeg">https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=Special:Search&amp;limit=20&amp;offset=20&amp;ns0=1&amp;ns6=1&amp;ns12=1&amp;ns14=1&amp;ns100=1&amp;ns106=1&amp;search=pardon+painting&amp;advancedSearch-current={%22name-spaces%22:[6,12,14,100,106,0]}#/media/File:Pierre-Narcisse Gu%C3%A9rin Napoleon Pardoning the Rebels at Cairo.jpeg</a>
62	Nach der Schule	Jakob Emanuel Gaisser	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jakob Emanuel Gaisser Die Rache.jpg#/media/File:Jakob Emanuel Gaisser Nach der Schule.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jakob Emanuel Gaisser Die Rache.jpg#/media/File:Jakob Emanuel Gaisser Nach der Schule.jpg</a>
63	Die Rache	Jakob Emanuel Gaisser	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Revenge in art#/media/File:Jakob Emanuel Gaisser Die Rache.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Revenge in art#/media/File:Jakob Emanuel Gaisser Die Rache.jpg</a>
64	Voltigeure eines französischen Linieninfanterie-Regiments überqueren die Donau vor der Schlacht bei Wagram	Unbekannt	<a href="https://de.wikipedia.org/wiki/Voltigeure#/media/File:Voltigeurs of a French Line regiment crossing the Danube before the battle of Wagram.png">https://de.wikipedia.org/wiki/Voltigeure#/media/File:Voltigeurs of a French Line regiment crossing the Danube before the battle of Wagram.png</a>
65	Flying Ambulances by French battlefield surgeon Dominique-Jean Larrey	Edmond Lajoux	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Military medicine#/media/File:Ambulance of the French Army.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Military medicine#/media/File:Ambulance of the French Army.jpg</a>
66	Spirit oft the Night	John atkinson Grimshaw	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings of fairies#/media/File:John Atkinson Grimshaw - Spirit of the Night.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings of fairies#/media/File:John Atkinson Grimshaw - Spirit of the Night.jpg</a>
67	Poor little birdie teased	Richard Doyle	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Elves#/media/File:Poor little birdie teased by Richard Doyle.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Elves#/media/File:Poor little birdie teased by Richard Doyle.jpg</a>
68	Prinz August sein Regiment (2. Schlesisches Infanterie Regiment) führend, Schlacht von Kulm 1813	Carl Röchling	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Carl R%C3%B6chling#/media/File:83768 original.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Carl R%C3%B6chling#/media/File:83768 original.jpg</a>
69	Haavoittunut soturi hangella	Helene Schjerfbeck	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Finnish War?uselang=de#/media/File:Schjerfbeck war.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Finnish War?uselang=de#/media/File:Schjerfbeck war.jpg</a>
70	Spain 1812, French Occupation	Eduardo Zamacois y Zabala	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Zamacois y Zabala 001.jpg?uselang=de">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Zamacois y Zabala 001.jpg?uselang=de</a>
71	La Morgue extrait des Tableaux de Paris, <b>Musée de la Préfecture de Police, Paris, France</b>  <b>Lizenz:</b> <b>CC BY-SA 4.0</b> <b>Die Verbreitung erfolgt unter denselben Lizenzbedingungen</b>	<b>Urheber:</b> <b>Jean Henry Marlet</b>  <b>Uploader auf Wikimedia:</b> <b>G. Garitan</b>  <b>User:</b> <b>Oxyman/London</b>	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Jean Henry Marlet?uselang=de#/media/File:Morgue de Paris 09507.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Jean Henry Marlet?uselang=de#/media/File:Morgue de Paris 09507.jpg</a>
72	Le pauvre malade conduit a l'hôpital	Jean Henry Marlet	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Jean Henry Marlet?uselang=de#/media/File:Jean-Henri Marlet09.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Jean Henry Marlet?uselang=de#/media/File:Jean-Henri Marlet09.jpg</a>
73	Relief after the battle	Jean-Louis-Ernest Meissonier	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Meissonier - Relief After the Battle.jpg?uselang=de">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Meissonier - Relief After the Battle.jpg?uselang=de</a>
74	Battle Scene depicting French chasseurs of the Imperial Guard	Hippolyte Bellangé	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Napoleonic Wars in history paintings?uselang=de#/media/File:Sc%C3%A8ne de bataille Chasseurs de la Garde.PNG">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Napoleonic Wars in history paintings?uselang=de#/media/File:Sc%C3%A8ne de bataille Chasseurs de la Garde.PNG</a>

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
75	El Tres de Mayo	Francisco Goya	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Francisco_de_Goya#/media/File:El_Tres_de_Mayo_by_Francisco_de_Goya_from_Prado_in_Google_Earth.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Francisco_de_Goya#/media/File:El Tres de Mayo. by Francisco de Goya. from Prado in Google Earth.jpg</a>
76	Alexander Hamilton fighting his fatal duel with Aaron Burr	Unbekannt	<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Alexander_Hamilton#/media/File:Hamilton-burr-duel.jpg">https://en.wikipedia.org/wiki/Alexander_Hamilton#/media/File:Hamilton-burr-duel.jpg</a>
77	Attack on Plancenoit, during the battle of Waterloo, by Prussian Divisions of Hiller, Ryssel and Timpelskirch which overwhelmed the French Imperial Young Guard and the 1st Battalions of the 2nd Grenadiers and 2nd Chasseurs	Adolf Northern	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Battle_of_Waterloo_in_art#/media/File:Prussian_Attack_Plancenoit_by_Adolf_Northern.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Battle_of_Waterloo_in_art#/media/File:Prussian Attack Plancenoit by Adolf Northern.jpg</a>
78	Das Jüngste Gericht (Triptychon, rechter Flügel)	Hans Memling	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hans_Memling_021.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hans Memling 021.jpg</a>
79	Engel begleiten die Seelen ins Jenseits	Hieronymus Bosch	<a href="https://de.wikipedia.org/wiki/Sinn_des_Lebens#/media/File:Hieronymus_Bosch_013.jpg">https://de.wikipedia.org/wiki/Sinn_des_Lebens#/media/File:Hieronymus Bosch 013.jpg</a>
80	Erzengel Michael mit der Seelenwaage	Rogier van der Weyden	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Saint_Michael_weighing_souls#/media/File:Van_der_weyden_michael.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Saint Michael weighing souls#/media/File:Van der weyden michael.jpg</a>
81	Das Jüngste Gericht	Stefan Lochner	<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Last_Judgment#/media/File:Stefan_Lochner_-_Last_Judgement_-_circa_1435.jpg">https://en.wikipedia.org/wiki/Last_Judgment#/media/File:Stefan Lochner - Last Judgement - circa 1435.jpg</a>
82	Expulsion	Thomas Cole	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Thomas_Cole_-_Expulsion,_Moon_and_Firelight.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Thomas Cole - Expulsion. Moon and Firelight.jpg</a>
83	Die Auferweckung von Jairus Tochter	Vasily Polenov	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Raising_of_Jairus%27_daughter#/media/File:Voskreshenie_docheri_Iaira_(1871)_by_Vasilij_Polenov.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Raising of Jairus%27 daughter#/media/File:Voskreshenie docheri Iaira (1871) by Vasilij Polenov.jpg</a>
84	Juan de Cordoba vertreibt die Dämonen	Unbekannt	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Exorciste_chassant_huit_d%C3%A9mons.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Exorciste chassant huit d%C3%A9mons.jpg</a>
85	Verkündigungengel	Jan van Eyck	<a href="https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=van+eyck+gabriel&amp;title=Special:Search&amp;profile=default&amp;fulltext=1&amp;uselang=de#/media/File:Hubert_van_Eyck_010.jpg">https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=van+eyck+gabriel&amp;title=Special:Search&amp;profile=default&amp;fulltext=1&amp;uselang=de#/media/File:Hubert van Eyck 010.jpg</a>
86	Hl. Demetrios	Gheorghe Tattarescu	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Saint_Demetrius#/media/File:Gheorghe_Tattarescu_-_Sfantul_Dumitru.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Saint Demetrius#/media/File:Gheorghe Tattarescu - Sfantul Dumitru.jpg</a>
87	Nach der Jagd	Max Todt	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sleeping_people_in_art#/media/File:Max_Todt_Nach_der_Jagd.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sleeping people in art#/media/File:Max Todt Nach der Jagd.jpg</a>
88	Hl. Eustachius	Hartmann Schedel	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Engravings_of_Saint_Eustace#/media/File:Nuremberg_chronicles_f_110r_2.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Engravings of Saint Eustace#/media/File:Nuremberg chronicles f_110r_2.png</a>
89	Franziskus vertreibt die Dämonen aus Arezzo	Giotto di Bondone	<a href="https://de.wikipedia.org/wiki/Exorzismus#/media/File:GiottoArezzo.jpg">https://de.wikipedia.org/wiki/Exorzismus#/media/File:GiottoArezzo.jpg</a>

<b>Bild Nr.</b>	<b>Titel</b>	<b>Maler / Künstler</b>	<b>Quelle</b>
90	Noah Curses Ham and Canaan	Doré's English Bible	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Curses#/media/File:009.Noah_Curses_Ham_and_Canaan.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Curses#/media/File:009.Noah Curses Ham and Canaan.jpg</a>
91	San Rafael	Alonso Miguel de Tovar	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:18th-century_paintings_of_Archangel_Raphael#/media/File:San_Raphael_by_Alonso_Miguel_de_Tovar.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:18th-century paintings of Archangel Raphael#/media/File:San Rafael by Alonso Miguel de Tovar.jpg</a>
92	The soul leaving the body	Luigi Schiavonetti	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Out-of-body_experiences#/media/File:Schiavonetti_Soul_leaving_body_1808.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Out-of-body experiences#/media/File:Schiavonetti Soul leaving body 1808.jpg</a>
93	A magician raising a ghost	Illustration from Robert Cross Smith's The Astrologer of the Nineteenth Century	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_ghosts#/media/File:Magician_Raphael_1825.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings of ghosts#/media/File:Magician Raphael 1825.jpg</a>
94	Święty Jerzy zabijający smoka	Juliusz Kossak	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_Saint_George_and_the_Dragon#/media/File:Kossak_Juliusz_Swiety_Jerzy.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings of Saint George and the Dragon#/media/File:Kossak Juliusz Swiety Jerzy.jpg</a>
95	Sainte Gudule	Unbekannt	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Saint_Gudula#/media/File:Goedele.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Saint Gudula#/media/File:Goedele.jpg</a>
96	Ginseng	Louis Boudan	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:L%27aureliana_de_Canada_en_chinois_gin-seng_en_iroquois_garent-oguen.tif">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:L%27aureliana de Canada, en chinois gin-seng, en iroquois garent-oguen.tif</a>
97	Hl. Hildegard lesend und schreibend	Unbekannt	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Hildegard_von_Bingen#/media/File:Hildegard-reading-and-writing.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Hildegard von Bingen#/media/File:Hildegard-reading-and-writing.jpg</a>
98	Alraun-Mann und Alraun-Frau	Hortus sanitatis	<a href="https://de.wikipedia.org/wiki/Alraune_(Kulturgeschichte)#/media/File:Mandragora_Hortus_1491a.jpg">https://de.wikipedia.org/wiki/Alraune (Kulturgeschichte)#/media/File:Mandragora Hortus 1491a.jpg</a>
99	Mariä Himmelfahrt	Mariano Salvador Maella	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:19th-century_paintings_of_Assumption_of_Mary#/media/File:Mariano_Salvador_Maella_Himmelfahrt_Mariens.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:19th-century paintings of Assumption of Mary#/media/File:Mariano Salvador Maella Himmelfahrt Mariens.jpg</a>
100	Paysans surpris par un orage	Francesco Giuseppe Casanova	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Lightning_in_art#/media/File:Paysans_surpris_par_un_orage.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Lightning in art#/media/File:Paysans surpris par un orage.jpg</a>
101	Globe of Fire Descending into a Room	Dr. G. Hartwig	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Ball_lightning#/media/File:Ball_lightning.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Ball lightning#/media/File:Ball lightning.jpg</a>
102	Maria Magdalena	Anthony Frederick Augustus Sandys	<a href="https://de.wikipedia.org/wiki/Maria_Magdalena#/media/File:Mariya_Magdalena.jpg">https://de.wikipedia.org/wiki/Maria Magdalena#/media/File:Mariya Magdalena.jpg</a>
103	The Descent of the Holy Spirit	Unknown	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Pentecost#/media/File:The_descent_of_the_holy_Spirit.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Pentecost#/media/File:The descent of the holy Spirit.jpg</a>
104	Saint Bernard	François Vincent Latil	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Saint_Bernard_Philippe_de_Champagne_(d%27apr%C3%A8s)_Saint_Etienne_du_Mont.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Saint Bernard Philippe de Champagne (d%27apr%C3%A8s) Saint Etienne du Mont.jpg</a>
105	The Vision of Saint Helena	Paolo Veronese	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:The_Dream_of_Saint_Helena_by_Paolo_Veronese_(London)#/media/File:The_Vision_of_Saint_Helena_veronese.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:The Dream of Saint Helena by Paolo Veronese (London)#/media/File:The Vision of Saint Helena veronese.jpg</a>
106	Das Orakel von Delphi	Heinrich Leutemann	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Pythia#/media/File:The_Oracle_of_Delphi_Entranced.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Pythia#/media/File:The Oracle of Delphi Entranced.jpg</a>
107	Passage of the Jews through the Red Sea	Ivan Aivazovsky	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Crossing_of_Red_Sea_painting#/media/File:Aivazovsky_Passage_of_the_Jews_through_the_Red_Sea.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Crossing of Red Sea painting#/media/File:Aivazovsky Passage of the Jews through the Red Sea.jpg</a>
108	Szene aus dem Leben des Heiligen Placidus	Lorenzo Monaco	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_Saint_Placidus#/media/File:Don_Lorenzo_Monaco_012.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings of Saint Placidus#/media/File:Don Lorenzo Monaco 012.jpg</a>
109	Walking on Water	Ivan Aivazovsky	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Jesus_Christ_walking_on_water#/media/File:Po_vodam.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Jesus Christ walking on water#/media/File:Po vodam.jpg</a>
110	Vanité	Philipp de Champagne	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Philippe_de_Champagne_Still-Life_with_a_Skull.JPG">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Philippe de Champagne Still-Life with a Skull.JPG</a>
111	Scenes of Witchcraft: Evening	Salvator Rosa	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Salvator_Rosa_-_Scenes_of_Witchcraft-_Evening_-_1977.37.3_-_Cleveland_Museum_of_Art.tif">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Salvator Rosa - Scenes of Witchcraft- Evening - 1977.37.3 - Cleveland Museum of Art.tif</a>



Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
112	Psalterium Feriatum, Hildesheim (?), bald nach 1235. Württembergische Landesbibliothek Stuttgart, Cod. Don. 309	Unbekannt	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:D as an initial in illuminated manuscripts#/media/File:Psalterium Feriatum Cod Don 309 290.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:D as an initial in illuminated manuscripts#/media/File:Psalterium Feriatum Cod Don 309 290.jpg</a>
113	Hexen	Hans Baldung	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Witches%27 Sabbath#/media/File:Baldung Hexen 1508 kol.JPG">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Witches%27 Sabbath#/media/File:Baldung Hexen 1508 kol.JPG</a>
114	Alchemist	Thomas Wijk	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Alchemists in art#/media/File:Alchemist Thomas Wijk.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Alchemists in art#/media/File:Alchemist Thomas Wijk.jpg</a>
115	aus: "Historia de gentibus septentrionalibus"	Olaus Magnus	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Witches#/media/File:Olaus Magnus - On the Punishment of Witches.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Witches#/media/File:Olaus Magnus - On the Punishment of Witches.jpg</a>
116	Seal of Bael	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils of demons#/media/File:01-Bael_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils of demons#/media/File:01-Bael_seal.png</a>
117	Seal of Agares	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils of demons#/media/File:02-Agares_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils of demons#/media/File:02-Agares_seal.png</a>
118	Seal of Paimon	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils of demons#/media/File:09-Paimon_seal01.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils of demons#/media/File:09-Paimon_seal01.png</a>
119	Seal of Leraie	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils of demons#/media/File:14-Leraie_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils of demons#/media/File:14-Leraie_seal.png</a>
120	Seal of Eligos	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils of demons#/media/File:15-Eligos_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils of demons#/media/File:15-Eligos_seal.png</a>
121	Seal of Asmoday	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Asmodeus#/media/File:32-Asmoday_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Asmodeus#/media/File:32-Asmoday_seal.png</a>
122	The Magic Circle	John William Waterhouse	<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Magic_circle#/media/File:John William Waterhouse - Magic Circle.JPG">https://en.wikipedia.org/wiki/Magic_circle#/media/File:John William Waterhouse - Magic Circle.JPG</a>
123	Seal of Botis	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils of demons#/media/File:17-Botis_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils of demons#/media/File:17-Botis_seal.png</a>
124	Seal of Bathin	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils of demons#/media/File:18-Bathin_seal01.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils of demons#/media/File:18-Bathin_seal01.png</a>
125	Seal of Ipos	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils of demons#/media/File:22-Ipos_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils of demons#/media/File:22-Ipos_seal.png</a>
126	Seal of Ronove	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils of demons#/media/File:27-Ronove_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils of demons#/media/File:27-Ronove_seal.png</a>
127	Seal of Gaap	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils of demons#/media/File:33-Gaap_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils of demons#/media/File:33-Gaap_seal.png</a>
128	Seal of Marchosias	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils of demons#/media/File:35-Marchosias_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils of demons#/media/File:35-Marchosias_seal.png</a>
129	Seal of Halphas	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils of demons#/media/File:38-Halphus_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils of demons#/media/File:38-Halphus_seal.png</a>

<b>Bild Nr.</b>	<b>Titel</b>	<b>Maler / Künstler</b>	<b>Quelle</b>
130	Seal of Bifron	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:46-Bifrons_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:46-Bifrons_seal.png</a>
131	Schilderij van de grote Brand van 1654 in het Nederlandse dorp De Rijp	Egbert van der Poel	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Fire_in_paintings#/media/File:Brand_De_Rijp1_WEB.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Fire_in_paintings#/media/File:Brand_De_Rijp1_WEB.jpg</a>
132	Seal of Aim	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:23-Aim_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:23-Aim_seal.png</a>
133	Seal of Sabnock	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:43-Sabnock_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:43-Sabnock_seal.png</a>
134	Szenenbild „Wolfsschlucht“ aus „Der Freischütz“	Carl Lieber Carl August Schwerdegebürth	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Der_Freisch%C3%BCtz#/media/File:Design_for_Act2_(Wolf%27s_Glen)_of_%27Der_Freisch%C3%BCtz%27_1822_Weimar_-_NGO4p1115.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Der_Freisch%C3%BCtz#/media/File:Design_for_Act2_(Wolf%27s_Glen)_of_%27Der_Freisch%C3%BCtz%27_1822_Weimar_-_NGO4p1115.jpg</a>
135	Seal of Orias	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:59-Orias_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:59-Orias_seal.png</a>
136	Seal of Dantalion	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:71-Dantalion_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:71-Dantalion_seal.png</a>
137	Seal of Shax	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:44-Shax_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:44-Shax_seal.png</a>
138	Seal of Aamon	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:Amon.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:Amon.jpg</a>
139	Seal of Astaroth	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:Astaroth_Seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:Astaroth_Seal.png</a>
140	Seal of Vine	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:45-Vine_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:45-Vine_seal.png</a>
141	Seal of Vepar	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:42-Vepar_seal02.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:42-Vepar_seal02.png</a>
142	Seal of Stolas	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:036-Seal-of-Stolas-q100-500x500.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:036-Seal-of-Stolas-q100-500x500.jpg</a>
143	Seal of Valac	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:62-Valac_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:62-Valac_seal.png</a>
144	Seal of Malphas	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:39-Malphas.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:39-Malphas.png</a>
145	Seal of Buer	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:10-Buer_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:10-Buer_seal.png</a>
146	Seal of Sitri	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:12-Sitri_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:12-Sitri_seal.png</a>
147	Seal of Purson	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:20-Purson_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:20-Purson_seal.png</a>

<b>Bild Nr.</b>	<b>Titel</b>	<b>Maler / Künstler</b>	<b>Quelle</b>
148	Seal of Alloces	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:52-Alloces_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:52-Alloces_seal.png</a>
149	Seal of Ose	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:57-Ose_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:57-Ose_seal.png</a>
150	Seal of Sallos	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:19-Sallos_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:19-Sallos_seal.png</a>
151	Seal of Focalor	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:41-Focalor_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:41-Focalor_seal.png</a>
152	Seal of Valefor	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:Valefor_Seal.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:Valefor_Seal.jpg</a>
153	Seal of Vapula	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:60-Vapula_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:60-Vapula_seal.png</a>
154	Seal of Andrealphus	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:65-Andrealphus_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:65-Andrealphus_seal.png</a>
155	Seal of Gusion	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:Gusion_seal_1134x1134.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:Gusion_seal_1134x1134.jpg</a>
156	Seal of Marbas	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:Marbas_Seal.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:Marbas_Seal.jpg</a>
157	Seal of Decarabia	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:Decarabia_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:Decarabia_seal.png</a>
158	Seal of Furfur	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:34-Furfur_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:34-Furfur_seal.png</a>
159	Furfur (Collin de Plancy's Dictionnaire Infernal)	Louis de Breton	<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_demons_in_the_Ars_Goetia#/media/File:Furfur.jpg">https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_demons_in_the_Ars_Goetia#/media/File:Furfur.jpg</a>
160	Seal of Andras	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:63-Andras_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:63-Andras_seal.png</a>
161	Seal of Foras	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:31-Foras_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:31-Foras_seal.png</a>
162	Seal of Zagan	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:61-Zagan_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:61-Zagan_seal.png</a>
163	Seal of Andromalius	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:72-Andromalius_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:72-Andromalius_seal.png</a>
164	Seal of Seere	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:70-Seere_seal01.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:70-Seere_seal01.png</a>
165	The Temptation of St. Anthony	Martin Schöngauer	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Demons#/media/File:Schongauer_Anthony.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Demons#/media/File:Schongauer_Anthony.jpg</a>
166	Seal of Amdusias	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:67-Amdusias_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:67-Amdusias_seal.png</a>



<b>Bild Nr.</b>	<b>Titel</b>	<b>Maler / Künstler</b>	<b>Quelle</b>
167	Amdusias (Collin de Plancy's Dictionnaire Infernal)	Collin de Plancy	<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_demons_in_the_Ars_Goetia#/media/File:Amduscias.jpg">https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_demons_in_the_Ars_Goetia#/media/File:Amduscias.jpg</a>
168	Seal of Naberius	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:24-Naberius_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:24-Naberius_seal.png</a>
169	Seal of Haures	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:64-Haures_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:64-Haures_seal.png</a>
170	Haures (Collin de Plancy's Dictionnaire Infernal)	Louis Le Breton	<a href="https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%95%E3%83%A9%E3%82%A6%E3%83%AD%E3%82%B9#/media/File:Ill_dict_infernal_p0294-278_flauros_demon.jpg">https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%95%E3%83%A9%E3%82%A6%E3%83%AD%E3%82%B9#/media/File:Ill_dict_infernal_p0294-278_flauros_demon.jpg</a>
171	Seal of Samigina	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:04-Samigina_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:04-Samigina_seal.png</a>
172	Seal of Raum	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:40-Raum_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:40-Raum_seal.png</a>
173	Belial ("Lexikon der Monster, Geister und Dämonen")	Felix Bormann	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Belial#/media/File:Beliar.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Belial#/media/File:Beliar.jpg</a>
174	Seal of Belial	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Belial#/media/File:68-Belial_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Belial#/media/File:68-Belial_seal.png</a>
175	Seal of Glasya-Labolas	The Book of Goetia of Solomon the King	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:25-Glasya-Labolas_seal.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sigils_of_demons#/media/File:25-Glasya-Labolas_seal.png</a>
176	The Philosopher's Stone	Joseph Wright of Derby	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hennig_Brand_(Joseph_Wright).jpeg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hennig_Brand_(Joseph_Wright).jpeg</a>
177	Départ pour le Sabbat	Albert Joseph Pénot	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Witches%27_Sabbath#/media/File:Albert_Joseph_P%C3%A9not_-_D%C3%A9part_pour_le_Sabbat_(1910).jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Witches%27_Sabbath#/media/File:Albert_Joseph_P%C3%A9not_-_D%C3%A9part_pour_le_Sabbat_(1910).jpg</a>
178	Ковёр-самолёт	Viktor Mikhailovich Vasnetsov	<a href="https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=flying%20carpet&amp;title=Special%3ASearch&amp;fulltext=1&amp;ns0=1&amp;ns6=1&amp;ns12=1&amp;ns14=1&amp;ns100=1&amp;ns106=1#/media/File:Vasnetsov_samolet.jpg">https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=flying%20carpet&amp;title=Special%3ASearch&amp;fulltext=1&amp;ns0=1&amp;ns6=1&amp;ns12=1&amp;ns14=1&amp;ns100=1&amp;ns106=1#/media/File:Vasnetsov_samolet.jpg</a>
179	Doppio Ducato (1791)	National Numismatic Collection, National Museum of American History	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Doppio_ducato#/media/File:Infante_Ferdinand_of_Parma_1791-S_8_Doppie.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Doppio_ducato#/media/File:Infante_Ferdinand_of_Parma_1791-S_8_Doppie.jpg</a>
180	Konventionsthaler (Württemberg)	Own Work (Daderot)	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Konventionstaler#/media/File:Konventionstaler_Wurttemberg_1795_-_Bode-Museum_-_DSC02628.JPG">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Konventionstaler#/media/File:Konventionstaler_Wurttemberg_1795_-_Bode-Museum_-_DSC02628.JPG</a>
181	2 Décimes (1799)	National Numismatic Collection, National Museum of American History	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:French_franc#/media/File:France_1799_2_Decimes_(pattern).jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:French_franc#/media/File:France_1799_2_Decimes_(pattern).jpg</a>

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
182	1/3 Reichsthaller (1796)	Missouri History Museum	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Coins_of_Friedrich_Wilhelm_II_of_Prussia#/media/File:1769_1-3_Reichsthaller_Coin.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Coins_of_Friedrich_Wilhelm_II_of_Prussia#/media/File:1769_1-3_Reichsthaller_Coin.jpg</a>
183	1/6 Reichsthaller (1804)	Museum für Vor- und Frühgeschichte Berlin	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Coins_of_Friedrich_Wilhelm_III_of_Prussia#/media/File:1-6_Taler_Landesdenkmalamt_Berlin_Ausgrabung_U5_554a_%E2%80%93_416_Vorderseite.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Coins_of_Friedrich_Wilhelm_III_of_Prussia#/media/File:1-6_Taler_Landesdenkmalamt_Berlin_Ausgrabung_U5_554a_%E2%80%93_416_Vorderseite.jpg</a>
184	1/6 Reichsthaller (1804)	Museum für Vor- und Frühgeschichte Berlin	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Coins_of_Friedrich_Wilhelm_III_of_Prussia#/media/File:1-6_Taler_Landesdenkmalamt_Berlin_Ausgrabung_U5_554a_%E2%80%93_416_R%C3%BCckseite.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Coins_of_Friedrich_Wilhelm_III_of_Prussia#/media/File:1-6_Taler_Landesdenkmalamt_Berlin_Ausgrabung_U5_554a_%E2%80%93_416_R%C3%BCckseite.jpg</a>
185	5 Dukaten	Own Work (Daderot)	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Maria_Theresa_of_Austria_on_coins#/media/File:5_Ducats_Maria_Theresa_Holy_Roman_Empire_Siebenburgen_Karlsburg_1759_-_Bode-Museum_-_DSC02703.JPG">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Maria_Theresa_of_Austria_on_coins#/media/File:5_Ducats_Maria_Theresa_Holy_Roman_Empire_Siebenburgen_Karlsburg_1759_-_Bode-Museum_-_DSC02703.JPG</a>
186	Der Stellwagen	Carl Spitzweg	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Carl_Spitzweg#/media/File:Carl_Spitzweg_038.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Carl_Spitzweg#/media/File:Carl_Spitzweg_038.jpg</a>
187	Fischer auf dem Chiemsee (Ausschnitt)	Adolph Friedrich Vollmer	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Chiemsee_in_art#/media/File:AF_Vollmer_-_Fischer_auf_dem_Chiemsee.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Chiemsee_in_art#/media/File:AF_Vollmer_-_Fischer_auf_dem_Chiemsee.jpg</a>
188	Alte Schänke am Starnberger See	Carl Spitzweg	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Carl_Spitzweg#/media/File:1865_Spitzweg_Alte_Sch%C3%A4nke_am_Starnberger_See_anagoria.JPG">https://commons.wikimedia.org/wiki/Carl_Spitzweg#/media/File:1865_Spitzweg_Alte_Sch%C3%A4nke_am_Starnberger_See_anagoria.JPG</a>
189	Couturières bretonnes ou Atelier de couture	Jean-Baptiste Jules Trayer	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Tailors_in_art#/media/File:Jean_Baptiste_Jules_Trayer_Bretonische_Schneiderinnen_1854.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Tailors_in_art#/media/File:Jean_Baptiste_Jules_Trayer_Bretonische_Schneiderinnen_1854.jpg</a>
190	The Young Heir Takes Possession of the Miser's Effects — A Rake's Progress series	William Hogarth	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Tailors_in_art#/media/File:William_Hogarth_021.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Tailors_in_art#/media/File:William_Hogarth_021.jpg</a>
191	Tromp-l'oeil	Samuel van Hoogstraten	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Quills_in_art#/media/File:Tromp-l'oeil_Still-Life_1664_Hoogstraeten.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Quills_in_art#/media/File:Tromp-l'oeil_Still-Life_1664_Hoogstraeten.jpg</a>
192	Caricature of William Ballantine	Vanity Fair, 5 March 1870	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Vanity_Fair_caricatures_(lawyers)#/media/File:William_Ballantine_Vanity_Fair_5_March_1870_(crop).jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Vanity_Fair_caricatures_(lawyers)#/media/File:William_Ballantine_Vanity_Fair_5_March_1870_(crop).jpg</a>
193	Portrait of the Surgeon Ange-Bernard Imbert Delonnes (Ausschnitt)	Pierre Chasselat	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Surgeons_in_art#/media/File:Pierre_Chasselat_Portrait_of_the_surgeon_Ange-Bernard_Imbert_Delonnes.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Surgeons_in_art#/media/File:Pierre_Chasselat_Portrait_of_the_surgeon_Ange-Bernard_Imbert_Delonnes.jpg</a>
194	Beim Barbier	Maurice Leloir	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Barbers_in_art#/media/File:Maurice_Leloir_Beim_Barbier_1881.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Barbers_in_art#/media/File:Maurice_Leloir_Beim_Barbier_1881.jpg</a>
195	Beim Hufschmied	Ferdinand Georg Waldmüller	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Farriers_in_art#/media/File:Waldm%C3%BCller_-_Beim_Hufschmied.jpeg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Farriers_in_art#/media/File:Waldm%C3%BCller_-_Beim_Hufschmied.jpeg</a>
196	Trinkender Koch	Unbekannt	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_cooks#/media/File:Trinkender_Koch_19Jh.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_cooks#/media/File:Trinkender_Koch_19Jh.jpg</a>
197	Mädchen mit Ziege	Carl Spitzweg	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_by_Carl_Spitzweg#/media/File:Carl_Spitzweg_063.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_by_Carl_Spitzweg#/media/File:Carl_Spitzweg_063.jpg</a>
198	Schreiber	Carl Spitzweg	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_by_Carl_Spitzweg#/media/File:Carl_Spitzweg_034.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_by_Carl_Spitzweg#/media/File:Carl_Spitzweg_034.jpg</a>
199	Priest smoking pipe and reading in an armchair	Eduard von Grützner	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_priests#/media/File:Eduard_von_Gr%C3%BCtzner_Pipe-smoking_priest.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_priests#/media/File:Eduard_von_Gr%C3%BCtzner_Pipe-smoking_priest.jpg</a>
200	Der Briefbote im Rosenthal	Carl Spitzweg	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Carl_Spitzweg#/media/File:Carl_Spitzweg_020.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Carl_Spitzweg#/media/File:Carl_Spitzweg_020.jpg</a>

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
201 (a+b)	1800, German & French	Albert Kretschmer	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Historical uniforms of France#/media/File:1800. German - French. - 101 - Costumes of All Nations (1882).JPG">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Historical uniforms of France#/media/File:1800. German - French. - 101 - Costumes of All Nations (1882).JPG</a>
202	Kvinna med en brinnande lykta	Alexander Lauréus	<a href="https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=Special:Search&amp;limit=20&amp;offset=20&amp;ns0=1&amp;ns6=1&amp;ns12=1&amp;ns14=1&amp;ns100=1&amp;ns106=1&amp;search=lantern+painting&amp;advancedSearch-current={%22namespaces%22:[6,12,14,100,106,0]}#/media/File:A Woman with A Lantern (Alexander Laur%C3%A4us) - Nationalmuseum - 18221.tif">https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=Special:Search&amp;limit=20&amp;offset=20&amp;ns0=1&amp;ns6=1&amp;ns12=1&amp;ns14=1&amp;ns100=1&amp;ns106=1&amp;search=lantern+painting&amp;advancedSearch-current={%22namespaces%22:[6,12,14,100,106,0]}#/media/File:A Woman with A Lantern (Alexander Laur%C3%A4us) - Nationalmuseum - 18221.tif</a>
203	Bramah Schloss	Unbekannt	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Bramah locks#/media/File:Bramah lock, Otto%27s Encyclopedia.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Bramah locks#/media/File:Bramah lock, Otto%27s Encyclopedia.jpg</a>
204	Bramah Schloss	Otto Lueger	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Bramah locks#/media/File:L-Schloss-Brahma.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Bramah locks#/media/File:L-Schloss-Brahma.png</a>
205	A Cottage Garden with Chickens	Peder Mørk Mønsted	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Peder_M%C3%B8nsted_-_A_Cottage_Garden_with_Chickens.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Peder M%C3%B8nsted - A Cottage Garden with Chickens.jpg</a>
206	sabre troupe 2e chasseurs	Frouin	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sabre_2e_chasseurs.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sabre 2e chasseurs.jpg</a>
207	Hussar sabre of Tatar type	Unbekannt (Polen)	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Poland_Hussar_sabre_of_Tatar_type.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Poland Hussar sabre of Tatar type.jpg</a>
207a	Replica of a Model 1850 Staff and Field Officer's Sword. Justin Shelton III Used This In The War	Unbekannt, SU Limited vermutet	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sabres of the 19th century#/media/File:M1850_Staff_and_Field_Officer%27s_Sword_Reproduction.JPG">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sabres of the 19th century#/media/File:M1850 Staff and Field Officer%27s Sword Reproduction.JPG</a>
208	Parts of a musket, springfield model 1822	Engineer comp geek	<a href="https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=musket&amp;title=Special:Search&amp;profile=default&amp;fulltext=1#/media/File:Musketparts.jpg">https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=musket&amp;title=Special:Search&amp;profile=default&amp;fulltext=1#/media/File:Musketparts.jpg</a>
209	Brown Bess (ca. 1773)	Tower [British Ordnance]	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Brown_Bess#/media/File:British_Military_Short_Land_Pattern_Musket.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Brown Bess#/media/File:British Military Short Land Pattern Musket.jpg</a>
210	Double-Barreled Flintlock Shotgun with Exchangeable Percussion Locks and Barrels	Unbekannt	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Double-Barreled_Flintlock_Shotgun_with_Exchangeable_Percussion_Locks_and_Barrels_MET_LC-42_50_7a_n-037.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Double-Barreled Flintlock Shotgun with Exchangeable Percussion Locks and Barrels MET LC-42 50 7a n-037.jpg</a>
211	Queen Anne flintlock pistols, National Park Service	U.S. Department of the Interior	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flintlock_pistols.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flintlock pistols.jpg</a>
212	Algerian Pair of Flintlock Pistols	Metropolitan Museum of Art	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pair_of_Flintlock_Pistols_MET_DP215282.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pair of Flintlock Pistols MET DP215282.jpg</a>
213	Double-barreled Shotgun	Unbekannt	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Nicolas_Bouillet#/media/File:Double-barreled_Shotgun_MET_sfsb55.218_006.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Nicolas Bouillet#/media/File:Double-barreled Shotgun MET sfsb55.218 006.jpg</a>
214	Windfallen Trees	Ivan Shishkin	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ivan_Shishkin_-_Wind-Fallen_Trees.JPG">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ivan Shishkin - Wind-Fallen Trees.JPG</a>
215	Der Nachtwächter	August Splitgerber	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Splitgerber_Der_Nachtw%C3%A4chter.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Splitgerber Der Nachtw%C3%A4chter.jpg</a>
216	La Balsa de la Medusa	Jean Louis Théodore Géricault	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:The_Raft_of_the_Medusa#/media/File:JEAN_LOUIS_TH%C3%89ODORE_G%C3%89RICAULT_-_La_Balsa_de_la_Medusa_(Museo_del_Louvre,_1818-19).jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:The Raft of the Medusa#/media/File:JEAN LOUIS TH%C3%89ODORE G%C3%89RICAULT - La Balsa de la Medusa (Museo del Louvre, 1818-19).jpg</a>



Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
217	Les Bonnes Camarades	Jean Henry Marlet	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Jean_Henry_Marlet?uselang=de#/media/File:Jean-Henri_Marlet19.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Jean_Henry_Marlet?uselang=de#/media/File:Jean-Henri_Marlet19.jpg</a>
218	The Tavern Scene	William Hogarth	<a href="https://de.wikipedia.org/wiki/Sch%C3%A4nke#/media/File:William_Hogarth_027.jpg">https://de.wikipedia.org/wiki/Sch%C3%A4nke#/media/File:William_Hogarth_027.jpg</a>
219	Marion crossing the Pee Dee	William T. Ranney	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:William_T_Ranney_Marion_crossing_the_Pee_Dee_Amon_Carter_Museum.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:William_T_Ranney_Marion_crossing_the_Pee_Dee_Amon_Carter_Museum.jpg</a>
220	Die Lauscherin	Peter Fendi	<a href="https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=Special:Search&amp;limit=20&amp;offset=60&amp;profile=default&amp;search=sneaking+in+art&amp;advancedSearch-curent={%22namespaces%22:[6,12,14,100,106,0]}#/media/File:Peter_Fendi_Die_Lauscherin.jpg">https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=Special:Search&amp;limit=20&amp;offset=60&amp;profile=default&amp;search=sneaking+in+art&amp;advancedSearch-curent={%22namespaces%22:[6,12,14,100,106,0]}#/media/File:Peter_Fendi_Die_Lauscherin.jpg</a>
221	Am Morgen	A. Rötting	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Awakening_humans_in_art#/media/File:A_R%C3%B6tting_Am_Morgen_1840.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Awakening_humans_in_art#/media/File:A_R%C3%B6tting_Am_Morgen_1840.jpg</a>
222	Am Morgen	Joseph Caraud	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Awakening_humans_in_art#/media/File:Joseph_Caraud_Am_Morgen_1865.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Awakening_humans_in_art#/media/File:Joseph_Caraud_Am_Morgen_1865.jpg</a>
223	Flirting in the Park of the Villa Borghese	Frédéric Sou-lacroix	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Flirting_in_art#/media/File:Fr%C3%A9d%C3%A9ric_Soulacroix_-_Flirting_in_the_Park_of_the_Villa_Borghese,_Rome.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Flirting_in_art#/media/File:Fr%C3%A9d%C3%A9ric_Soulacroix_-_Flirting_in_the_Park_of_the_Villa_Borghese,_Rome.jpg</a>
224	Stier und Maler	Heinrich Bürkel	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Tree_climbing_in_art#/media/File:Heinrich_B%C3%BCrkel_Stier-und-Maler.jpeg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Tree_climbing_in_art#/media/File:Heinrich_B%C3%BCrkel_Stier-und-Maler.jpeg</a>
225	Gambling	Francois Courboin	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Roulette_in_art#/media/File:Gambling-ca-1800.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Roulette_in_art#/media/File:Gambling-ca-1800.jpg</a>
226	Gamblinh Hell in the Palais Royal	Francois Courboin	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A_Gambling_Hell_in_the_Palais-Royal,_Year_VIII_-_1800.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A_Gambling_Hell_in_the_Palais-Royal,_Year_VIII_-_1800.jpg</a>
227	Völkerschlacht bei Leipzig (16. - 19. Oktober 1813). Der verwundete Major von Sohr, den Säbel in der Linken führend, an der Spitze der Brandenburgischen Husaren bei Möckern (16. Okt. 1813), "Geschichte des Husaren-Regiments von Zieten (Brandenburgisches) Nr. 3"	Armand Freiherr v. Ardenne	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Hussars_of_the_19th_century#/media/File:Husaren_V%C3%B6lkerschlacht_bei_Leipzig.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Hussars_of_the_19th_century#/media/File:Husaren_V%C3%B6lkerschlacht_bei_Leipzig.jpg</a>
228	Die gestörte Nachtruhe	Johann Peter Hasenclever	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Johann_Peter_Hasenclever_Die_gest%C3%B6rte_Nachtruhe.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Johann_Peter_Hasenclever_Die_gest%C3%B6rte_Nachtruhe.jpg</a>
229	Swimming	Thomas Eakins	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Skinny_dipping_in_art#/media/File:Swimming_hole.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Skinny_dipping_in_art#/media/File:Swimming_hole.jpg</a>
300	Unbekannt	Alexey Venetsianov	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Genre_paintings_of_females_by_Alexey_Venetsianov#/media/File:Alexey_Venetsianov_09.jpeg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Genre_paintings_of_females_by_Alexey_Venetsianov#/media/File:Alexey_Venetsianov_09.jpeg</a>
301	Jäger 1798-1805	Rudolf Otto von Ottenfeld	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ottenfeld_-_J%C3%A4ger_1798-1805.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ottenfeld_-_J%C3%A4ger_1798-1805.jpg</a>
302	Zollrevision (Päpstliche Zollwache)	Carl Spitzweg	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Carl_Spitzweg#/media/File:Carl_Spitzweg_073.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Carl_Spitzweg#/media/File:Carl_Spitzweg_073.jpg</a>
303	"Dandy Pick-Pockets Diving: Scene Near St. James Palace"	George Moutard Woodward	<a href="https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=pickpocket+in+art&amp;title=Special%3ASearch&amp;go=Go&amp;ns0=1&amp;ns6=1&amp;ns12=1&amp;ns14=1&amp;ns100=1&amp;ns106=1#/media/File:Dandy_pickpockets_diving.jpg">https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=pickpocket+in+art&amp;title=Special%3ASearch&amp;go=Go&amp;ns0=1&amp;ns6=1&amp;ns12=1&amp;ns14=1&amp;ns100=1&amp;ns106=1#/media/File:Dandy_pickpockets_diving.jpg</a>

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
304	Император Александр I	коляске	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Ilja_Baikov?use-lang=de#/media/File:%D0%98%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%80_%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D1%80_I_%D0%B2_%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D1%8F%D1%81%D0%BA%D0%B5.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Ilja_Baikov?use-lang=de#/media/File:%D0%98%D0%BC%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%80_%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D1%80_I_%D0%B2_%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D1%8F%D1%81%D0%BA%D0%B5.jpg</a>
305	Benjamin Franklin	David Martin	<a href="https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=Special:Search&amp;limit=500&amp;offset=0&amp;nso=1&amp;ns6=1&amp;ns12=1&amp;ns14=1&amp;ns100=1&amp;ns106=1&amp;search=painting+wise+man&amp;advancedSearch-current=%7B%7D#/media/File:Benjamin_Franklin_1767.jpg">https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=Special:Search&amp;limit=500&amp;offset=0&amp;nso=1&amp;ns6=1&amp;ns12=1&amp;ns14=1&amp;ns100=1&amp;ns106=1&amp;search=painting+wise+man&amp;advancedSearch-current=%7B%7D#/media/File:Benjamin_Franklin_1767.jpg</a>
306	Das Goldwaschen bey Carlsruhe	Aloys Schreiber	<a href="https://de.wikipedia.org/wiki/Goldsucher#/media/File:Goldwaschen_bei_Karlsruhe.jpg">https://de.wikipedia.org/wiki/Goldsucher#/media/File:Goldwaschen_bei_Karlsruhe.jpg</a>
307	Dannemora gruvor, dagbrottet "Stor-rymningen" omkring 1780-1800	Elias Martin	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:History_of_mining_in_art#/media/File:Dannemora_Elias_Martin_1700.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:History_of_mining_in_art#/media/File:Dannemora_Elias_Martin_1700.jpg</a>
308	Alchemische Vereinigung; Illustration im Buch Donum Dei. Ortus diviciarum sapiencie Dei	Unbekannt	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Al-chemy_in_art#/media/File:Alchemische_Vereinigung_aus_dem_Donum_Dei.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Al-chemy_in_art#/media/File:Alchemische_Vereinigung_aus_dem_Donum_Dei.jpg</a>
309	The Explosion in the Alchemist's Laboratory	Justus van Bentum	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Al-chemy_in_art#/media/File:Van_Bentum_Explosion_in_the_Alchemist%E2%80%99s_Laboratory_FA_2000.001.285.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Al-chemy_in_art#/media/File:Van_Bentum_Explosion_in_the_Alchemist%E2%80%99s_Laboratory_FA_2000.001.285.jpg</a>
310	Konsekration des Johann Nepomuk August Freiherr von Ungelter zu Deissenhausen (Ausschnitt)	Unbekannt	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Clemens_Wenzeslaus_von_Sachsen#/media/File:Bischofsweihe-Ungelter-Trier.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Clemens_Wenzeslaus_von_Sachsen#/media/File:Bischofsweihe-Ungelter-Trier.jpg</a>
311	Clemens Wenzeslaus von Sachsen	Heinrich Foelix	<a href="https://de.wikipedia.org/wiki/Clemens_Wenzeslaus_von_Sachsen#/media/File:Clemens_Wenzeslaus_von_Sachsen_-_Heinrich_Foelix_-_Domschatzkammer_Essen_(5102).jpg">https://de.wikipedia.org/wiki/Clemens_Wenzeslaus_von_Sachsen#/media/File:Clemens_Wenzeslaus_von_Sachsen_-_Heinrich_Foelix_-_Domschatzkammer_Essen_(5102).jpg</a>
312	Disputierende Mönche (Ausschnitt)	Carl Spitzweg	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_by_Carl_Spitzweg#/media/File:Disputierende_Moene (Detail).jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_by_Carl_Spitzweg#/media/File:Disputierende_Moene (Detail).jpg</a>
313	Lay sisters of the carmelite order, in: A History of Madeira	Unbekannt	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Christian_nuns_in_art#/media/File:A_History_of_Madeira_1821_P_99.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Christian_nuns_in_art#/media/File:A_History_of_Madeira_1821_P_99.jpg</a>
314	Beim Rabbi	Carl Schleicher	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Rabbis_in_art#/media/File:Carl_Schleicher_Beim_Rabbi.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Rabbis_in_art#/media/File:Carl_Schleicher_Beim_Rabbi.jpg</a>
315	To Kryfo Scholio	Nikolaos Gyzis	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Orthodox_priests_in_art#/media/File:Nikolaos_Gyzis_To_Kryfo_Scholio_-_oil_on_canvas.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Orthodox_priests_in_art#/media/File:Nikolaos_Gyzis_To_Kryfo_Scholio_-_oil_on_canvas.jpg</a>
316	La bataille d'Austerlitz	François Gérard	<a href="https://de.wikipedia.org/wiki/Chasseurs_%C3%AO_cheval_de_la_Garde_imp%C3%A9riale#/media/File:Austerlitz-baron-Pascal.jpg">https://de.wikipedia.org/wiki/Chasseurs_%C3%AO_cheval_de_la_Garde_imp%C3%A9riale#/media/File:Austerlitz-baron-Pascal.jpg</a>
317	French retreat from Russia in 1812	Illarion Mikhailovich Pryanishnikov	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Napoleonic_Wars_in_history_paintings#/media/File:French_retreat_in_1812_by_Pryanishnikov.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Napoleonic_Wars_in_history_paintings#/media/File:French_retreat_in_1812_by_Pryanishnikov.jpg</a>

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
318	Auf der Bastei	Carl Spitzweg	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings by Carl Spitzweg#/media/File:Auf der Bastei (Spitzweg).jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings by Carl Spitzweg#/media/File:Auf der Bastei (Spitzweg).jpg</a>
319	Grenadier of the old guard 1813	Hippolyte Belangé	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Imperial Guard (Napoleon I)#/media/File:Grogard1813.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Imperial Guard (Napoleon I)#/media/File:Grogard1813.jpg</a>
320	Englische Garde-Infanterie. 1790	Richard Knötel	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:British army of the French Revolution era#/media/File:Kn%C3%B6tel III. 40.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:British army of the French Revolution era#/media/File:Kn%C3%B6tel III. 40.jpg</a>
321	General Lariboisière and his son	Antoine-Jean Gros	<a href="https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=Special:Search&amp;limit=500&amp;offset=20&amp;profile=default&amp;search=officer+napoleonic+wars&amp;advancedSearch-current={}&amp;ns0=1&amp;ns6=1&amp;ns12=1&amp;ns14=1&amp;ns100=1&amp;ns106=1#/media/File:Gros-General Lariboisi%C3%A8re and his son.jpg">https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=Special:Search&amp;limit=500&amp;offset=20&amp;profile=default&amp;search=officer+napoleonic+wars&amp;advancedSearch-current={}&amp;ns0=1&amp;ns6=1&amp;ns12=1&amp;ns14=1&amp;ns100=1&amp;ns106=1#/media/File:Gros-General Lariboisi%C3%A8re and his son.jpg</a>
322	Crossing the Berezina	Bogdan Willewalde	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:19th-century paintings of cavalry in battle#/media/File:B. Willewalde-Crossing the Berezina in 1812.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:19th-century paintings of cavalry in battle#/media/File:B. Willewalde-Crossing the Berezina in 1812.jpg</a>
323	Soldaten bei einer jungen Markthändlerin auf der Rast	Adrien Moreau	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Cavalry of the Imperial Guard (Napoleon I)#/media/File:Adrien Moreau Soldaten bei einer jungen Markth%C3%A4ndlerin auf der Rast.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Cavalry of the Imperial Guard (Napoleon I)#/media/File:Adrien Moreau Soldaten bei einer jungen Markth%C3%A4ndlerin auf der Rast.jpg</a>
324	Zwei franz. Husaren auf Patrouille	Auguste Raffet	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Auguste Raffet#/media/File:Auguste Raffet - Two French Husars on Patrol in Winter - WGA18960.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Auguste Raffet#/media/File:Auguste Raffet - Two French Husars on Patrol in Winter - WGA18960.jpg</a>
325	Vive L'Empereur	Édouard Detaille	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:%C3%89douard Detaille Vive L%27Empereur#/media/File:Detaille - Vive L%27Empereur.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:%C3%89douard Detaille Vive L%27Empereur#/media/File:Detaille - Vive L%27Empereur.jpg</a>
326	Officier de chasseurs à cheval de la garde impériale chargeant	Jean-Louis André Théodore Géricault	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:An Officer of the Imperial Horse Guards Charging - G%C3%A9ricault (Louvre INV 4885)#/media/File:GericaultHorseman.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:An Officer of the Imperial Horse Guards Charging - G%C3%A9ricault (Louvre INV 4885)#/media/File:GericaultHorseman.jpg</a>
327	Portrait eines Bauern	Franz von Lenbach	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Peasants in 19th century art#/media/File:Lenbach Portrait of a peasant.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Peasants in 19th century art#/media/File:Lenbach Portrait of a peasant.jpg</a>
328	Bauernhochzeit 1880	Andrei Petrovich Ryabushkin	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Dancing peasants in art#/media/File:%D0%9A%D1%80%D0%B5%D1%81%D1%82%D1%8C%D1%8F%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F%D1%81%D0%B2%D0%B0%D0%B4%D1%8C%D0%B1%D0%B0%D0%B2%D0%A2%D0%B0%D0%BC%D0%B1%D0%BE%D0%B2%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B9%D0%B3%D1%83%D0%B1%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%B8.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Dancing peasants in art#/media/File:%D0%9A%D1%80%D0%B5%D1%81%D1%82%D1%8C%D1%8F%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F%D1%81%D0%B2%D0%B0%D0%B4%D1%8C%D0%B1%D0%B0%D0%B2%D0%A2%D0%B0%D0%BC%D0%B1%D0%BE%D0%B2%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B9%D0%B3%D1%83%D0%B1%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%B8.jpg</a>
329	Bauernmädchen mit Heurechen und Sichel	Alexander Küster	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Peasant women in art#/media/File:K%C3%BCster Bauernm%C3%A4dchen mit Heurechen und Sichel 1857.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Peasant women in art#/media/File:K%C3%BCster Bauernm%C3%A4dchen mit Heurechen und Sichel 1857.jpg</a>
330	Страдная пора (Косцы)	Grigoriy Myasoyedov	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Manual harvesting in art#/media/File:Grigoriy Grigorjewitsch Miasojedow 003 detail1.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Manual harvesting in art#/media/File:Grigoriy Grigorjewitsch Miasojedow 003 detail1.jpg</a>
331	An der Nordseeküste	Carl Irmer	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Carl Irmer An der Nordseek%C3%BCste 1887.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Carl Irmer An der Nordseek%C3%BCste 1887.jpg</a>
332	Mühle am Bachufer	Georg Holub	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings of water-mills#/media/File:Georg Holub M%C3%BChle am Bachufer.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings of water-mills#/media/File:Georg Holub M%C3%BChle am Bachufer.jpg</a>
333	Mending Nets	John Henry Dolph	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:JH Dolph Mending Nets.Jpeg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:JH Dolph Mending Nets.Jpeg</a>
334	Jäger mit Jagdbeute in oberbayerischer Landschaft	Wilhelm von Kobell	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Hunters in art#/media/File:Wilhelm von Kobell J%C3%A4ger mit Jagdbeute in oberbayerischer Landschaft 1821.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Hunters in art#/media/File:Wilhelm von Kobell J%C3%A4ger mit Jagdbeute in oberbayerischer Landschaft 1821.jpg</a>



<b>Bild Nr.</b>	<b>Titel</b>	<b>Maler / Künstler</b>	<b>Quelle</b>
335	Begegnung im Walde	Carl Spitzweg	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_by_Carl_Spitzweg#/media/File:Carl_Spitzweg_Begegnung_im_Walde.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings by Carl Spitzweg#/media/File:Carl Spitzweg Begegnung im Walde.jpg</a>
336	Kunst und Wissenschaft	Carl Spitzweg	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_by_Carl_Spitzweg#/media/File:Carl_Spitzweg_-_Kunst_und_Wissenschaft.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings by Carl Spitzweg#/media/File:Carl Spitzweg - Kunst und Wissenschaft.jpg</a>
337	The Doctor's Orders	Emmery Rondahl	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:19th-century_medical_paintings#/media/File:Rondahl_Emmery_The_Doctors_Orders.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:19th-century medical paintings#/media/File:Rondahl Emmery The Doctors Orders.jpg</a>
338	The Doctor	Luke Fildes	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:The_Doctor_(1891_painting)#/media/File:Luke_Fildes_(1891)_The_Doctor.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:The Doctor (1891 painting)#/media/File:Luke Fildes (1891) The Doctor.png</a>
339	Antonio Stradivari	Edgar Bundy	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Workshops_in_art#/media/File:Stradshp.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Workshops in art#/media/File:Stradshp.jpg</a>
340	At the bladesmith's	Alois Schram	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Bladesmiths_in_art#/media/File:Alois_Hans_Schram_-_At_the_bladesmith%E2%80%99s.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Bladesmiths in art#/media/File:Alois Hans Schram - At the bladesmith%E2%80%99s.jpg</a>
341	Reading the Will	David Wilkie	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1820s_genre_paintings#/media/File:Wilkie,_David_-_Reading_the_Will_-_1820.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1820s genre paintings#/media/File:Wilkie, David - Reading the Will - 1820.jpg</a>
342	Frankfurter (Frankfurt/Oder) Kränzianer (Schlesier) um 1798	Unbekannt, Müller, Geschichte Silesia, 1931	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Students_in_art#/media/File:Corps_Silesia_Breslau_Schlesier_um_1798.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Students in art#/media/File:Corps Silesia Breslau Schlesier um 1798.jpg</a>
343	Portrait Alexander von Humboldts	Joseph Karl Stieler	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Alexander_von_Humboldt_in_art#/media/File:Stieler,_Joseph_Karl_-_Alexander_von_Humboldt_-_1843.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Alexander von Humboldt in art#/media/File:Stieler, Joseph Karl - Alexander von Humboldt - 1843.jpg</a>
344	Wirtshaus-rauferei	Nicolas-Louis-Albert Delerive	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Taverns_in_art#/media/File:Nicolas-Louis-Albert_Delerive_Wirtshausrauferei.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Taverns in art#/media/File:Nicolas-Louis-Albert Delerive Wirtshausrauferei.jpg</a>
345	Eine heitere Geschichte	Hedwig Öhring	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Taverns_in_art#/media/File:Hedwig_%C3%96hring_Eine_heitere_Geschichte.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Taverns in art#/media/File:Hedwig %C3%96hring Eine heitere Geschichte.jpg</a>
346	Gesellschaft in einer Tiroler Gaststube	Ernst Hildebrand	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Taverns_in_art#/media/File:Ernst_Hildebrand_Gesellschaft_in_einer_Tiroler_Gaststube_1859.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Taverns in art#/media/File:Ernst Hildebrand Gesellschaft in einer Tiroler Gaststube 1859.jpg</a>
347	Die Musikstunde	Emil Brack	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Regency_revival_genre_paintings#/media/File:Emil_Brack_-_The_Music_Lesson.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Regency revival genre paintings#/media/File:Emil Brack - The Music Lesson.jpg</a>
348	Reception at Malmaison	François Flameng	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Napoleonic_wars_by_Fran%C3%A7ois_Flameng#/media/File:Reception_at_Malmaison_in_1802_by_Fran%C3%A7ois_Flameng.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Napoleonic wars by Fran%C3%A7ois Flameng#/media/File:Reception at Malmaison in 1802 by Fran%C3%A7ois Flameng.jpg</a>
349	Un adieu poignant	Frederik Hendrik Kaemmerer	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Frederik_Hendrik_Kaemmerer_-_Un_adieu_poignant.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Frederik Hendrik Kaemmerer - Un adieu poignant.jpg</a>
350	Paul Graf von Fersen	Franz Krüger	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:P.Fersen_by_Kr%C3%BCger.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:P.Fersen by Kr%C3%BCger.jpg</a>
351	Publié dans Le Suprême Bon Ton n°2 - Partie de cartes	Unbekannt	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Le_Supr%C3%Aame_Bon_Ton#/media/File:Supr%C3%Aame_Bon_Ton_n%C2%BD2_-_Partie_de_cartes.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Le Supr%C3%Aame Bon Ton#/media/File:Supr%C3%Aame Bon Ton n%C2%BD2 - Partie de cartes.jpg</a>
352	Heldentod des Prinzen Louis Ferdinand bei Saalfeld	Richard Knötel	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Heldentod_der Prinzen_Louis_Ferdinand_bei_Saalfeld.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Heldentod der Prinzen Louis Ferdinand bei Saalfeld.jpg</a>
353	Madame Bonaparte at Malmaison	François Gérard	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fran%C3%A7ois_G%C3%A9rard_-_Portrait_of_Josephine_-_WGA08595.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fran%C3%A7ois G%C3%A9rard - Portrait of Josephine - WGA08595.jpg</a>
354	Graf Fjodor Iwanowitsch Tolstoi	Filipp Reichel	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Fedor_Ivanovitch_Tolstoy#/media/File:Graf_f_tolstoy.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Fedor Ivanovitch Tolstoy#/media/File:Graf f tolstoy.jpg</a>

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
355	Der Überfall	Adolf Schmidt	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Robbery_in_art#/media/File:Adolf_Schmidt_Der_%C3%9Cberfall.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Robbery_in_art#/media/File:Adolf_Schmidt_Der_%C3%9Cberfall.jpg</a>
356	Der beim Diebstahl ertappte Hausdiener	Constant Wauters	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Thieves_in_art#/media/File:Constant_Wauters_Der_ertappte_Hausdiener.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Thieves_in_art#/media/File:Constant_Wauters_Der_ertappte_Hausdiener.jpg</a>
357	une école de voleurs à Londres	V. Dedoncker	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Thieves_in_art#/media/File:%C3%89cole_de_voleurs.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Thieves_in_art#/media/File:%C3%89cole_de_voleurs.jpg</a>
358	Charlotte Corday	Paul-Jacques-Aimé Baudry	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Murder_in_art#/media/File:Charlotte_Corday.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Murder_in_art#/media/File:Charlotte_Corday.jpg</a>
359	La Mort de Marat	Jacques-Louis David	<a href="https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=File%3ADeath+of+Marat+by+David.jpg&amp;title=Special%3ASe-arch&amp;profile=advanced&amp;fulltext=1&amp;advancedSearch-current=%7B%7D&amp;ns0=1&amp;ns6=1&amp;ns12=1&amp;ns14=1&amp;ns100=1&amp;ns106=1#/media/File:Jacques-Louis_David_-_La_Mort_de_Marat.jpg">https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=File%3ADeath+of+Marat+by+David.jpg&amp;title=Special%3ASe-arch&amp;profile=advanced&amp;fulltext=1&amp;advancedSearch-current=%7B%7D&amp;ns0=1&amp;ns6=1&amp;ns12=1&amp;ns14=1&amp;ns100=1&amp;ns106=1#/media/File:Jacques-Louis_David_-_La_Mort_de_Marat.jpg</a>
360	A French physician on his rounds with his entourage (im Ausschnitt).  <b>Credit: Wellcome Collection. CC BY-SA 4.0</b> <b>Die Verbreitung erfolgt unter denselben Lizenzbedingungen</b>	Etching by J. Caldwell, 1771, after M. Brandoin.	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:People_with_syringes_in_art#/media/File:A_French_physician_on_his_rounds_with_his_entourage_Etching_Wellcome_V0010934.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:People_with_syringes_in_art#/media/File:A_French_physician_on_his_rounds_with_his_entourage_Etching_Wellcome_V0010934.jpg</a>  bzw. <a href="https://wellcomecollection.org/works/ryn3nh7f?wellcomeImagesUrl=/indexplus/image/V0010934.html">https://wellcomecollection.org/works/ryn3nh7f?wellcomeImagesUrl=/indexplus/image/V0010934.html</a>
361	Die Kartenrunde	August Hermann Knoop	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:People_playing_card_games_in_art#/media/File:August_Hermann_Knoop_Die_Kartenrunde_1894.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:People_playing_card_games_in_art#/media/File:August_Hermann_Knoop_Die_Kartenrunde_1894.jpg</a>
362	Raftsmen Playing Cards	George Caleb Bingham	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:People_playing_card_games_in_art#/media/File:George_Caleb_Bingham_-_Raftsmen_Playing_Cards.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:People_playing_card_games_in_art#/media/File:George_Caleb_Bingham_-_Raftsmen_Playing_Cards.jpg</a>
363	Hexenszene um 1700	Umkreis des David Teniers d.J.	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hexenszene_1700.JPG">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hexenszene_1700.JPG</a>
364	Hexensabbath	Umkreis des David Teniers d.J.	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:2012_CSK_04936_0093_follower_of_david_teniers_ii_the_witches_sabbath.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:2012_CSK_04936_0093_follower_of_david_teniers_ii_the_witches_sabbath.jpg</a>
265	Morgan le Fay	William Henry Margetson	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:She_was_known_to_have_studied_magic_while_she_was_being_brought_up_in_the_nunnery.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:She_was_known_to_have_studied_magic_while_she_was_being_brought_up_in_the_nunnery.png</a>
366	Werewolf	Lucas Cranach der Ältere	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Werewolves#/media/File:Werewolf.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Werewolves#/media/File:Werewolf.png</a>
367	Ohne Titel	Illustration du Dictionnaire infernal par Louis Le Breton	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ill_dict_infernal_p0180-164_cheriour.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ill_dict_infernal_p0180-164_cheriour.jpg</a>
368	The Vampire	lithograph by R. de Moraine (1864). From: Féval, Paul-Henri-Corentin. (1864) "Les Tribunaux Secrets."	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Vampires_in_art#/media/File:%22Le_Vampire%22.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Vampires_in_art#/media/File:%22Le_Vampire%22.jpg</a>
369	Wölfe im Wald vor einer Höhle	Caspar David Friedrich	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1790s_paintings_by_Caspar_David_Friedrich#/media/File:Caspar_David_Friedrich_-_W%C3%B6lfe_im_Wald_vor_einer_H%C3%B6hle.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1790s_paintings_by_Caspar_David_Friedrich#/media/File:Caspar_David_Friedrich_-_W%C3%B6lfe_im_Wald_vor_einer_H%C3%B6hle.jpg</a>

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
370	Havsörn	Bruno Liljefors	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Haliaeetus_albicilla_(illustrations)#/media/File:Sea_Eagles_(Bruno_Liljefors)_-_Nationalmuseum_-_18508.tif">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Haliaeetus_albicilla_(illustrations)#/media/File:Sea_Eagles_(Bruno_Liljefors)_-_Nationalmuseum_-_18508.tif</a>
371	Ein Morgen in einem Kiefernwald	Iwan Iwanowitsch Schischkin	<a href="https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1e/Shishkin%2C_Ivan_-_Morning_in_a_Pine_Forest.jpg?uselang=de">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1e/Shishkin%2C_Ivan_-_Morning_in_a_Pine_Forest.jpg?uselang=de</a>
372	British Mammals	Archibald Thorburn	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Meles_meles_(illustrations)#/media/File:British_mammals_(Pl._18)_BHL48418612.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Meles_meles_(illustrations)#/media/File:British_mammals_(Pl._18)_BHL48418612.jpg</a>
373	Regresso al convento	Eduardo Zamacois y Zabala	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_donkeys#/media/File:Eduardo_Zamacois_y_Zabala_-_Regreso_al_convento.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_donkeys#/media/File:Eduardo_Zamacois_y_Zabala_-_Regreso_al_convento.jpg</a>
374	Esel, Hund und Treiber	Carl Wilhelm von Heideck	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_donkeys#/media/File:1831_Heideck_Esel_Hund_und_Treiber_anagoria.JPG">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_donkeys#/media/File:1831_Heideck_Esel_Hund_und_Treiber_anagoria.JPG</a>
375	Eule auf schmucklosem Baum	Caspar David Friedrich	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Owls_in_paintings#/media/File:Caspar_David_Friedrich_Eule_auf_schmucklosem_Baum_1834.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Owls_in_paintings#/media/File:Caspar_David_Friedrich_Eule_auf_schmucklosem_Baum_1834.jpg</a>
376	Ariel	Louis Rhead	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Bats_in_art#/media/File:Rhead_Ariel.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Bats_in_art#/media/File:Rhead_Ariel.jpg</a>
377	Fehe mit Jungen am Walderand	Adolf Mackeprang	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_foxes#/media/File:Adolf_Mackeprang_-_Vixen_med_hvalp_p%C3%A5_kanten_af_skoven.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_foxes#/media/File:Adolf_Mackeprang_-_Vixen_med_hvalp_p%C3%A5_kanten_af_skoven.jpg</a>
378	Röhrender Hirsch im Gebirge	Ludwig Skell	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_red_deer_(male)#/media/File:Ludwig_Skell_R%C3%B6hrender_Hirsch_im_Gebirge.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_red_deer_(male)#/media/File:Ludwig_Skell_R%C3%B6hrender_Hirsch_im_Gebirge.jpg</a>
379	Füttern der Hunde	Adolf Eberle	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:19th-century_paintings_of_dogs#/media/File:Adolf_Eberle_-_F%C3%BCttern_der_Hunde.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:19th-century_paintings_of_dogs#/media/File:Adolf_Eberle_-_F%C3%BCttern_der_Hunde.jpg</a>
380	Fond of Jewellery	Henriette Ronner-Knip	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_cats_by_Henri%C3%ABtte_Ronner-Knip#/media/File:Henriette_Ronner-Knip-Fond_of_Jewellery.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_cats_by_Henri%C3%ABtte_Ronner-Knip#/media/File:Henriette_Ronner-Knip-Fond_of_Jewellery.jpg</a>
381	Shunsetsu	Takeuchi Seiho	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_crows#/media/File:%27Spring_Snow%27_(Shunsetsu)_by_Takeuchi_Seiho,_1942.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_crows#/media/File:%27Spring_Snow%27_(Shunsetsu)_by_Takeuchi_Seiho,_1942.jpg</a>
382	Die Reptilien und Amphibien Mitteleuropas	Richard Sternfeld	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Vipera_aspis#/media/File:DieReptilienAmphibienMitteleuropasPlater13.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Vipera_aspis#/media/File:DieReptilienAmphibienMitteleuropasPlater13.jpg</a>
383	Hunde, einen Luchs jagend	Efim A. Tikhmenev	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Lynx_lynx_in_art#/media/File:Tikhmenev_(18%3F%3F)_Dogs_driving_lynx.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Lynx_lynx_in_art#/media/File:Tikhmenev_(18%3F%3F)_Dogs_driving_lynx.jpg</a>
384	Aus: „Hans Hucklebein, der Unglücksrabe“	Wilhelm Busch	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Hans_Hucklebein_der_Ungl%C3%BCcksrabe#/media/File:Hucklebein.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Hans_Hucklebein_der_Ungl%C3%BCcksrabe#/media/File:Hucklebein.jpg</a>
385	Illustration of the ballad Young Beckie	Arthur Rackham	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Rats_in_art#/media/File:Young_Beckie_by_Arthur_Rackham.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Rats_in_art#/media/File:Young_Beckie_by_Arthur_Rackham.jpg</a>
386	Schwäne im Schilf	Caspar David Friedrich	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1820s_paintings_by_Caspar_David_Friedrich#/media/File:Friedrich_C.D._Schw%C3%A4ne_im_Schilf@Goethe-Museum_Frankfurt_a.M.20170819.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1820s_paintings_by_Caspar_David_Friedrich#/media/File:Friedrich_C.D._Schw%C3%A4ne_im_Schilf@Goethe-Museum_Frankfurt_a.M.20170819.jpg</a>
387	Wildschweine	Anton Schmitz	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_boars#/media/File:Anton_Schmitz_Wildschweine_1882.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_boars#/media/File:Anton_Schmitz_Wildschweine_1882.jpg</a>
388	Зубры в зимнем лесу	E. ТИХМЕНЕВ	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%D0%95._%D0%A2%D0%98%D0%A5%D0%9C%D0%95%D0%9D%D0%95%D0%92._%D0%97%D1%83%D0%B1%D1%80%D1%8B_%D0%B2_%D0%B7%D0%B8%D0%BC%D0%BD%D0%B5%D0%BC_%D0%B%D0%B5%D1%81%D1%83.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%D0%95._%D0%A2%D0%98%D0%A5%D0%9C%D0%95%D0%9D%D0%95%D0%92._%D0%97%D1%83%D0%B1%D1%80%D1%8B_%D0%B2_%D0%B7%D0%B8%D0%BC%D0%BD%D0%B5%D0%BC_%D0%B%D0%B5%D1%81%D1%83.jpg</a>
389	wilk	Alfred Wierusz-Kowalski	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_wolves#/media/File:Alfred_von_Wierusz-Kowalski_Der_Wolf.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_wolves#/media/File:Alfred_von_Wierusz-Kowalski_Der_Wolf.jpg</a>
390	Samotny wilk	Alfred Wierusz-Kowalski	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_wolves#/media/File:Alfred_Wierusz-Kowalski_-_Samotny_wilk.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_wolves#/media/File:Alfred_Wierusz-Kowalski_-_Samotny_wilk.jpg</a>
391	Illustration from "The Story of Sigurd" in The Red Fairy Book	Andrew Lang	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:The_Story_of_Sigurd_(Lang)#/media/File:Page_359_Red_Fairy_Book.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:The_Story_of_Sigurd_(Lang)#/media/File:Page_359_Red_Fairy_Book.jpg</a>



<b>Bild Nr.</b>	<b>Titel</b>	<b>Maler / Künstler</b>	<b>Quelle</b>
392	Frau mit Einhorn	Unbekannt	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Oil_paintings_of_unicorns#/media/File:Anoniem_-_Vrouw_met_eenhoorn.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Oil_paintings_of_unicorns#/media/File:Anoniem - Vrouw met eenhoorn.jpg</a>
393	Illustration to The Story of the Merchant and the Jinnee from the Arabian Nights	William Harvey	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Ghosts_in_art#/media/File:Harvey_W._1001_nights_(23).jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Ghosts_in_art#/media/File:Harvey W. 1001 nights (23).jpg</a>
394	Les harpies tourmentant des damnés du 7e cercle des Enfers devant Dante et Virgile	Gustave Doré	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Harpies#/media/File:Harpy.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Harpies#/media/File:Harpy.jpg</a>
395	illustration to a book of tales, page 37, the removed caption stated "THE CHASE OF THE HARPIES"	John Dickson Batten	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Harpies#/media/File:The_book_of_wonder_voyages_-_page_37_inset.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Harpies#/media/File:The book of wonder voyages - page 37 inset.jpg</a>
396	Hydra	Unbekannt	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Hydra_(mythology)#/media/File:Hydra1.gif">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Hydra_(mythology)#/media/File:Hydra1.gif</a>
397	Der Klabautermann, Kalfatermann oder Klabattermann	"Zur See, von Henk Verlagsanstalt und Druckerei, Hamburg, 1885"	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Klabautermann#/media/File:Klabautermann_on_ship.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Klabautermann#/media/File:Klabautermann on ship.jpg</a>
398	The Elves and the Shoemaker	Horace E. Scudder	<a href="https://de.wikipedia.org/wiki/Wichtel#/media/Datei:Elves-shoemaker.gif">https://de.wikipedia.org/wiki/Wichtel#/media/Datei:Elves-shoemaker.gif</a>
399	Hoofd van Medusa	Peter Paul Rubens	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Medusa_in_post-antique_paintings#/media/File:MedusaRubens.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Medusa_in_post-antique_paintings#/media/File:MedusaRubens.jpg</a>
400	aus: The Wonderful Story of the Century	Charles Morris	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:From_1800_to_1900._The_wonderful_story_of_the_century:_its_progress_and_achievements_(1899)_%2814776985811%29.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:From 1800 to 1900. The wonderful story of the century: its progress and achievements (1899) (14776985811).jpg</a>
401	Das tapfere Schneiderlein	Alexander Zick	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Giants_(mythology)#/media/File:Das_tapfere_Schneiderlein.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Giants_(mythology)#/media/File:Das tapfere Schneiderlein.jpg</a>
402	Squid holding sailor	Alphonse de Neuville / Édouard Riou	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Kraken#/media/File:20000_squid_holding_sailor.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Kraken#/media/File:20000 squid holding sailor.jpg</a>
403	Les Lavandières de la nuit	Yan' Dargent	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Wei%C3%9Fe_Frau#/media/File:Lavandi%C3%A8res.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Wei%C3%9Fe Frau#/media/File:Lavandi%C3%A8res.jpg</a>
404	Illustration of Walter Stenström's "The Boy and the Trolls"	John Bauer	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Troll#/media/File:John_Bauer_1915.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Troll#/media/File:John Bauer 1915.jpg</a>
405	Illustration of Walter Stenström's "The Boy and the Trolls"	John Bauer	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Trolls_in_art#/media/File:N%C3%A5_hur_%C3%A4r_det_med_apptiten_fortsatte_trollmor.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Trolls_in_art#/media/File:N%C3%A5, hur %C3%A4r det med aptiten fortsatte trollmor.jpg</a>
406	Szene aus: Die Geschichte von dem Geisterschiff	Charles Albert d'Arnoux (genannt: Bertall)	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Undead?uselang=de#/media/File:Bertall_-_Piratenspuk.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Undead?uselang=de#/media/File:Bertall - Piratenspuk.jpg</a>

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
407	(AUSSCHNITT) Map of the Empire of Germany, Including All the States Comprehended under that Name: with the Kingdom of Prussia, &c. (1794)	Kitchin, Thomas, Kitchin's General Atlas, describing the Whole Universe, London, 1797	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1790s_maps_of_Germany#/media/File:1794_Delarochette_Wall_Map_of_the_Empire_of_Germany_-_Geographicus_-_Germany-delarochette-1794.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1790s_maps_of_Germany#/media/File:1794_Delarochette_Wall_Map_of_the_Empire_of_Germany_-_Geographicus_-_Germany-delarochette-1794.jpg</a>
408	Page from a French Psalter, John Paul Getty Museum, Los Angeles, Ms 66	Master of the Ingeborg Psalter	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Getty_center_psalter_Ms66_-_f88v_Initial_E.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Getty_center_psalter_Ms66_-_f88v_Initial_E.jpg</a>
409	Illustration aus: Grimm's Household Tales	Brothers Grimm, Marian Edwardes (translator), R. Anning Bell (illustrations)	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Illustration_at_page_235_in_Grimm%27s_Household_Tales_(Edwardes,_Bell).png">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Illustration_at_page_235_in_Grimm%27s_Household_Tales_(Edwardes,_Bell).png</a>
410	(AUSSCHNITT) Geometrischer Plan der ganzen Markung des wertheimischen Dorfs Waldenhausen, wie selbige Anno 1764 Mens[e] [Novem]br[i]s auf hochherrschaftlichen Befehl horizontalkunst- und winkelmäßig aufgenommen und hiehero in Grund gelegt worden (Inselkarte), Bild 1 [Quelle: Staatsarchiv Wertheim]	Landesarchiv Baden-Württemberg, Abt. Staatsarchiv Wertheim Gemeinschaftliches Archiv / 1173-1973 Amtsbücher und sonstige Selekte Karten und Pläne / 1611-1832 Baden Archivalieneinheit	<a href="https://www2.landesarchiv-bw.de/ofs21/bild_zoom/zoom.php?bestand=52737&amp;id=8437115&amp;gewaehlteSeite=07_0000294207_0001_7-294207-1.jpg&amp;leo=1&amp;screenbreite=1680&amp;screenhoehe=1050">https://www2.landesarchiv-bw.de/ofs21/bild_zoom/zoom.php?bestand=52737&amp;id=8437115&amp;gewaehlteSeite=07_0000294207_0001_7-294207-1.jpg&amp;leo=1&amp;screenbreite=1680&amp;screenhoehe=1050</a>  bzw.  LANDESARCHIV BADEN-WÜRTTEMBERG Abt. Staatsarchiv Wertheim G-Rep. 106 Nr. 10 Bild 1 Permalink: <a href="http://www.landesarchiv-bw.de/plink/?f07-294207-1">http://www.landesarchiv-bw.de/plink/?f07-294207-1</a> <a href="http://www.landesarchiv-bw.de/nutzungsbedingungen">http://www.landesarchiv-bw.de/nutzungsbedingungen</a>
411	siehe oben Angaben zu Bild 410	siehe oben Angaben zu Bild 410	siehe oben Angaben zu Bild 410
412	Ludwig van Beethoven, Portrait um 1801	Carl Traugott Riedel	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Portrait_paintings_of_Ludwig_van_Beethoven#/media/File:Beethoven_Riedel_1801.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Portrait_paintings_of_Ludwig_van_Beethoven#/media/File:Beethoven_Riedel_1801.jpg</a>
413	Lesegesellschaft	Johann Peter Hasenclever	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Johann_Peter_Hasenclever#/media/File:Lesegesellschaft_um_1843.png">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Johann_Peter_Hasenclever#/media/File:Lesegesellschaft_um_1843.png</a>
414	Alexander von Humboldt und Aimé Bonpland in der Urwaldhütte	Eduard Ender	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Alexander_von_Humboldt_in_art#/media/File:Humboldt_and_Bonplant_in_the_Jungle.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Alexander_von_Humboldt_in_art#/media/File:Humboldt_and_Bonplant_in_the_Jungle.jpg</a>
415	Resolution and Adventure with fishing craft in Matavai Bay	William Hodges	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:James_Cook#/media/File:Hodges,_Resolution_and_Adventure_in_Matavai_Bay.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:James_Cook#/media/File:Hodges,_Resolution_and_Adventure_in_Matavai_Bay.jpg</a>
416	Die Oase	Gustave Guillaumet	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Gustave_Guillaumet#/media/File:Guillaumet_Gustave_The_Oasis.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Gustave_Guillaumet#/media/File:Guillaumet_Gustave_The_Oasis.jpg</a>
417	A General Map of the World	Thomas Kitchen	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1794_Samuel_Dunn_Wall_Map_of_the_World_in_Hemispheres_-_Geographicus_-_World2-dunn-1794.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1794_Samuel_Dunn_Wall_Map_of_the_World_in_Hemispheres_-_Geographicus_-_World2-dunn-1794.jpg</a>
418	Engländer in der Campagna	Carl Spitzweg	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1845_Spitzweg_Engl%C3%A4nder_in_der_Campagna_anagoria.JPG">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1845_Spitzweg_Engl%C3%A4nder_in_der_Campagna_anagoria.JPG</a>

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
419	Konie poniosly	Józef Brandt	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Road_accidents_in_art#/media/File:Brandt_Konie_poniosly.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Road_accidents_in_art#/media/File:Brandt_Konie_poniosly.jpg</a>
420	Die verunglückte Kutschenfahrt	Unbekannt	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Road_accidents_in_art#/media/File:Die_verungl%C3%BCckte_Kutschenfahrt_19Jh.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Road_accidents_in_art#/media/File:Die_verungl%C3%BCckte_Kutschenfahrt_19Jh.jpg</a>
421	Das Unglück	Unbekannt	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Road_accidents_in_art#/media/File:Zusammenbrechende_Br%C3%BCcke.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Road_accidents_in_art#/media/File:Zusammenbrechende_Br%C3%BCcke.jpg</a>
422	Abordage du Triton par le Cartier	Léon Trémisot	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Robert_Surcouf#/media/File:Carter-Triton-mo21400_009599_p.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Robert_Surcouf#/media/File:Carter-Triton-mo21400_009599_p.jpg</a>
423	Contemporary Portrait of Robert Surcouf	Unbekannt	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Robert_Surcouf#/media/File:RTEmagicC_robert-surcouf_01.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Robert_Surcouf#/media/File:RTEmagicC_robert-surcouf_01.jpg</a>
424	Abordage du Kent	Ambroise Louis Garneray	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:La_Prise_du_Kent_par_Surcouf_by_Garneray#/media/File:Confiance_Kent_fight.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:La_Prise_du_Kent_par_Surcouf_by_Garneray#/media/File:Confiance_Kent_fight.jpg</a>
425	Profile of a Barbary Pirate	Pietro della Vecchia	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%27Profile_of_a_Barbary_Pirate,_Traditionally_Identified_as_Barbarossa%27_by_Pietro_della_Vecchia.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%27Profile_of_a_Barbary_Pirate,_Traditionally_Identified_as_Barbarossa%27_by_Pietro_della_Vecchia.jpg</a>
426	Bombardment of Algiers (1816)	Thomas Luny	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Barbary_Corsairs#/media/File:Sm_Bombardment_of_Algers,_August_1816-Luny.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Barbary_Corsairs#/media/File:Sm_Bombardment_of_Algers,_August_1816-Luny.jpg</a>
427	Ching Shih	Unbekannt, aus: "Pirates: An Illustrated History of Privateers, Buccaneers & Pirates from the Sixteenth Century to the Present"	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%E9%84%AD%E4%B8%80%E5%AB%82.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%E9%84%AD%E4%B8%80%E5%AB%82.jpg</a>
428	A View of Junks on the Pearl River	Auguste Borget	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_junks_(ships)#/media/File:Auguste_Borget_'A_View_of_Junks_on_the_Pearl_River,_China',_oil_on_canvas,_1845.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_junks_(ships)#/media/File:Auguste_Borget_'A_View_of_Junks_on_the_Pearl_River,_China',_oil_on_canvas,_1845.jpg</a>
429	Punishment for slaves	Jacques Arago	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Slavery_in_Brazil_in_art#/media/File:Jacques_Etienne_Arago_-_Castigo_de_Escravos,_1839.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Slavery_in_Brazil_in_art#/media/File:Jacques_Etienne_Arago_-_Castigo_de_Escravos,_1839.jpg</a>
430	Captain Croker Horror stricken at Algier	Walker Croker	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Captain_walter_croker_horror_stricken_at_algiers_1815.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Captain_walter_croker_horror_stricken_at_algiers_1815.jpg</a>
431	Overseers punishing slaves on a rural estate	Jean-Baptiste Debret	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_and_drawings_of_black_slaves_by_Jean-Baptiste_Debret#/media/File:024debret.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_and_drawings_of_black_slaves_by_Jean-Baptiste_Debret#/media/File:024debret.jpg</a>
432	William Wilberforce	Anton Hickel	<a href="https://de.wikipedia.org/wiki/William_Wilberforce#/media/Datei:William_wilberforce.jpg">https://de.wikipedia.org/wiki/William_Wilberforce#/media/Datei:William_wilberforce.jpg</a>
433	Toussaint Louverture	M. de Montfayon	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Toussaint_Louverture#/media/File:Toussaint_Louverture_par_Montfayon.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Toussaint_Louverture#/media/File:Toussaint_Louverture_par_Montfayon.jpg</a>
434	William Pitt	George Romney	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:William_Pitt_the_Younger#/media/File:George-Romney-xx-William-Pitt-the-Younger-xx-Tate-Britain.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:William_Pitt_the_Younger#/media/File:George-Romney-xx-William-Pitt-the-Younger-xx-Tate-Britain.jpg</a>
435	Krönungsprotrait Georgs III.	Allan Ramsay	<a href="https://de.wikipedia.org/wiki/Georg_III._(Vereinigtes_K%C3%B6nigreich)#/media/Datei:Allan_Ramsay_-_King_George_III_in_coronation_robes_-_Google_Art_Project.jpg">https://de.wikipedia.org/wiki/Georg_III._(Vereinigtes_K%C3%B6nigreich)#/media/Datei:Allan_Ramsay_-_King_George_III_in_coronation_robes_-_Google_Art_Project.jpg</a>
436	Der Plumpudding in Gefahr	James Gillray	<a href="https://de.wikipedia.org/wiki/William_Pitt_der_J%C3%BCngere#/media/Datei:Caricature_gillray_plumpudding.jpg">https://de.wikipedia.org/wiki/William_Pitt_der_J%C3%BCngere#/media/Datei:Caricature_gillray_plumpudding.jpg</a>
437	Zar Paul I. im Krönungsornat	Vladimier Borovikovskiy	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paul_I_of_Russia#/media/File:Borovikovskiy_PtPavla1GRM.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paul_I_of_Russia#/media/File:Borovikovskiy_PtPavla1GRM.jpg</a>
438	Zar Alexander I.	Vladimier Borovikovskiy	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Alexander_I_of_Russia_by_Borovikovskiy#/media/File:Grand_Duke_Alexander_Pavlovich_by_V.Borovikovskiy_(1800,_Russian_museum).jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Alexander_I_of_Russia_by_Borovikovskiy#/media/File:Grand_Duke_Alexander_Pavlovich_by_V.Borovikovskiy_(1800,_Russian_museum).jpg</a>
439	Kaiser Franz II.	Ludwig Streitenfeld	<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Francis_II._Holy_Roman_Emperor#/media/File:Ludwig_Streitenfeld_001.jpg">https://en.wikipedia.org/wiki/Francis_II._Holy_Roman_Emperor#/media/File:Ludwig_Streitenfeld_001.jpg</a>
440	Kaiser Qianlong	Unbekannt	<a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Qianlong_Emperor#/media/File:Portrait_of_the_Qianlong_Emperor_in_Court_Dress.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Qianlong_Emperor#/media/File:Portrait_of_the_Qianlong_Emperor_in_Court_Dress.jpg</a>



[illegible]