

CHARAKTER _____

KONZEPT _____

SCHWÄCHE _____

TALENTE _____

**FERTIGKEITEN,
NOTIZEN,..** _____

Komplikationen

Teilerfolge

- ▷ Die Aktion hat deutlich länger gebraucht.
- ▷ Verursachte viel Lärm.
- ▷ Der Erfolg ist nur von kurzer Dauer.
- ▷ Man hat sich eine leichte Verletzung zugezogen (Schaden oder temporäre Einschränkung).
- ▷ Ein Gegenstand beschädigt oder verloren.
- ▷ Eine Fähigkeit für kurze Zeit nicht nutzbar.
- ▷ Eine entfernte, Gefahr kündigt sich an.

Fehlschlag

- ▷ Wachen angelockt.
- ▷ Größere Verletzung erhalten.
- ▷ Wichtigen Gegenstand verloren / verbraucht.
- ▷ Eine Fähigkeit ist länger nicht verwendbar.
- ▷ Jemanden zum Feind gemacht.
- ▷ Die Aktion ging nach hinten los.
- ▷ Die Gruppe wird aufgesplittet.

Komplikationen im Kampf

Teilerfolge

- ▷ Schaden.
- ▷ Ein Spezialangriff des Monsters (Festhalten, Umwerfen, Blick-Angriff der Medusa,..).
- ▷ Umkreisende Gegnern verursachen die Hälfte (abgerundet) ihres Schadens oder Spezialangriffe.
- ▷ Ein Gegner bewegt sich durchs Schlachtfeld.
- ▷ Setzt zu einem starken Angriff an (siehe Fehlschlag-Konsequenzen beim nächsten Teilerfolg).

Fehlschlag

- ▷ Schaden UND Spezialangriff.
- ▷ Ruft einen neuen Gegner herbei.
- ▷ Führt einen verheerenden Angriff aus.
- ▷ Gegnergruppe verursacht vollen Schaden.
- ▷ Erhält eine länger anhaltende Verletzung.

Zauber

Dauer: Normalerweise sofort oder eine Szene.

kritischer Erfolg: deutlich verstärkt oder positive Nebeneffekte.

Erfolg: verläuft wie erhofft.

Teilerfolg: Effekt gemindert oder Komplikation ala (Zauber kann nicht mehr gesprochen werden, schwächt den Magier, hat unerwartete Zusatzeffekte,....

Misserfolg: Geht mit großem Effekt nach hinten los oder zufällige Effekte wie Dämonen-Beschwörung, Teleportation, Seelenwanderung,...

W66 ZAUBER

Bezauberung	Schlaf
Dornenpeitsche	Schutz vor Bösem
Eismauer	Schweben
Fantastische Illusionen	Segnung
Feenlicht	Spinnweben
Feuerball	Sprachen verstehen

Flammenschwert	Stille
Furcht	Telepathie
Genesung	Tiersinn
Glitzerstaub	Tiersprache
Heldenmut	Unsichtbarer Diener
Identifizieren	Unsichtbarkeit

Klopfen	Untote erwecken
Magie bannen	Vergrößern
Magisches Geschoss	Verkleidung
Mondstrahl	Verwandlung
Nebelwolke	Wasseratmung
Portal verschließen	Wunden heilen

NPCs

Männlich: Adilan, Artor, Bellinus, Bordat, Cadmon, Cethien, Darius, Deogol, Eder, Edric, Faran, Fredek, Galan, Gildas, Hakon, Hord, Jeloth, Kenric, Kurush, Lar, Letos, Maks, Micolai, Naviel, Oleg, Peri, Rabican, Ragnar, Rodor, Santio, Skapti, Tellan, Thord, Vartan, Yawen

Weiblich: Alyvia, Astalella, Brenna, Brielle, Caylin, Chevonne, Dydia, Ellette, Eryke, Galewen, Helinda, Ishara, Jasara, Kathran, Kiro, Kona, Landrea, Laurana, Madora, Melina, Nariasa, Nerine, Onua, Pari, Regana, Riberta, Sarea, Shaudra, Terentia, Thedela, Vesta, Zawen

W66 BESCHREIBUNGEN

☑ Aussehen I

Ängstlich
Ärmlich
Atemberaubend
Beeindruckend
Dick
Dünn

☑ Persönlichkeit I

Angeber
Arrogant
Ausweichend
Beschützend
Direkt
Gelehrt

☑ Eigenheit I

Farbenfroh
Humpeln
Laut
Narbe
Noble Kleidung
Parfümiert

☑ Aussehen II

Extravagant
Furchteinflössend
Groß
Hässlich
Klein
Wild

☑ Persönlichkeit II

Gesprächig
Optimist
Pessimist
Schüchtern
Selbstsicher
Ungeduldig

☑ Eigenheit II

Piercings
Selbstgespräche
Stottern
Tattoos
Trinker
Zahn-Halskette

Notizen

Silber und Gold

Normalerweise ein Geldwurf, aber die Richtlinie ist:
1 Silber = 1€ und 1 Gold = 100 Silber/€

Der Beutewurf

Man würfelt mit einem (oder mehreren) Würfeln, bei einer 4-5 gibt es etwas Gold (1 Goldwürfel), während eine 6 ein Wurf auf die Schatztafel erlaubt.

SCHATZTABELLE

- 1 Viel Geld / Juwelen (1W6+1 Goldwürfel)
- 2 1-3 Tränke (Heilung oder Zauber)
- 3 1-2 Schriftrollen
- 4 Hinweis¹ oder Schatzkarte²
- 5 Magischer Gegenstand
- 6 Persönlicher³ oder mag. Gegenstand

- 1: Geheimtür, Schwäche,...
- 2: Neues Abenteuer mit Chance auf großen Schatz
- 3: Siehe persönliche Schatztafel

W66 GEGENSTÄNDE

☑ Rüstungen	☑ Waffen
Leichte Rüstung	Schwert
Schwere Rüstung	Axt
Schild	Speer
Helm	Dolch
Umhang	Bogen
Handschuhe	1-6 Pfeile

☑ Dinge zum Anziehen	☑ Besonderes I
Krone	Beutel
Maske	Buch
Amulett	Feder
Ring	Flöte
Gürtel	Hammer
Stiefel	Handspiegel

☑ Besonderes II	☑ Besonderes III
Heiliges Symbol	Schädel
Kerze	Schlüssel
Lampe	Schmuckkästchen
Laute	Sphäre
Pfeife	Statue
Puppe	Zauberstab

AUSSEHEN

- 1 Grob
- 2 Meisterhaft
- 3 Arkane Symbole
- 4 Religiöse Zeichen
- 5 Ungewöhnliche Größe
- 6 Diabolisch

BESONDERHEIT (2W6)

- 2 Antimagisch
- 3 Glückswürfel
- 4 Attributsbonus
- 5 Talent
- 6-8 Zauber (Wurf auf Zaubertabelle)
- 9 Schaden (Bonus oder Schadenseffekt)
- 10 Trefferpunkte
- 11 Immunität gegen spezielle Schadensart
- 12 Elementarer Effekt

DER ENTSCHEIDUNGSWURF

Erg.	Ausgang	Bsp: Ist die Tür Bewacht?
6	Ja und...	Wachen und eine Patrolie
5	Ja	Es gibt Wachen
4	Ja, aber	Unaufmerksame Wachen
3	Nein, aber	Keine Wachen, aber Kameras
2	Nein	Es gibt keine Wachen
1	Nein und...	Nur eine offene Tür

Häufige Mietlinge/Begleiter

- **Alchemist:** (sehr teuer) TP 1, Tränke herstellen und Identifizieren
- **Heiler:** (teuer) TP 1, Zauber: Wunden heilen, Genesung
- **Lakei:** (normal / Talent) TP 1, Nah- und Fernkampf
- **Söldner:** (teuer) TP 3, Nah- und Fernkampf, Wache halten
- **Tierbegleiter:** (Talent) siehe Monsterliste
- **Träger:** (billig) TP 1, Schleppen
- **Vertrauter:** (Talent) TP 1, menschliche Intelligenz, können oft fliegen oder sich gar unsichtbar machen

TAVERNEN

Name - Teil 1	Name - Teil 2
Zur goldenen	Hase
Der rostige	Wildschwein
Der Held und der	Drachen
Königs-	Säufer
Bettler-	Braten
Zum Glücklichen	Maid

Besonderheit

- Abstieg in Dungeon
- Winzig / Riesig
- Viel Magie
- Glückspieltourier
- Musik und Tanz
- Arenakämpfe

Clientel

- Monster
- Alle Schichten
- Säufer und Arme
- Familien
- Adelige / Reiche
- Helden

Wirt

- Große Familie
- Nicht-Mensch
- Grobschlächting
- (Über-)Freundlich
- Gelangweilt
- Alter Veteran

Wie voll?

- Leer ... zu leer
- Stammkunden
- Zum Bersten voll
- Tavernenschlagerei
- Event .. Füllt sich schnell
- Bürgertreffen

STECKBRIEFE

Auftraggeber	Belohnung
Gilde	Kleine Prämie
Niedriger Adelige	Mittlere Prämie
Hoher Adel	Große Prämie
Reicher Bürger	Magischer Gegenstand
Verzweifelter Bürger	Titel oder Bündnis
Wache	Ein Gefallen

Verbrechen	Letzter Aufenthaltsort
Mord	Wald
Raub	Gebirge
Diebstahl	Ruinen
Fälschung	Höhle
Verrat	eigener Stützpunkt
Entführung	nächstes Dorf/Stadt

Zielperson - Teil 1	Zielperson - Teil 2
monströser	Krieger
fieser	Schurke
heimnisvoller	Hexer
unauffälliger	Bewohner
verstoßener	Adeliger
brutaler	Bandenanführer

Pharon - Die Welt

PHALAND, DAS KERNREICH

- **Hoffnungshügel:** Hauptstadt, aufgebaut auf Ruine voller, teils freundlicher, Geister
- **Eisenfeste:** wichtige Mine und Schmiedestädte
- **Pechberge:** gefährliches, mysteriöses Gebirge
- **Götterhöhle:** endloses Gewölbe mit Artefakten
- **Seelenhafen:** rauer Ort, Expeditionen ins Meer
- **Weißdorf:** viele geheimnisvolle Landschaftsmerkmale
- **Zelstadt:** Pilgerstädte, Arenakämpfe

Wichtige Personen

- **König Gregory Calliwell:** alt, beliebt, kurz vor Tod
- **Kronprinzessin Sigrun Calliwell:** Ernsthaft, kriegerisch
- **Die königlichen Zwölf:** mächtige königliche Leibgarde
- **Heilige Lynette:** einflussreiche Priesterin
- **Victor Stahl:** legendärer Schmied, Stahlmaske
- **Alris Blitzglut:** mächtigste Magierin, Wut auf Arkania
- **Baugilde:** einflussreich und wohlhabend

GÖTTER

- **Pharon:** Held, Gott der Stärke, Paragon der Tugenden
- **Elyria:** Göttin der Liebe, Lust und heilenden Kräften
- **Rhaos:** Götter-Ratte der Toten, Geheimnisse und Rechts
- **Der Namenlose:** Gott der Korruption, Rache und Chaos
- **Die Unzähligen:** zahllose kleine, unbekannte Götter und mächtige Naturgeister

ANGRENZENDE REICHE

- **Arkania:** Gebirgsstadt der Magie, Hexensucher, schwer erreichbar, Bronzearmee
- **Spiegelreich:** Land des Kampfes und Tyrannei, König Burlac der Befreier wird von 12 Mystikern am Leben gehalten, gigantische Seemonster
- **Das freie Land:** Land ohne Grenzen, Stände, Banden, zahllose Gefahren, viele nicht-menschliche Völker