GRUNDREGELWERK

Witchslayers 1799 – 2.0

DUNGEONSLAYERS FANWERK

WITCHSLAYERS 1799 - 2.0

Buch 1

DUNGEONSLAYERS FANWERK

WITCHSLAYERS

1799

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

Dieses Werk ist lizensiert 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 „Nöivellandt“-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!!!

DANKSAGUNG

zur Edition

Witchslayers 1799 – 2.0

Hinsichtlich dieser nun endlich vorliegenden Überarbeitung meines Witchslayers Projektes gilt mein ganz besonderer Dank

„Dragonorc“,

ohne den diese Überarbeitung nicht denkbar gewesen wäre. Stefan! Ich danke Dir auf das herzlichste, dass Du Dir diese unsägliche Mühe gemacht hast, die erste Ausarbeitung über weite Strecken Korrektur zu lesen, sodann den persönlichen Kontakt zu mir gesucht hast, um mit mir auf das fruchtbarste über Verbesserungen zu „fachsimpeln“ und viele wichtige Regelaspekte – im Gegensatz zu mir – zu Ende gedacht hast! Auch danke ich Dir und Deiner Spielergruppe im Besonderen, dass Ihr – zumindest nach Deiner Aussage – mit viel Freude und Begeisterung Witchslayers intensiv bespielt habt und auf Herz und Nieren auf dessen Praxistauglichkeit überprüft habt. Mein Dank an alle Mitglieder Deiner Witchslayers-Gruppe.

Des Weiteren danke ich

„Zauberlehrling“

für seine Unterstützung, seine Inspirationen und seine unermüdliche Motivierung, an Witchslayers dranzubleiben!

Ebenso sei hier gedankt:

„Sintholos“,
„Dzaarion“
und
„Greifenklaue“

Greifenklaue danke ich im Besonderen auch dafür, dass er mir die große Ehre zu teil werden ließ, mein Fanwerk als einer Besprechung im Netz würdig zu erachten.

Nun zum Schluss dem ganzen Forum und der gesamten Community von Herzen dankend, wünsche ich allen

Viel Spaß mit

Witchslayers 1799 – 2.0

INHALT

VORWORT Seite 7

CHARAKTER Seite 12

TALENTE Seite 29

REGELN Seite 29

WUNDER Seite 44

SOTERIOLOGIE Seite 46

BLUTZAUBER Seite 50

AUSRÜSTUNG Seite 57

SPIELLEITUNG Seite 60

ABENTEUER Seite 97

HINTERGRUND Seite 113

ANHANG Seite 141

Bild 4

Bild 5

Herfried, Ritter von Lengsfeld, zog mit einem kräftigen Ruck seinen Degen aus dem leblosen Körper, wischte das Blut von der Klinge an seinem Wamsärmel 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 unheimlichen Besuchers 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 Ungetüm 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

Neujahrsnacht
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 allesamt das Schlimmste ahnen.

Ein Feldzug der 2. Koalition 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 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, ist gefallen unter dem Donnerhall der Französischen Revolutionsheere und verschachert an die Habsburger.

Rom, das Caput Mundi, ist eingenommen, das Patrimonium Petri zugunsten einer sogenannten „Römischen Republik" aufgelöst worden.
Es scheint, als gäbe es kein Halten 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 an die Franzosen 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! Wer hätte so etwas erahnen können?

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, „Hoffnungsträger" aller Freiheitsliebenden! Dass ich nicht lache! Ich will nicht wissen, aus welchem verkommenen Grunde dieser Hasardeur 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` Wahnwitz!!!

Schluss machen wollten sie ein für alle Mal mit dem Teuflischen Treiben im Heiligen Reich. Hingeschlachtet, gepfählt, gehäutet und gegessen wurden Sie von den Huren 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 Hoffnungen hin.

Seine erlauchte Exzellenz Maximilian von Österreich haben 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 allesamt trotz der unermüdlichen Bemühungen seiner Exzellenz mit der Enteignung all unserer Ordensbesitzungen.

Dass die Russen sich mit einer Armee nun gen Westen aufgemacht haben, wird den Franzosen einen billigen Vorwand liefern!

Dunkle Gestalten haben die Bühne betreten:
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 teuflischer Natur. Dass ausgerechnet dieser Fürst von Schwarzstein sich Gerüchten nach nun höchst selbst auf dem Wege nach Rastatt befinden solle, kann nichts Gutes bedeuten.

Und der junge König von Preußen? Spielt den verliebten Privatier (dennoch freue ich mich selbstredend über das Glück, welches er in seiner Ehe mit der vielgerühmten Prinzessin Luise findet), erklärt sein Königreich für neutral und glaubt allen Ernstes, sich damit aus allen internationalen Händeln 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 Severin 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 nur ganz wenigen Jahren der Europäischen Geschichte, war 1799 die Zukunft Europas gänzlich offen, und eine Vielzahl möglicher künftiger Geschehensabläufe lag in der Luft.

Eine Vielzahl an Gesellschaftsentwürfen, welche allesamt der prägende Zeitgeist einer neuen Ära werden wollten, konkurrierte um die Vorherrschaft in den Köpfen der Menschen. Freiheitsliebe, Emanzipation der sogenannten „niederen“ 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 6

CHARAKTER

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 anders Land 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.

Bild 7

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

Bild 8

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

Bild 9

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 Charakter-erschaffung 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 10

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 11

Zum Fernkämpfer (= Späher):

Schon seit mindestens 250 Jahren hat sich die Schusswaffe fest etabliert. Pfeil und Bogen sowie Armbrust wurden zurückgedrängt und sind in *Witchslayers* gänzlich verschwunden. An die Verwendung von Armbrüsten ist lediglich in einem Steampunk-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 12

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. Es sei an dieser Stelle noch einmal ausdrücklich gewarnt: Der Waffenbonus (WB), wie an späterer Stelle noch beschrieben wird, erscheint verlockend. Doch die Ladezeiten der damaligen Epoche sind enorm. Ein Spieler wird sich überlegen, ob er eingedenk dessen einen „reinen Fernkämpfer“ wird spielen wollen.

Zum Wunderwirker (= Zauberer):

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

Zauberei und Magie hingegen sind die Waffen der Verdammten, nicht jedoch der Hexenjäger. Folglich steht den Hexenjägern nur eine sehr begrenzte Anzahl an 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…!

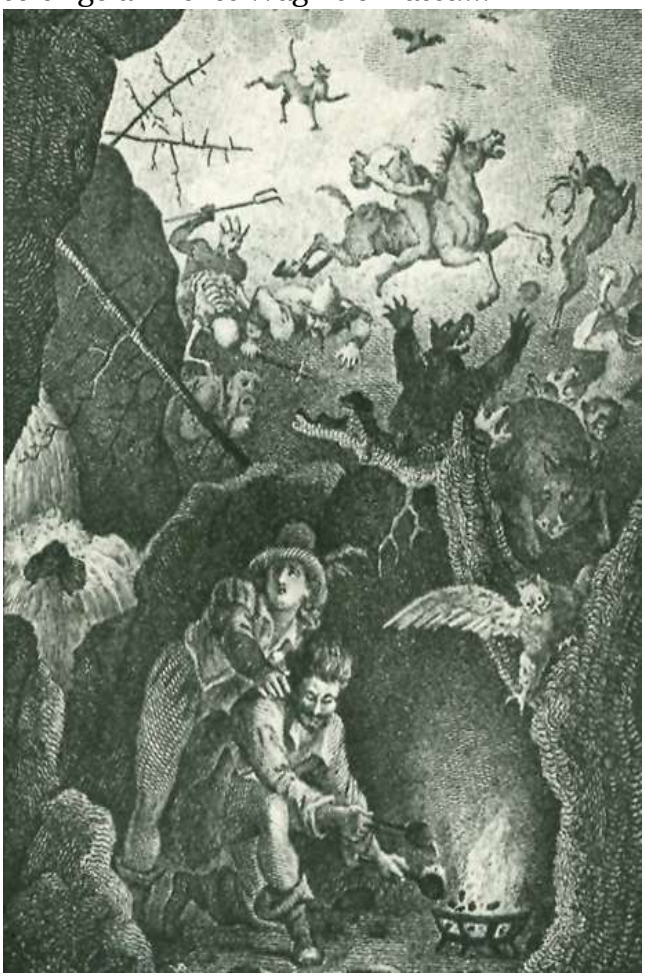


Bild 13

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 Charaktererschaffung 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 zielsicheres 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

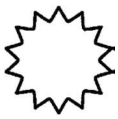
Die Kampfwerte errechnen sich immer aus den aktuellen Kernwerten (also den Attributen und Eigenschaften) sowie der Ausrüstung – vornehmlich durch den Waffenbonus (WB) und die (nur durch magische Artefakte erhältliche) Panzerung (PA). Ändert sich einer dieser Werte, so verändern sich auch die entsprechenden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

Beispiel:
Der Hexenjäger Hans Glück (KÖR 6, ST 2) ist mit einem Fleischermesser (WB +1) bewaffnet, sein Wert in Schlagen beträgt also 9 (= 6+2+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 10 (= 6+2+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 können zwar die Abwehr durch ihren Panzerungswert (PA) erhöhen. Diese spielen aufgrund ihrer Seltenheit – mithin PA im Allgemeinen – in *Witchslayers* so gut wie keine Rolle.]



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 14

CHARAKTER-ERSCHAFFUNG

Die Charaktererschaffung erfolgt in *Witchslayers* – bis auf wenige Abweichungen – nahezu 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 15

....ein Russe von den neuen westlichen Ideen wohl nur entfernt oder gar nicht berührt worden sein.

Bild 16

Bild 18

Besonders Vielfältig ist dies im Falle eines Deutschen:

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

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

Bild 17

Hat der Charakter als Pfälzer schlimmste Verwüstungen seiner Heimat erleben müssen? Kommt er gar aus Mainz und hat als sog. „Deutscher Jakobiner“ die kurzlebige Mainzer Republik von 1793 mitgetragen und die 4 Monate dauernde Belagerung durch preußische Truppen miterlebt? Ist er gar auf der Flucht?

Ist er vielleicht als Rheinländer der französischen Besatzung entflohen oder in deren geheimem Auftrag unterwegs?

Bild 19

Inspiration:
Wie bereits erwähnt, tagte von 1797 bis 1799 der Rastatter Kongress, auf welchem die deutschen Kleinststaaten 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 Kleinststaat 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 20

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 vorgesagte 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 Unterhaltungsspaßes 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 21

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.

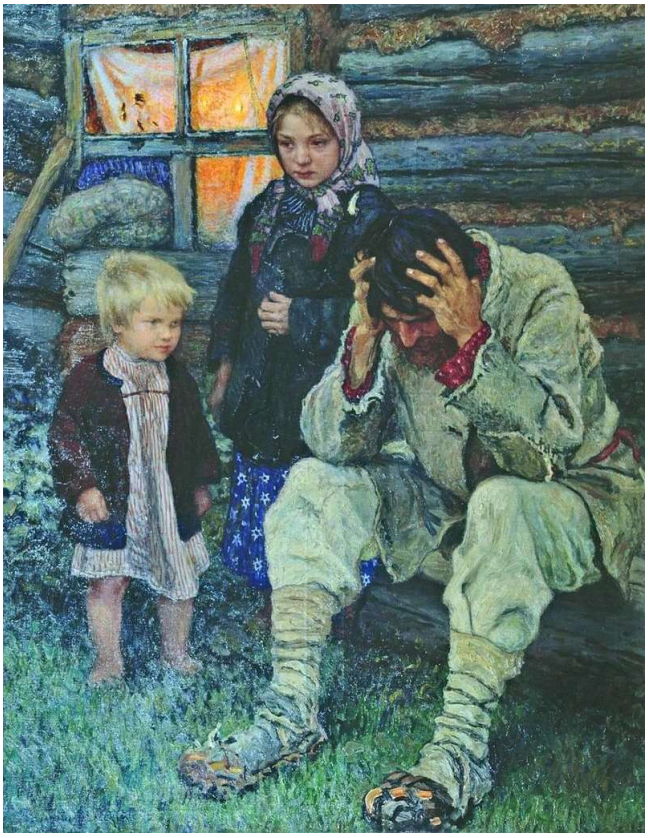


Bild 22

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 23

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 24

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 ist – auch wenn sie mehr Demokratie fordern – die Vorstellung eines allgemeinen Wahlrechts für alle ein Schrecken.

Bild 25

Standesbonus: BE, VE oder GE

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

Edelmann/Adel

Bild 26

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 wird 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 27

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)

Anmerkung:
Die vorstehende Formulierung „Wissensgebiete / -gebietspaare“ ist dergestalt zu verstehen, dass stets dort, wo vorstehend zwischen zwei Wissensgebieten ein „&“ steht, dies als Wissensgebietspaar im Sinne einer Einheit zu verstehen is. So könnte sich z.B. ein Adliger für die zwei Wissensgebiete „Waffenkunde“ und „Religion“ entscheiden; stattdessen aber auch neben z.B. „Waffenkunde“ für das Wissensgebietspaar „Dichtkunst & Etikette“. Im weiteren Verlauf des Spiels obliegt es dem Spielleiter festzulegen, ob und, wenn ja, welche Wissensgebiete als Wissensgebietspaare zusammengefasst werden können und sollten.

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 [Ausnahme: Seltene magische Amulette], 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 Spieler seinem Charakter hinsichtlich der Verteilung der Punkte auch – wie schon durch Dungeonslayers (DS) bekannt – einen einseitigen Schwerpunkt auf Nahkampf oder Fernwaffengebrauch oder Wunderwirken verleihen.

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 Eigenschaften Stärke und Härte und 1 auf Geschick und Aura:

Körper: 6	***Agilität: 6***	***Geist: 8***
Stärke: 2	*Bewegung: 0*	*Verstand: 0*
Härte 2	*Geschick: 2*	*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. Zur näheren Beschreibung der einzelnen Talente wird auf das ***„Buch der Talente“*** verwiesen.

Hinweis:

Bei *Witchslayers* gibt es zwei unterschiedliche Arten von Talenten bzw. Talentpunkten:

- Den **Neu-Talentpunkt** („**NTP**“) und
- Den **Talentpunkt** („**TP**“).

Über **Neu-Talentpunkte** (**NTP**) kann der Charakter ein ihm noch unbekanntes Talent erlernen (also stets allein die Stufe I eines neuen Talents bekommen).

Über **Talentpunkte** (**TP**) werden Talente, welche der Charakter bereits erlernt hat, gesteigert (z.B. von Talentstufe I auf Talentstufe II).

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 wählen, welches von da an sein Charakter beherrscht. Zur näheren Beschreibung der einzelnen Wunder wird auf das ***„Buch der Göttlichen Mysterien“*** verwiesen.

7. AUSRÜSTUNG:

Jeder Charakter verfügt zu Beginn neben einer standesgemäßen

Kleidung:

Bauer	=	ärmlich
Bürger	=	ordentlich
Edelmann	=	hochwertig

des Weiteren über:

- 1 x Decke,
- 1 x Reisetasche oder Reisebeutel
- 2 x Verbandszeug
- 1 x Wasserflasche
- 1 x Feuerstein & Zunder
- ggf. 1 x Reitpferd mit Zaumzeug, Decke und Sattel*)

*) *Ist vorab mit dem Spielleiter zu besprechen bzw. zu verhandeln*

sowie über folgende Barmittel:

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

Bild 28

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 + WuB
Mana	=	GEI + AU + Stufe

*) ACHTUNG: *Zur „PA“ ist – wie vorstehend bereits erwähnt – zu beachten, dass eine solche ausschließlich über seltene magische Artefakte zu erlangen ist.*

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 0 Erfahrungspunkte (EP), 0 Lernpunkte (LP), 0 Talentpunkte und – da bei der Charaktererschaffung bereits umgesetzt bzw. vergeben – über 0 Neutalentpunkte 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 29

SPIELER:	WITCHSLAYERS 1799 [2.0]	CHARAKTER:
Mustermann		Hans Glück

VOLK:	STUFE	LP	TP / NTP	STAND:
Deutscher (Pfälzer)	1	0	0 / 0	Bauer

TALENTRANG IN HEILIGER STREITER / DIENER DER VERDAMMNIS:	ERFAHRUNGSPUNKTE	MP
1	0	0

KÖRPER	6	AGILITÄT	6	GEIST	8
STÄRKE	2	BEWEGUNG	0	VERSTAND	0
HÄRTE	2	GESCHICK	2	AURA	2

LEBENSKRAFT	ABWEHR	INITIATIVE	LAUFEN	SCHLAGEN	SCHIESSEN	WUNDERWIRKEN	MANA
18	9	6	4	8	8	10	11
KÖR+HÄ+10	KÖR+HÄ+PA	AGI+BE	(AGI/2)+1	KÖR+ST	AGI+GE	GEI+AU	GEI+AU+STUFE

WAFFEN	WB			GESAMT	BESONDERES
WAFFENLOS	+0	8	/	8	GEGNERABWEHR +5
Beispiele für Bewaffnungen:					
Axt	+2	8	/	10	Zweihandwaffe
Pistole (einfach)	+3	/	8	11	zusätzl. Distanzmalus: -3/10m

HL. ARTEFAKTE	PA	BESONDERES
seltenes magisches Kruzifix	+ 1	/
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
PA-SUMME:	= +1	

WUNDER	WuB		GESAMT	DISTANZ	MANA	EFFEKT
Beispiel für ein erstes Wunder der Stufe 1:						
Handauflegen	+1	10	11	Berühren	3	Hl. Antonius: Lebenskraft in Höhe Probewert / 2

Charakterbogen für WITCHSLAYERS 1799 [2.0] von „Hugin“

Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0
Dungeonslayers © Christian Kennig
http://www.dungeonslayers.net

Dieses Werk ist lizensiert 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

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

- **zwei Lernpunkte (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	MANA
LP - KOSTEN	2	2	2	2	2	2	½	3	2

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.

Sämtliche Talentebäume finden sich in der separaten Datei gleichen Namens.

Zur Erläuterung der Talentebäume sei hier Folgendes erwähnt:

- Über den jeweiligen Talenten in den Talentebäumen finden sich die Kürzel „KT“ und „AT“, welche für „KAMPFTALENT“ (KT) und „ALLGEMEINTALENT“ (AT) 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.) oder z.B. im Falle herausragender Einzelleistung ein zusätzliches Allgemeintalent (AT) oder nach besonders erfolgreichen und harten Kämpfen ein zusätzliches Kampftalent (KT) zu gewähren.
- Grundsätzlich stehen sämtliche Talente sowohl „neutralen Charakteren“ als auch „Heiligen Streitern“ sowie „Dienern der Verdammnis“ offen.
- „Neutralen Charakteren“ sind vorerst all jene Talente verschlossen, welche auf dem Grundtalent „Heiliger Streiter“ (bzw. „Diener der Verdammnis“) aufbauen.
- Talente, welche auf *„Diener der Verdammnis“* aufbauen, finden sich in dem separaten Talentebaum Nr. 5 „Verdammnis-Talente“.
- Ist in den Talentebäumen ein Talent mit dem Symbol ✺ versehen, so handelt es sich um heilige Talente, welche auf besondere Weise mit dem Talent *„Heiliger Streiter“*; *„Dienern der Verdammnis“* sind diese Talente verschlossen. Es finden sich jedoch Entsprechungen in dem separaten Talentebaum Nr. 5 „Verdammnis-Talente“.
- Fällt ein Charakter im Laufe seines Daseins der Verdammnis anheim, so verliert er (zunächst) augenblicklich alle Talente, die mit einem „✺“ gekennzeichnet sind. Diese heiligen Talente sind gleichsam ruhend gestellt. Sobald der Charakter die Verdammnis wieder abgestreift hat, erhält er pro 4 hinzugewonnene Moralpunkte des Lichts jeweils eines der „verlorenen“ heiligen „✺“-Talente zurück, beginnend mit dem Talent *„Heiliger Streiter“* und sodann folgend mit jenen der niedrigsten Stufen.
- Beschließt der Charakter hingegen, seinen dunklen Weg der Verdammnis unbelehrbar fortzusetzen, kann er auch den entgegengesetzten Weg einschlagen. So kann der Verdammte pro 2 hinzugewonnene Moralpunkte der Dunkelheit jeweils ein Talent aus dem Talentebaum Nr. 5 „Verdammnis-Talente“ wählen, sofern diese aufeinander aufbauen, beginnend mit dem Talent *„Diener der Verdammnis“* und sodann folgend mit jenen der niedrigsten Stufen, begrenzt auf die Anzahl der zuvor verlorenen heiligen „✺“-Talente.

Zu dem Regularium der Moralpunkte sowie der Seite des Lichtes und jener der Verdammnis sei auf das Kapitel „Soteriologie“ auf Seite 46 verwiesen.

4. WUNDER ERLERNEN

Zum Erlernen von Wundern muss ein Charakter – wie bereits erwähnt – über das Talent ***„Heiliger Streiter I“*** oder über das Talent ***„Diener der Verdammnis I“*** verfügen; in letzterem Falle wird von *Zaubern* und nicht von Wundern gesprochen. Erreicht ein Charakter mit dieser Grundvoraussetzung eine neue Stufe, kann er neue Wunder bzw. *Zauber* erlernen, was weder Lernpunkte (LP) noch Talentpunkte (TP/NTP) kostet.

Zum Erlernen eines neuen Wunders bzw. *Zaubers* 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.

Es hängt daher maßgeblich 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, wurde von einer regelbasierten Beschränkung, wie viele Wunder ein Charakter insgesamt und pro Stufe erlernen darf, abgesehen. Der Spielleiter sollte jedoch darauf achten, dass ein Charakter pro Stufenaufstieg höchstens ein neues Wunder findet und erlernen kann.

Bild 30

TALENTE

Will ein Charakter ein neues Talent erlernen, kostet es ihn – wie bereits erwähnt – 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.

Eine Beschreibung aller Talente im Einzelnen findet sich im

„Buch der Talente“.

Im **„Buch der Talente“** finden sich eine textliche Beschreibung des jeweiligen Talentes, Angaben zu welchem der vier Talentebäume das Talent gehört („Sport“, „Handwerk“, „Spiritualität“, „Höheres Wissen“, „Verdammnis“), welches die Voraussetzungen zum Erlernen des ersten Rangs des Talentes sind und bis zu welchem Rang das Talent maximal gesteigert werden kann. Die Interdependenzen der Talente finden sich in der separaten Anlage

„Talentebäume“

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.

Bild 31

Beispiel:
*Der Hexenjäger Heinz Heller (Körper 8, Stärke 2) beschließt, eine Tür einzutreten, hinter der sich ein Hexer verschanzt hat. Der Spielleiter erklärt, dass der Probenwert aus dem Attribut **Körper** und der Eigenschaft **Stärke** gebildet wird.*

Würfelt Heinz Hellers 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 Trude Taufers (**Schlagen 15**) greift mit ihrem Messer einen Werwolf an, und ihre Spielerin würfelt dafür einen W20. Bei einem Würfelergebnis von 1 bis 15 trifft Trude Taufers 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 Bemerken-Probe (GEI+VE) Ausschau nach Hexen. Sein Talent Wahrnehmung II gewährt ihm pro Talentrang +2 auf den PW, insgesamt also +4.

TYPISCHE PROBEN:	
Bemerken:	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 69 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 auf 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:
Friede Finkenstein möchte Spuren von ein paar Fußabdrücken untersuchen (Probe auf GEI+VE). Da die Bäuerin (GEI 4, VE 2) als geübte Jägerin (Talent „Jäger II“ gibt zusätzlich +4 auf die Probe) sie besser als andere Charaktere auf das Fährtenlesen versteht, stuft der Spielleiter die Probe für Friede als sehr leicht (+4) ein, wodurch der Probenwert von 10 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. IMMERSIEGE 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 Gregor Gellert (Schlagen 12) bei seinem Schlag eine 1 – ein Immersieg! Da Immersiege das höchstmögliche Probenergebnis zur Folge haben, beträgt Gregor Gellerts 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 Wurfergebnis (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 Probenergebnisse werden schließlich addiert und bilden zusammen das endgültige Probenergebnis.

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 Würfen wird dagegen nicht als Patzer sondern als eine 20 gewertet.

Wurden alle Würfelergebnisse 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 Höchstergebnis für alle Proben, sondern gelten nur für ihren einzelnen Würfelwurf

Beispiel:
Hertha von Hollersleben (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. Herthas 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 Herthas Spieler eine 2, also kein Patzer. Von nun an ist jede 20 also ungefährlich und Herthas Spieler würfelt noch eine 1 und eine 17. Nun ordnet Herthas 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.

Herthas 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 Schlagen, Schießen oder Wunder wirken) durchführen.

Eine Aktion kann nicht gespart werden, sondern verfällt am Ende ihrer Kampfrunde.

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.

Bild 32

BEISPIELE FÜR AKTIONEN:

- Abwartehandlung
- Aufstehen*
- Aufstehen und Waffe aufheben / ziehen
- Bewusstlosen wecken
- In Zweikampf verwickeln
- Nachladen (min. eine Aktion)
- Rennen / Sturmangriff**
- Schießen
- Schlagen
- 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 diesem 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:
Stephan Semmering (Schlagen 14) trifft mit seinem Messer einen Wegelagerer (Abwehr 12) erfolgreich mit einer 9. Der Wegelagerer würfelt augenblicklich eine erfolgreiche Abwehr-Probe in Höhe von 4 Punkten und erhält demzufolge lediglich 5 (= 9 – 4) Punkte Schaden statt 9.

5. WAFFEN UND AMULETTE

Waffen können durch einen sogenannten **Waffenbonus (WB)** Boni auf die Kampfwerte geben.

Beispiel:
Hans Glück hat einen Schießen-Wert von 7 (AGI 6 + GE 1). Würde Hans Glück eine einfache Pistole verwenden, so hätte er fortan aufgrund deren WB 3 einen Schießen-Wert von 10 (AGI 6 + GE 1 + WB 3).

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

Beispiel:
Würde Hans Glück hingegen ein Preußisches Schützengewehr M 1787 verwenden, hätte er nicht nur einen Schießen-Wert von 17 (AGI 6 + GE 1 + WB 10) sondern darüber hinaus wäre noch die Abwehr des Gegners um 2 vermindert (GA -2).

Auch wenn es im *Witchslayers*-Setting kaum eine Rolle spielen sollte, sei hier der Vollständigkeit halber kurz der **Panzerungswert (PA)** erwähnt. Eine wie auch immer geartete Panzerung im eigentlichen Wortsinne existiert bei *Witchslayers* nicht. Dennoch können in höchst seltenen Fällen Amulette oder sonstige heilige Gegenstände gefunden werden, welche ausnahmsweise dem Charakter einen Panzerungswert gewähren.

Beispiel:
Der Abwehrwert von Hans Glück beträgt eigentlich 8 (KÖR 6 + HÄ 2). Hans Glück hat jedoch seinerzeit von seiner Mutter ein kleines Kruzifix geschenkt bekommen, welches sich schon seit undenklichen Zeiten im Familienbesitz befindet. Dieses Kruzifix gehörte einst dem Heiligen Leonidas, welcher es in reiner und selbstloser Liebe vor seiner Hinrichtung seiner Schwester übergab, verbunden mit einem mächtigen Schutzgebet. Diesem seltenen magischen Kruzifix wohnt ein Panzerungswert von +1 inne. Somit erhöht sich die Abwehr von Hans Glück auf 9 (KÖR 6 + HÄ 2 + PA 1).

Bild 33

SCHADEN & HEILUNG

Bild 34

Da Kämpfe schnell tödlich enden können, ist es immer gut, einen Prediger oder Arzt oder einen Charakter mit entsprechenden Talenten zur Heilung dabei zu haben (siehe z.B. „*Wundarzt*“ und „*Kräuterheiler*“ im „*Buch der Talente*“) und sich mit Verbandsmaterial auszustatten.

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

Beispiel:
Ein Troll verpasst Müller Markus (24 LK) 26 Punkte Schaden. Markus verpatzt seinen Abwehrwurf und geht mit -2 LK bewusstlos zu Boden.

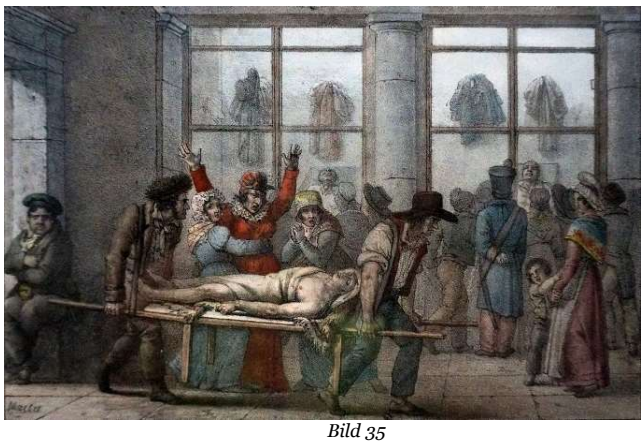


Bild 35

Bild 36

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.

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 13 LK hat er im Kampf verloren und verschnauft erstmal, wodurch er 6 LK (es wird immer abgerundet!) *regeneriert.*

4. NATÜRLICHE HEILRATE

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 37

5. WIEDERBELEBUNG

Durch ein mächtiges Wunder (Auferweckung) kann ein verstorbener wieder ins Leben zurückgeholt werden. Bei einer solchen Wiederbelebung sinkt jedoch KÖR permanent um 1 Punkt. Charaktere mit KÖR 1 können folglich 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 ein Charakter bei einer Verletzung oder durch Krankheit oder durch Gift etc. mit einem Schlag mehr LK als seine Verwundungsschwelle, so muss er sofort eine Probe auf 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 38

KAMPFDETAILS

Bild 39

1. ABWARTE-HANDLUNGEN

Ein Charakter kann eine Abwartehandlung an Stelle seiner Aktion durchführen, um erst später in der Kampfrunde zu handeln.

Er kann dabei jederzeit **vor oder nach einer Aktion** eines anderen Charakters seine Abwartehandlung abbrechen, seine Aktion durchführen und sich bewegen, sofern er dies nicht schon in dieser Kampfrunde tat. Jede Runde, in der ein abwartender Charakter gar keine Aktion unternimmt und sich nicht mehr als 1m bewegt, steigt seine Initiative um +2 (bis maximal +10 nach 5 Runden). Sobald der abwartende Charakter schließlich eine Aktion gemacht hat oder mehr als 1m läuft, verfällt dieser Bonus.

2. INITIATIVE AUSLÖSEN

Hin und wieder kommt es zu Situationen, in denen erst bestimmte Umstände die Initiative auslösen (beispielsweise ein Satz wie „Genug gelabert, jetzt sprechen die Waffen"). In solchen Situationen handelt der Charakter, der die Initiative auslöst. Erst danach beginnt die erste reguläre Kampfrunde, in der alle in Reihenfolge ihrer Initiative 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 mindestens eine Runde außer Gefecht setzt, wofür folgende Resultate sorgen:

RESULTAT EINER GEPATZTEN PROBE	
Abwehr:	Sturz zu Boden
Schlagen:	Waffe fallen gelassen*
Schießen (KEINE Feuerwaffen):	Waffe fallen gelassen*
Schießen (Feuerwaffen):	Ladehemmung
Wunder wirken:	Mana wird ohne Effekt verbraucht
*: Holzwaffe zerbricht	

4. POSITION & 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 89) zugeordnet. Menschen gelten als normal groß. Bei Gegnern unterschiedlicher Größe wirken ebenfalls Modifikatoren.

POSITION / GRÖSSE	MODIFI-KATOREN
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

Bild 40

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:
Helene Holler (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 Helene 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 (erfordert 1 Aktion) oder versuchen, sich aus der Umklammerung zu lösen (erfordert ebenfalls eine Aktion).

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 41

5. ZURÜCKDRÄNGEN

Bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff kann man seinen Gegner (sofern gleiche oder kleinere Größenkategorie) **1 m** 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

Ein Abfeuern aller Läufe gleichzeitig bei mehrläufigen Waffen ist – ebenso wie das Abfeuern zweier Waffen gleichzeitig (also kumulativ) – bei *Witchslayers*

NICHT MÖGLICH!

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 vergleichende Probe auf INI entschieden, wer schneller ist. Als Modifikationen für diese Probe kann das Talent „***Schnelle Reflexe***“ (+2 pro Talentrang) herangezogen werden. Wer die vergleichende Probe gewinnt, hat den ersten Schuss bzw. den ersten Schlag. Danach wird der Kampf nach normalen Regeln fortgeführt.

Beispiel:
Jonas Johansson (INI 9, Schnelle Reflexe III) und der fiese Graf Hürtenbeck (INI 8, Schnelle Reflexe IV) stehen sich im nebligen Morgengrauen gegenüber.

Jonas 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. Jonas schießt folglich zuerst.

Bild 42

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 besonderen Modifikatoren treten im Sinne einer **speziellen Distanzmodifikation** stets **NEBEN** die unveränderliche **allgemeine Distanzmodifikation** von -3 pro 10m Distanz.

Zwar gibt es keine Mindestdistanz, 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 ansagen, dass er kein leichtes Ziel bieten will. Sein Abwehr-Wert gegenüber Fernkampfangriffen 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:
Luise von Löwenstein (Schießen 28, Laufen 5, BE 6) wurde von einer Gruppe Skelettkriegern aufgespürt, die sie mit Gewehrsalven beschießen. Luise 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 Fernkampfwaffen dabei haben.

Ansonsten muss bei jedem Ladevorgang der Vorrat an Munition aktualisiert werden. Ist keine Munition mehr vorhanden, kann die Fernkampfwaffe nicht mehr als solche eingesetzt werden (nur noch als Schlag- und Stoßwaffe im Nahkampf, z.B. mit aufgepflanztem Bajonett). Im Abschnitt Waffen im

„Buch der Händler“

sind die Kosten für Munition aufgeführt.

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.

Schnell werden die Spieler entdecken, dass den verführerisch hohen Waffenboni (WB) der Schusswaffen ganz erhebliche Ladezeiten gegenüberstehen, welche ein wiederholtes Verwenden von Schusswaffen in einem einzelnen Gefecht nahezu ausschließen.

Warum ist das so?

Die Wirkung des Einsatzes von Schusswaffen in der zugrunde liegenden Zeitspanne um 1800 war verheerend. Doch zugleich waren die enormen Ladezeiten – insbesondere für die so viel treffsichereren Waffen mit gezogenem Lauf – ein ernstes taktisches Problem.

Dieses Spannungsverhältnis zwischen hoher Letalität einerseits und langen Ladezeiten andererseits ist ein, wenn nicht gar DAS KERNELEMENT der individuellen Regeln von *Witchslayers*, auf welches die Charaktere ihre eigenen Antworten zu finden haben.

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

Jedem 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 einzelnen Laufs.

Beispiel:
Karl Kluge 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).

Karls Mitstreiterin Elsbeth Edel nennt zwar ebenfalls eine doppelläufige Flinte („einfaches“ Gewehr) ihr Eigen, verfügt jedoch nicht über das Talent „Schnellader“. Will Elsbeth ihre Flinte vollständig laden, benötigt sie daher volle 8 Runden (2 x 4). Würde sie hingegen nur einen Lauf laden, benötigte sie dafür 4 Runden (1 x 4).

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+4), 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 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

Ein Abfeuern zweier Waffen gleichzeitig (kumulativ) – ebenso wie das Abfeuern zweier Läufe bei mehrläufigen Waffen gleichzeitig (also kumulativ) – ist bei *Witchslayers*

NICHT MÖGLICH!

Wird mit zwei Pistolen zwar nicht gleichzeitig aber über das Talent ***„Salve“*** nacheinander in ein und derselben Runde 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 2 pro Talentrang verringert werden.

12. SCHÜSSE INS GETÜMMEL

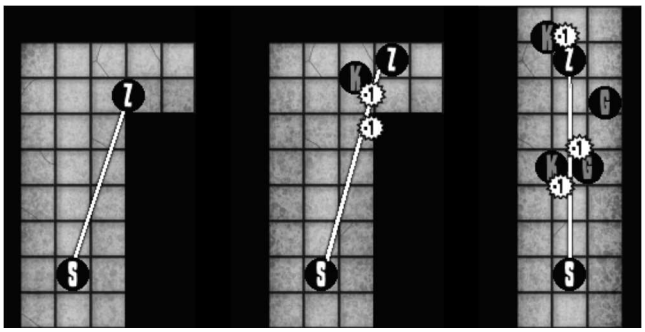
Als Getümmel wird eine beliebige Ansammlung von Individuen bezeichnet, die jeweils nicht mehr als 1m voneinander entfernt sind, wobei schmale, einreihige Formationen nicht als Getümmel gelten. Wer einfach blindlings in eine solche Menge schießt, erhält pro Individuum in diesem Getümmel

Bild 43

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

13. VORBEI AN HINDERNISSEN 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 31), führt der Angreifer augenblicklich einen zweiten Angriffswurf aus (Patzer 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 Abwehr-Proben, sofern auch hier ein Immersieg erzielt wird.

Beispiel:
Stephan Semmering (Schlagen 14) greift einen Ghul (Abwehr 12) an. Er würfelt eine 1, was Höchstschaden (14) bedeutet. Augenblicklich würfelt Stephan eine zweite Probe – und würfelt abermals eine 1.!

Sein Schaden beträgt inzwischen 28 (2 x Höchstschaden 14). Da er erneut einen Immersieg gewürfelt hat, darf Stephan semmering 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	FREIE AKTION / 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*

Bild 44

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***“. Zauber benötigen allein eine verdorbene Seele!

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 Ole Olafsson will mit dem Wunder „Eurosiablitz“ 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 Ole 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 Probewert (PW) von Wunderwirken modifiziert, ähnlich dem Waffenbonus (WB) bei Waffen. Bei einigen Wundern setzt sich der WuB aus einem Atribut und einer Eigenschaft des Opfers zusammen.

Beispiel:
Als der Priester Ole Olafsson (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 Manapunt (MP) pro Stunde, was durch das Talent **„Meditation“** noch erhöht werden kann. Schlafend regeneriert der Charakter 2 Manapunkte (MP) pro Stunde.

5. ZUGANSGSTUFEN

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.

Eine Beschreibung aller Wunder im Einzelnen findet sich im

„Buch der Göttlichen Mysterien“.

Bild 45

SOTERIOLOGIE

Bild 46

Bild 47

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, durch 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.

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“***

Bild 48

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

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 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.

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...!

Bild 49

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 Moralpunlkte kostet.

BEISPIELTABELLE

RANG	EFFEKT	KOSTEN
I	Wahrnehmungsprobe gelingt automatisch	1 MP
I	beliebigen Würfelwurf wiederholen	1 MP
I	Wahrnehmungsprobe gelingt automatisch	1 MP
I	beliebigen Würfelwurf wiederholen	1 MP
I	1 SP erhalten	1 MP
I	5 LK regenerieren	1 MP
II	Bonus von +4 auf beliebigen Wurf	2 MP
II	SC bekommt im Kampf unerwartet Unterstützung von einem NSC	2 MP
II	misslungenen Wurf eines Gegners in 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	gelungenen Wurf in Immersieg umwandeln*	2 MP
III	Talentrang eines eigenen Talents 1 x um 1 Talentrang erhöhen**	3 MP
III	1W20 LK regenerieren	3 MP
III	Probewert des Angriffs oder der Abwehr für 1 x 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 50

BLUTZAUBER

Bild 51

Bild 52

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 knochigen, 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 Trank 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? Zu 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..."
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 sucht 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 schreckenserfüllte 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 Severin 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.

Einzige 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 146) gefunden werden, (z. B. in Hexenküchen und finsteren Alchemistenlaboren) oder selbst beschafft werden (durch Jagd, Raub, sonstige Gewaltanwendung) sowie auf dem Schwarzmarkt käuflich erworben werden (bei Hexen, Zauberern, 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 im

„Buch der Satanischen Künste“

als auch näher erläutert unter der Rubrik *Weitere Ausrüstung / Schwarzmarkt-Tabellen II-IV* (siehe Seite 55). 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, der Kauf von Giftpilzen auf dem Schwarzmarkt, 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. Bei den im *Buch der Satanischen Künste* in den Darstellungen der einzelnen Blutzauber jeweils unter „Ingredienzen“ in *Kursiv* gehaltenen Ingredienzen, handelt es sich um diejenigen individuellen Ingredienzen, welche den Grundingredienzen noch für den jeweils spezifischen Blutzauber beigefügt werden müssen.

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, Brennnesselsamen,
III	11	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen,
	12	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen,
	13	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III),
	14	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III),
	15	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III),
IV	16	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II),
	17	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II),
	18	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II),
	19	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II), Eisenhut (III),
	20	Alraune (III), Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling (III), Tintenbeere (II), Eisenhut (III),

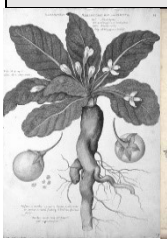


Bild 53

Bild 54

Bild 55

Bild 56

Bild 57

Bild 58

Bild 59

Bild 60

Wiederholt sei darauf hingewiesen, dass hinsichtlich des Erlangens von Ingredienzen – egal ob Grundingredienzen oder individuelle Ingredienzen – ein Abzug von MP des Lichts bzw. ein Zugewinn von MP der Finsternis NICHT erfolgt, wenn Ingredienzen zufällig erworben werden, insbesondere durch Fund im weitesten Sinne. Unter Fund zählt auch das gezielte Kräutersammeln in der freien Natur.

2. DER BRAU- / KOCHVORGANG

Bild 61

Hat man alle notwendigen Ingredienzen zusammen, verfügt über das Talent ***„Alchemie“*** und ist im ungestörten Vollbesitz eines entsprechenden Labors (Hexenküche, Alchemistenlabor, Apotheke etc.), so bedarf es nur noch eines erfolgreichen Probenwurfes auf (Zauber- / 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 62

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 / VERBRAUCH, 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 abgerundet.

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:
Markus Müller (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".

Markus 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 keinen Abzug von MP des Lichts (siehe Seiten 53, 55).

Das Menschenblut gibt ihm freiwillig ein Bettler gegen Bezahlung.

Markus 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 Markus das Koboldherz zufällig gefunden hat, erhält er auch hierfür keinen Abzug an MP des Lichts.

Nach Zusammenstellen aller Ingredienzen verfügt Markus folglich noch über seine vollen 8 MP des Lichts.

Eines Nachts nun schleicht Markus in die Apotheke seines Vaters um für 3 Stunden ((Stufe 5 – Talentrang II 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 2 MP des Lichts (5 : 2 = 2,5 => abgerundet auf 2) und springt aufgrund seines Würfelergebnisses von 7 nun satte 11 Meter weit. Denn, da immer abgerundet wird, werden die 1,5 x 7 = 11,5 abgerundet auf 11.

Glücklich, aber auch mit ein wenig schlechtem Gewissen – er hat insgesamt 2 MP des Lichts verloren – nimmt Markus den Siegerkranz als bester Weitspringer des Dorfes entgegen…

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 Erblande*** („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 Golddukate und
der Konventionstaler

Bild 63 *Bild 64* *Bild 65*

Hieraus wiederum ergibt sich folgendes Währungsgefüge:

WÄHRUNGSTABELLE I				
1 Dukate	=	1 Konventionstaler		
	↓			
	=			
Frankreich:		**Preußen:**		**Habsburger Erblande:**
/		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 66

Preußen:

1 Friedrichdor = 1,25 Mark

1 Mark = 14 Taler = 336 Groschen

1 Taler = 24 Groschen = 288 Pfennige

1 Groschen = 12 Pfennige

Bild 67 *Bild 68* *Bild 69*

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 70

Für die Umrechnung der im Alltag wichtigsten Zahlungsmittel bzw. Münzen bedeutet dies:

WÄHRUNGSTABELLE II				
Frankreich:		**Preußen:**		**Habsburger Erblande:**
1 Franc	=	ca. ¼ 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 ¼ 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 ½ 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. ½ Décime bzw. 4 Centimes		ca. ¼ 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 Währungs-schwerpunkte 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

Einen Überblick über die verschiedentlichsten Waren und Dienstleistungen, welche die Charaktere erwerben können, findet sich im

„Buch der Händler"

Alle dort gelisteten Preise sollten – sofern es sich um Waren und nicht um Dienstleistungen handelt –, wenn sie von den Charakteren an Händler u.ä. verkauft werden, halbiert werden (da „gebraucht“).

Zur groben Orientierung findet sich dort die Angabe (🏠), welche aufzeigt, ob man eine Ware in (**D**)örfern oder an Poststationen bzw. von fliegenden Händlern, 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 dem **„Buch der Händler“** stellen daher stets nur einen Durchschnittspreis dar, wie er üblicherweise in einer Stadt mittlerer Größe zu erwarten gewesen wäre.

Bild 71

SPIEL-LEITUNG

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 72

Bild 73

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 70), will man ihrem Angriff entgehen.

2. TYPISCHE FALLEN

Fallgruben (TW: 0 – 8)

Fallgruben verursachen Sturzschaden (siehe Seite 64) und können zusätzlich noch mit angespitzten Holzpfählen gespickt sein (Schlagen = Sturztiefe x 3).

Giftnadel (TW: 4 – 8)

Diese Fallen sichern oftmals Truhen u. ä. und greifen mit Gift (siehe Seite 64) an.

Herabstürzende Steine (TW: 0 – 8)

Solche Fallen greifen mit einem Steinschlag 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 Schlagen 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.*

Bild 74

4. ERTRINKEN

Untergehende Charaktere (siehe Seite 77) 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. ERSCHÖPFUNGS-SCHADEN

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 75

6. STURZSCHADEN

Sturzschaden entspricht der Sturztiefe x 3 (also beispielsweise Schaden 12 bei 4 Metern Sturztiefe), gegen den Abwehr gewürfelt wird.

7. GIFTE

Luftdicht aufbewahrte Gifte können in Getränke 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 Bemerken des Giftes führen kann).

ALKOHOLISCHE GETRÄNKE

Pro Getränkeeinheit (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).

STUFE	ALKOHOLI-SIERUNG	TRINK-FEST / STAND-HAFT	AUSWIRKUNG
I	Nüchtern	+0 / -*	Keine Auswirkung
II	Angeheitert	+0 / +2	1W20/4 Stunden GEI -1 aber 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

** Im nüchternen Zustand muss keine Standhaftigkeitsprobe abgelegt werden, um mit dem Trinken aufzuhören.*

Beispiel:
Holger Hanssen (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 Holger einen zweiten Schluck zu nehmen. Diesmal bekommt er schon einen Abzug von -2 für die zweite Getränkeeinheit 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 Holger, 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.

Bild 76

REISEN & TRANSPORT

Bild 77

1. REISEGESCHWIN-DIGKEITEN

Die folgenden zwei Tabellen listen 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.

AUF DEM FLUSS/ 12 h	STROM AUF	STROM-AB
Floß	15 km	50 km
Paddelboot	25 km	80 km
Ruderboot	80 km	180 km

AN LAND / 12 h	EBENE	UNWEG-SAM
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 unwegsamen 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.*

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	UNWEG-SAM	SCHWIE-RIG
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

EILMÄRSCHE
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.

GEWALTMÄRSCHE
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.

Bild 78

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

$$\frac{\text{Herstellungskosten in (z.B. Taler) x 10}}{\text{1 + Rang in Handwerk}} \text{ x Stunden}$$

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:

$$\frac{\text{Herstellungskosten in (z.B. Taler) x 10}}{\text{1 + Rang in Büchsenmacher}} \text{ Stunden}$$

Büchsenmacher sind darüber hinaus in der Lage, mit ihrem Können Schusswaffen zu verbessern. Die Materialkosten für Verbesserungen errechnen sich aus

Halber Neupreis + Verbesserungs-kosten x 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“* im **„Buch der Händler“**.

Auch hier entsprechen die Herstellungskosten dem halben Neupreis.

Die Zeit für den Einbau eines Verbesserungsranges errechnet sich aus

$$\frac{\text{Waffenpreis in (z.B. Taler) x 2}}{\text{1 + Rang in Büchsenmacher}} \text{ Stunden}$$

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 FÜRS ROLLENSPIEL

Gute Ideen, clevere Vorgehensweisen, das Überwinden von Fallen und abgeschlossenen Abenteuerabschnitten sollten mit 5-25 EP belohnt werden; pro erforschtem Raum sowie pro gereiste 10 Kilometer gibt es 1 EP.

OPTIONAL: LERNPUNKTE+

Neben den Lernpunkten, welche die Charaktere beim Stufenaufstieg erlangen (siehe Seite 24), kann der Spielleiter auch für außergewöhnliche Erfahrungen sogenannte **Lernpunkte+** (**LP+**) 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+ erhalten. Der Spielleiter sollte pro Abenteuer und pro Charakter max. ein LP+ vergeben, es sei denn ein ganz besonders außergewöhnlicher Abenteuerverlauf rechtfertigt eine höhere Vergabe.

LP+ können für den Erwerb von Kulturtalenten, Sprachen oder zum Kauf von LK, (Nichtkampf-/NK-) TP oder Mana verwendet werden. Mit LP+ 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+ pro Charakter.

OPTIONAL: NICHTKAMPFTALENTPUNKTE+

In seltenen Fällen kann es angebracht erscheinen, neben EP oder LP+ auch **Nichtkampftalente+** (**NKTP+**) 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+ 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

Bild 79

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.

Bild 80

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.

ERWACHEN (GEI+VE)

Schnelle Reflexe, Wahrnehmung

Hin und wieder kann es wichtig sein, dass ein Charakter aus seinem Schlaf gerissen wird.

Bild 81

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 82

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. Ist ihre Initiative bereits verstrichen, wird wie bei einer Abwartehandlung (siehe Seite 36) 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 30) 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 beeindrucken 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 83

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 67).

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 64), sofern er nicht gesichert ist.

KLETTER-MODIFIKATOREN	PW
Arm/Bein verletzt	je -8
Glatte Wand	-8
Nasse/Rutschige Oberfläche	-4
Stürmisch	-2
Schräg	-8 bis +8
Baum	+0 bis +8
Kletterausrüstung	+2
grobe Steinmauer	+2
Zerklüfteter Fels	+4
Seil	+8
Gute Griffmöglichkeiten	+8

Bild 84

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 Talentrang.

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

Vorbemerkung:
An dieser Stelle sei zunächst angemerkt, dass das Glücksspiel in jener Epoche weit verbreitet war und insbesondere in den Kreisen des Adels einen beliebten Zeitvertreib darstellte. Unter Offizieren bestand ein besonders hoher gesellschaftlicher Druck, dem Glücksspiel nachzugehen und nicht wenige ruinierten damit ganze Familienvermögen.

Es wird daher der Spielergruppe anempfohlen, während des Spiels dem Glücksspiel hinreichend Raum zu geben.

Einsetzbare Talente & Falschspiel:
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 Bemerkenprobe ablegen (PW-Modifikator: Talentrang in ***„Wissensgebiet: Falschspiel“*** x 2) auf Verdacht des Falschspiels. Gelingt einem Charakter oder Umstehenden oder Teilnehmer die Bemerkenprobe, 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 85

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 das 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.

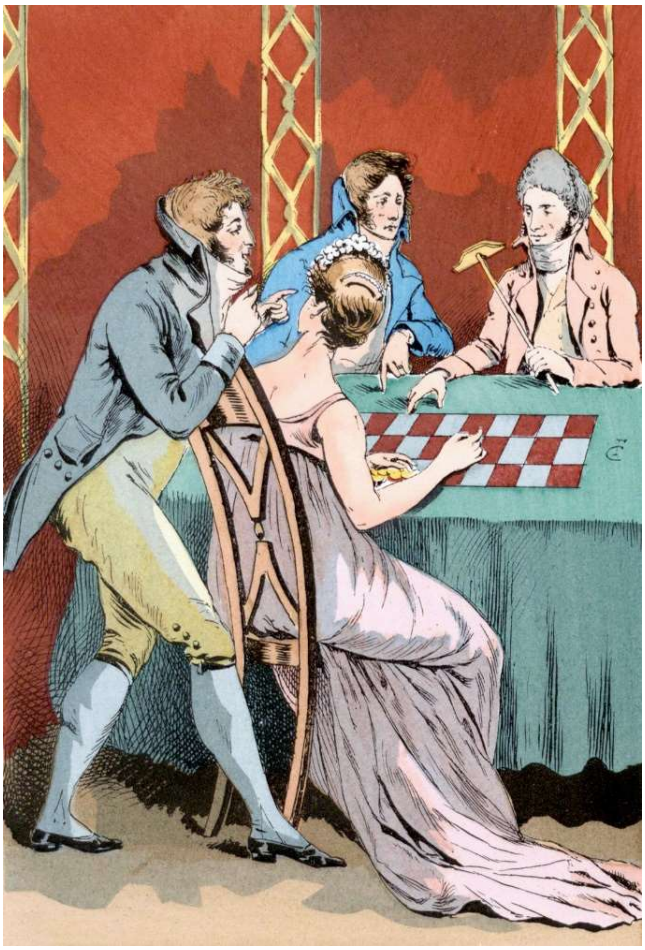


Bild 86

Beispiel:
Tatjana Gräfin Tolstoi (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 Tatjana mit, dass der Einsatz dieses Tisches bei 100 Gulden liegt. Tatjana entscheidet sich zu spielen.

Tatjana würfelt eine 10, Fürst Bolkonsky eine 16 und die Marquise Dubois eine 8. Tatjana 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).

Bild 87

REITEN (AGI+BE / +AU)

Reiten, Sattelschütze, Tiermeister

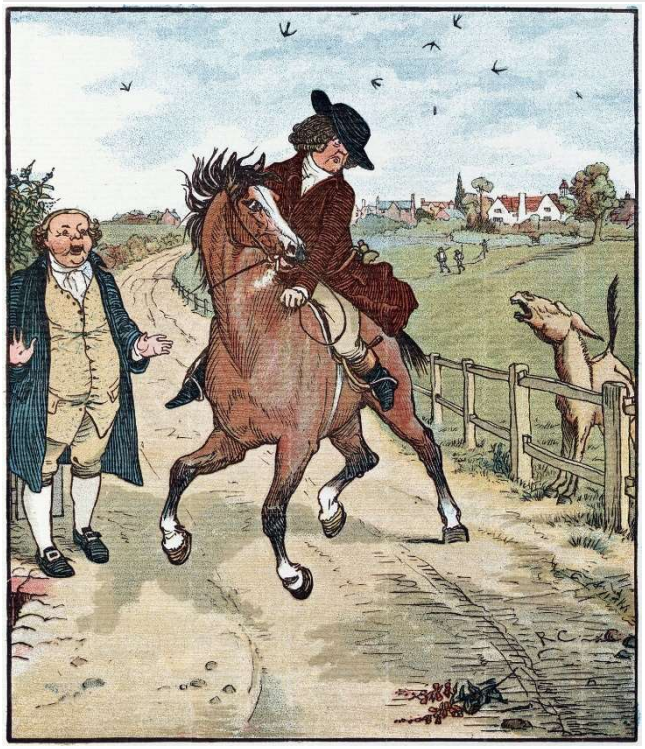


Bild 88

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 64) und wird eventuell von den Hufen des Reittieres attackiert.

Bild 89

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 eine Reiten-Probe). Je nach Reitgeschwindigkeit werden die Angriffe des Reiters noch modifiziert:

GESCHWIN-DIGKEIT	SCHLAGEN	ANDERE ANGRIFFE
Trab	+KÖR/2*	-5
Galopp	+KÖR*	-10

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 im **„Buch der Talente“**) 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 90

Geschlichen wird immer mit halbiertem Laufen-Wert. Es handelt sich um eine vergleichende Probe gegen die Bemerken-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

Bild 91

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:
Wolfgang Werres (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 63).

Bild 92

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 93

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 Probewurf 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.

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.

Bild 94

SUCHEN (GEI+VE BZW. 8)

Diebeskunst, Heimlichkeit, Wahrnehmung

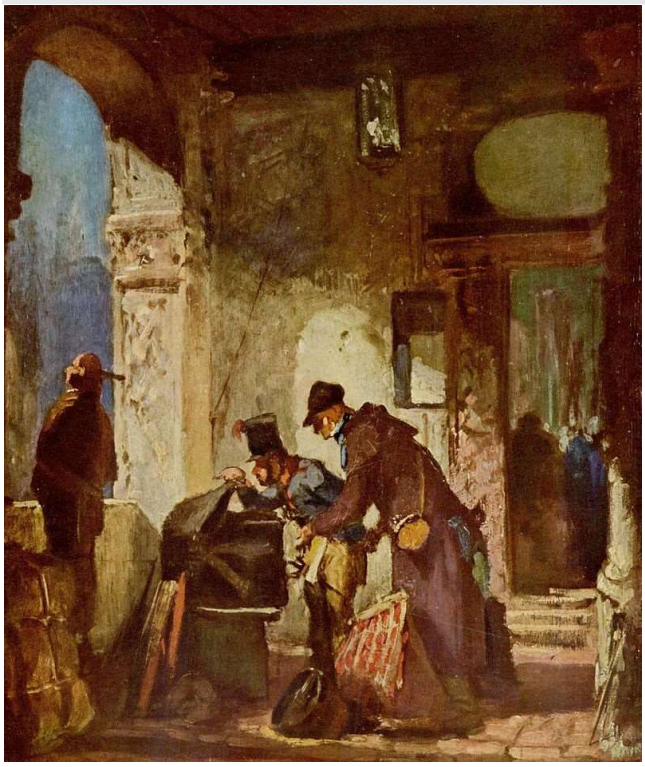


Bild 95

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

TASCHENDIEBSTAHL (AGI+GE)

Diebeskunst, Heimlichkeit, Kann ich mal vorbei?

Beim Taschendiebstahl handelt es sich um eine vergleichende Probe, gegen die Bemerken-Probe sowohl des zu Bestehlenden 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 96

VERBERGEN (AGI+BE)

Heimlichkeit

Wer sich versteckt – um z. B. Verfolgern zu entgehen oder jemandem aufzulauern – würfelt eine vergleichende Probe gegen die Bemerken-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 97

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

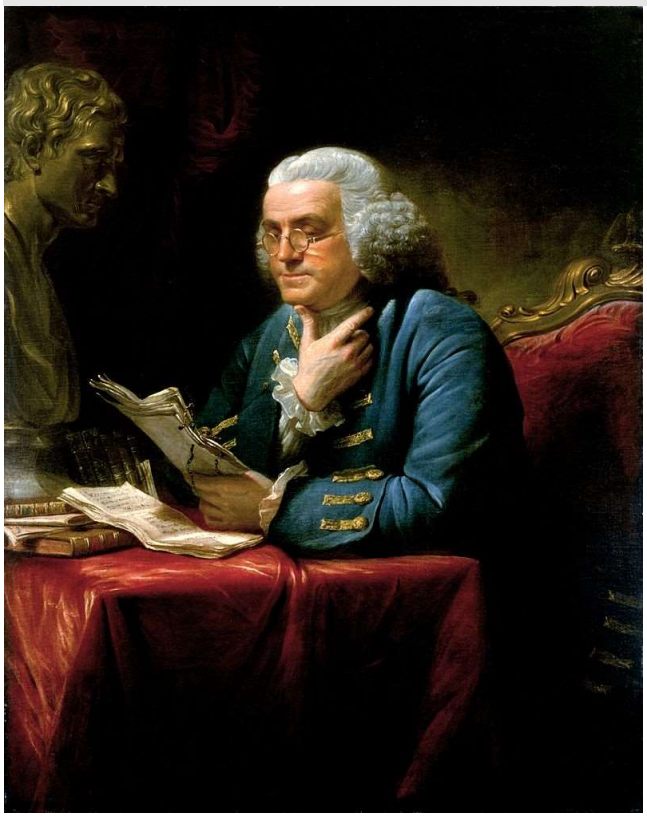


Bild 98

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 beutereichen 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 46ff.).

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.

SUCH-MODIFIKATOREN BODENSCHÄTZE HEBEN	PW
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.

TABELLE BODENSCHATZ		
1W20	**ART DES FUNDES**	**ERTRAGS-FAKTOR**
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

Wurde ein Vorkommen gefunden, beginnt die eigentliche Arbeit.

Zunächst muss sich der Charakter entscheiden, ob er das Vorkommen

a. selbst und unmittelbar illegal,
b. selbst und legal oder
c. 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.

Bild 99

3a. 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.

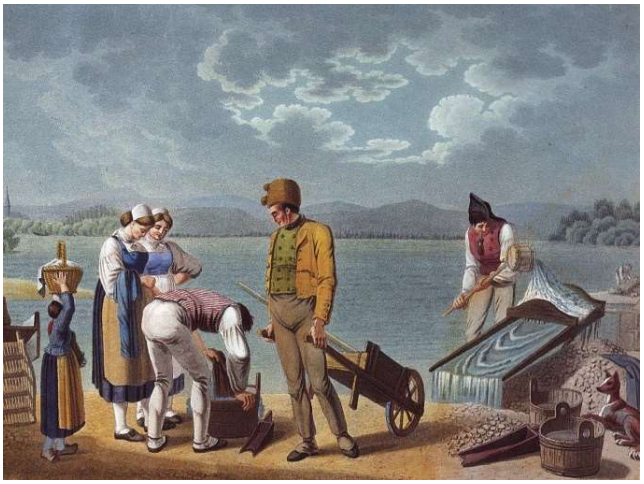


Bild 100

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:
Bertha Borer (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 Bertha beträgt 11 (7+1+1+2). Bertha besteht die Probe mit einer 4, befindet sich also an einem Fundort.

Schritt 2:
Nun ist zu ermitteln, ob Bertha tatsächlich auf den Fund stößt. Der Probewert beträgt diesmal 12 (7+1+2+2). Bertha würfelt eine 10 und stößt auf den Fund.

Schritt 3:
Da Bertha im folgenden Fundbestimmungswurf eine 9 würfelt, ist klar, dass Bertha auf eine Eisenerzader gestoßen ist.

Schritt 4:
Bertha beschließt nun mit Schaufel und Spitzhacke selbst und illegal den Fund zu bergen. Ihr Probewert beträgt hierbei erneut 12 (7+1+2+2). Bertha würfelt eine 3. Folglich fördert Bertha Eisenerz im Wert von 150 Talern (3 x 5 x 10 Taler; der vorstehende Faktor 5 ist der Ertragsfaktor, s. Tabelle „Bodenschatz").

Schritt 5:
Auch die nun notwendige Verbergenprobe besteht Bertha und kann sich folglich unbemerkt vom Fundort entfernen.

3b. 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 (also alles außer Kohlevorkommen) gilt hingegen, 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 Zinn 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 Landesherren und wurde nicht vergeben. Hat der Charakter also Silber, Gold oder Edelsteine gefunden, bleibt ihm nichts anderes übrig, als den Landesherren 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. 3a. beschrieben; die tägliche Verbergen-Probe entfällt natürlich.

3c. DER LEGALE FREMD- bzw. UNTERNEHMENS-ABBAU

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**
Unternehmens-gründung (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 auftreiben zu können, wird der Charakter entweder einen Kredit aufnehmen müssen (20 % Zinsen waren damals keine Seltenheit) und/oder seinerseits die Konzession weiterverpfänden.
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 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.

Bild 101

Beispiel:

<u>Schritt 1:</u>
Bertha Borer (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 Bertha beträgt 11 (7+1+1+2). Bertha besteht die Probe mit einer 4, befindet sich also an einem Fundort.

<u>Schritt 2:</u>
Nun ist wie oben zu ermitteln, ob Bertha tatsächlich auf den Fund stößt. Der Probewert beträgt diesmal 12 (7+1+2+2). Bertha würfelt eine 10 und stößt auf den Fund.

<u>Schritt 3:</u>
Da Bertha wie oben im folgenden Fundbestimmungswurf eine 9 würfelt, ist klar, dass Bertha auf eine Eisenerzader gestoßen ist.

<u>Schritt 4:</u>
Bertha Borer beschließt nun jedoch abweichend zu oben, den Bodenschatz legal und unter Gründung eines Unternehmens zu heben. Bertha 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 Bertha bei diversen Bürgern der Stadt Kredite zu einem Gesamtwert von 1.000 Talern zu 20 % Zinsen im Jahr auf, gründet ihr Unternehmen, kauft Materialien und heuert 2 Bergleute an.

<u>Schritt 5:</u>
Nun kann Bertha für das erste Jahr ihren Ertrag auswürfeln. Ihr Probewert beträgt hierbei erneut 12 (7+1+2+2). Bertha würfelt eine 3. Folglich fördert Bertha Borer Eisenerz im Wert von 3.000 Talern (3 x 5 x (10+5+5) x 10 Taler).

<u>Schritt 6:</u>
Nach Ablauf von 12 Monaten erhält Bertha den ermittelten Betrag von 3.000 Talern gutgeschrieben. Hiervon führt Bertha – sie will nicht die preußischen Zollbehörden prellen (!!!) – den Zehnt in Höhe von 300 Talern an die Stadt Kattowitz ab und zahlt ihre Kredite nebst Zinsen in Höhe von insgesamt 1.200 Talern (1.000 Taler + 200 Taler Zinsen) zurück. Bertha hat also nach Ablauf von 12 Monaten durch ihr 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.

4. 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 102

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

$$\frac{\text{Preis aller Zutaten in Talern}}{1 + \text{Rang in Alchemie} + \text{Einbetten}} \text{ Tage}$$

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 103

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.

5. GEGENSTÄNDE HERSTELLEN

Zwar kann der Hersteller in nahezu jeden Gegenstand ein Wunder bzw. einen *Zauber* 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* / *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* / *Hexe* bei der Herstellung des Gegenstandes die gesamte Zeit behilflich ist.

5a. 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 **bzw.**
+ 42 Gulden, 54 Kreuzer **bzw.**
+ 114 Francs
= Grundkosten

5b. 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*

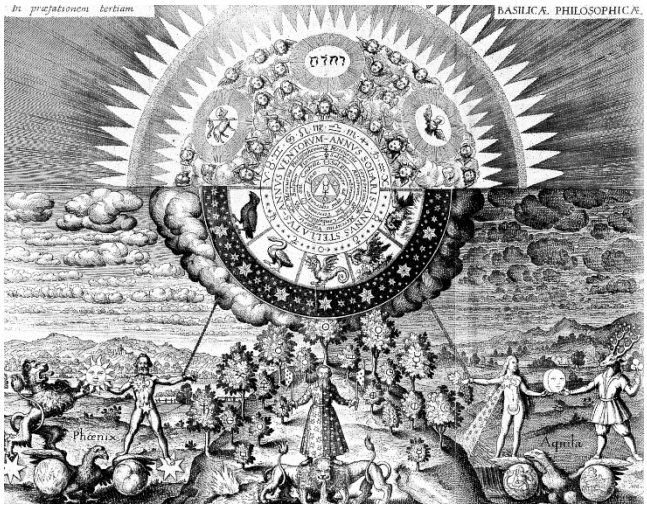


Bild 104

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/*Zaubern*), 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	1.296 Francs	2.592 Francs
	180 Taler	360 Taler	720 Taler
	257 Gulden, 24 Kreuzer	514 Gulden, 48 Kreuzer	1.019 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 ¼ 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* / *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 Wunder / *Zauber* / *Blutzauber* x	228 Francs 60 Taler 85 Gulden, 48 Kreuzer

5c. DIE HERSTELLUNG DES GEGENSTANDES

Während der Herstellung des Gegenstandes arbeiten der Wunderwirker / *Zauberer* / *Hexe* in einer entsprechenden Werkstatt gemeinsam (Pausen einkalkuliert) für

$$\frac{\text{Herstellungskosten in z.B. Talern / 20}}{\text{Rang in Einbetten + Handwerk}} \text{ Stunden}$$

Würfelt nach Ablauf der Zeit der Wunderwirker / *Zauberer* / *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“ (Seite 86).

NICHTSPIELER-CHARAKTERE (NSC), WILDE KREATUREN & WIDERSACHER

Bild 105

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 Größenkategorie 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 & 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:

Humanoide
Konstrukte
Magische Wesen
Pflanzenwesen
Tiere
Untote

Eine Auflistung der diversen Nichtspielercharaktere (NSC), Tiere und widernatürlichen Geschöpfe findet sich im

„Buch der Natürlichen & Widernatürlichen Geschöpfe".

Der im vorgenannten Buch zu findende Eintrag „Trophäe“ bedeutet, dass – sofern Beute tatsächlich auch vorhanden ist – diese mit AGI+GE+Jäger erst von der Kreatur entfernt werden muss (häuten, herausschneiden 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.

1. HEXEN

Bild 106

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“*** Rang **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“*** Rang **II**
- ***„Handwerk: Giftmischen“*** Rang **I**
- ***„Alchemie“*** Rang **I**

BEISPIEL 1: Hexe (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:	- Adept II - Alchemie I - Diener der Verdammnis I - Faustkämpfer III - Flink II - Handwerk: Giftmischen I - Kämpfer I - Manakraft I - Wahrnehmung I
14	***Zauber:*** *Niesanfall* (Manakosten: 2), *Einschläfern* (Manakosten: 3), ***Anwendungsbereite Blutzauber [max. 9]:*** *1 x Balance* (ST 1), *2 x Schmerz* (ST 1), *1 x Federgleich* (ST 3), *1 x Verlangsamen* (ST 3) ***Erlernte Blutzauber:*** *Balance* (Manakosten: 2), *Schmerz* (Manakosten: 2), *Federgleich* (Manakosten: 4), *Verlangsamen* (Manakosten: 4)
Beute:	- Alle noch nicht verwendeten Blutzauberphiolen; - schäbige Lumpenkleider; - BW # (A:10); - BW # (K: 10);

GH:	4	GK:	no	EP:	52

BEISPIEL 2: Hexe (kundig) — 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:

26 | 12 | 5* | 5 | 14* | 6

Bewaffnung

- Fingernägel (Faustkämpfer)*: WB +2 / INI +1

Talente:

- Adept IV
- Brutaler Hieb I
- Einstecker I
- Faustkämpfer III
- Handwerk: Giftmischen I
- Manakraft I
- Reiten I
- Wahrnehmung I
- Alchemie I
- Diener der Verdammnis I
- Flink II
- Kämpfer II
- Mächtiges Wunder III (1x/Kampf/TR SchZB+GEI)
- Rohe Magie I (nicht abwb. Sch. i. H. v. TR x 2)

19 — 22

Zauber:

Niesanfall (Manakosten: 2), *Einschläfern* (Manakosten: 3), *Fluch* (Manakosten: 4), *Azhi-Dahka-Speer* [Eurosiablitz] (WuB: +3; Manakosten: 5),

Anwendungsbereite Blutzauber [max. 24]:

5 x Schmerz (ST 1), *1 x Canaimasprung* (ST 5), *1 x Arkane Explosion* (ST 8), *1 x Feuerwand* (ST 8)

Erlernte Blutzauber:

Balance (Manakosten: 2), *Schmerz* (Manakosten: 2), *Federgleich* (Manakosten: 4), *Verlangsamen* (Manakosten: 4), *Arkane Explosion* (Manakosten: 12), *Feuerwand* (Manakosten: 12), *Canaimasprung* (Manakosten: 16),

Beute:

- Alle noch nicht verwendeten Blutzauberphiolen;
- schäbige Lumpenkleider;
- BW # (A:15);
- BW 2 (K: 15);

GH:	6	GK:	no	EP:	58

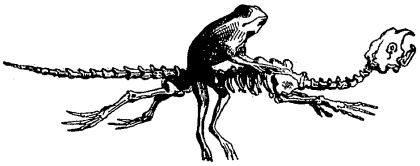


Bild 107

BEISPIEL 3: (Ober-) Hexe — ST 13

KÖR:	8	AGI:	4	GEI:	8
ST:	0	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	2	AU:	5

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

27 | 13 | 5* | 5 | 14* | 6

Bewaffnung

- Fingernägel (Faustkämpfer)*: WB +2 / INI +1

Talente:

- Adept VI
- Brutaler Hieb I
- Einstecker I
- Faustkämpfer III
- Handwerk: Giftmischen I
- Mächtiges Wunder III (1x/Kampf/TR SchZB+GEI)
- Rundumschlag I
- Stigmatisation I (pro TR: -2 Manakosten für 1 LK)
- Alchemie I
- Diener der Verdammnis I
- Flink II
- Kämpfer II
- Knapp daneben I
- Manakraft III
- Reiten I
- Rohe Magie I (nicht abwb. Sch. i. H. v. TR x 2)
- Wahrnehmung I
- Zäher Hund II
- Vernichtender Schlag I

23 — 28

Zauber:

Einschläfern (Manakosten: 3), *Fluch* (Manakosten: 4), *Geben & Nehmen* (Manakosten: 5), *Azhi-Dahaka-Speer* [Eurosiablitz] (WuB: +3; Manakosten: 5), *Kettenblitz* (WuB: +3; Manakosten: 9), *kleiner Terror* [Hl. Schrecken] (Manakosten: 9), *Schweig* (Manakosten: 10), *Gehorche* (Manakosten: 12)

Anwendungsbereite Blutzauber [max. 39]:

4 x Schmerz (ST 1), *1 x Arkane Explosion* (ST 8), *1 x Teufelstanz* (ST 4), *1 x Schleudern (ST 13)*, *1 x Elementargeist Herbeirufen (ST 10)*,

Erlernte Blutzauber:

Balance (Manakosten 2), *Schmerz* (Manakosten 2), *Federgleich* (Manakosten 4), *Verlangsamen* (Manakosten: 4), *Teufelstanz* (Manakosten: 6), *Erstarren* (Manakosten: 9), *Blutbrecher* (Manakosten: 10), *Hast* (Manakosten: 10), *Schleudern* (Manakosten: 10), *Feuerwand* (Manakosten: 12), *Elementargeist herbeirufen* (Manakosten: 10 +X), *Arkane Explosion* (Manakosten 12), *Canaimasprung* (Manakosten 16)

Beute:

- Alle noch nicht verwendeten Blutzauberphiolen;
- schäbige Lumpenkleider;
- BW 2 (A:20);
- BW 2 (K: 20);

GH:	7	GK:	no	EP:	63

Bild 108

Bild 109

	BEISPIEL 4: Weiße Hexe				ST 14
KÖR:	**8**	**AGI:**	**4**	**GEI:**	**8**
ST:	3	BE:	0	VE:	2
HÄ:	3	GE:	2	AU:	6

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

22 | 11 | 5* | 6 | 13* | 4

Bewaffnung

- Fingernägel (Faustkämpfer)*: WB +2 / INI +1

Talente:

- Adept V
- Alchemie I
- Aufopferung II (1x/Kampf/TR 2. Wunder; aber 1W20 abwehrbaren Sch)
- Bildung I
- Faustkämpfer III
- Flink III
- Heiliger Streiter I
- Fürsorger IV (Heil- & SchutzW +2/TR)
- Handwerk: Giftmischen 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 5+ TR)
- Vergebung I (1x/TR/24h Angriffswurf auf Friedfertigkeit)
- Vertrautenband I
- Vertrauter I
- Wahrnehmung I
- WG: Sagen & Legenden I

25/33

Wunder:

Magdalenenduft (Manakosten: 1), *Psalm der Reue* (WuB. -2; Manakosten 1), *Wasser Weihen* (Manakosten: 2), *Einschläfern* (Manakosten: 3), *Handauflegen* (WuB: +1; Manakosten: 3), *Wild Herbeirufen* (Manakosten: 4), *Eurosiablitz* (WuB: +3; Manakosten: 5), *Geben und Nehmen* (Manakosten: 5), *Heilbeeren* (Manakosten: 8), *Heilende Aura* (Manakosten: 8), *Kettenblitz* (WuB: +3; Manakosten: 8), *Heilende Strahlen* (Manakosten: 12)

44

Beute:

- Kleidung (gut);
- BW 2 (A:20);
- BW 2 (K: 20);

GH:	12	GK:	no	EP:	57

Bild 110

2. 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 erhellt 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 Verblassen 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 ½ (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. „*Buch der Natürlichen & Widernatürlichen Geschöpfe*“ unter „*NSC*“) und ein Räuberhauptmann (s. „*Buch der Natürlichen & Widernatürlichen Geschöpfe*“ unter „*NSC*“) in einen Werwolf verwandelt, wobei die Änderungen in ROT gehalten sind:

Magd /Werwolf ST 3

KÖR:	~~6~~10 (6+4)	**AGI:**	~~8~~10 (8+2)	**GEI:**	~~6~~1 (6-6)
ST:	0	BE:	2	VE:	~~0~~1
HÄ:	~~1~~3 (1+2)	GE:	~~2~~3 (2+1)	AU:	~~2~~0 (2-2)

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

29 | 13 | 12 | 9 | 16 | -

Bewaffnung

- ~~Nudelholz*: WB +1~~

Talente:

- Bildung I
- Einstecker II
- Flink II
- Kräuterheiler I
- Wahrnehmung I
- Brutaler Hieb II
- Faustkämpfer III
- Kämpfer III
- Schwimmen I
- WG: Sagen & Legenden I (+ WG: beliebig)

Anfällig:
Erhält doppelten Schaden durch Silberkugeln.
UND:
Erhält doppelten Schaden durch geweihte Silberkugeln davon ½ (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.

Beute: Kleidung (einfach), BW # (A:10)
Denn bei 0 LK bzw. Tod erfolgt Rückverwandlung

GH:	12	GK:	no	EP:	87

Räuberhauptmann / Werwolf ST 12

KÖR:	~~8~~11 (8+3)	**AGI:**	~~8~~10 (8+2)	**GEI:**	~~4~~1 (4-4)
ST:	5	BE:	5	VE:	~~0~~1
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

25 | 15 | 15 | 8 | 16 | -

Bewaffnung

- ~~Säbel (einfach)*: WB +2~~
- ~~Pistole (einfach)**: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter~~

Talente:

- Brutaler Hieb IV (II+II)
- Fieser Schuss II
- Flink II
- ~~Pistolero III~~
- Reiten I
- ~~Salve I~~
- ~~Schütze III~~
- WG: Kräuterkunde I
- Einstecker IV (II+II)
- Faustkämpfer III
- Kämpfer VI (III+III)
- ~~Präziser Schuss II~~
- Rundumschlag I
- ~~Schnellader I~~
- Vernichtender Schlag II
- WG: Fallenstellen I

Anfällig:
Erhält doppelten Schaden durch Silberkugeln.
UND:
Erhält doppelten Schaden durch geweihte Silberkugeln davon ½ (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.

Beute: Kleidung (einfach), BW 3A: W20
Denn bei 0 LK bzw. Tod erfolgt Rückverwandlung

GH:	12	GK:	no	EP:	89

Bild 111

3. VAMPIRE

Die Verwandlung eines Menschen in einen Vampir erfolgt grundsätzlich über den Biss eines Vampirs.

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.

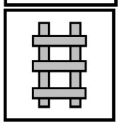
Attributwerte / Eigenschaftswerte:
Verwandelt sich ein Mensch in einen Vampir, so erhält er auf jeden Attribut- und Eigenschaftswert +1.

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.

Bild 112

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.

Als nachfolgende zwei Beispiele werden nun ein Jäger / eine Jägersfrau (s. „*Buch der Natürlichen & Widernatürlichen Geschöpfe*“ unter „*NSC*“) und ein Adliger / eine Adlige (s. „*Buch der Natürlichen & Widernatürlichen Geschöpfe*“ unter „*NSC*“) in einen Vampir verwandelt, wobei die Änderungen in ROT gehalten sind:

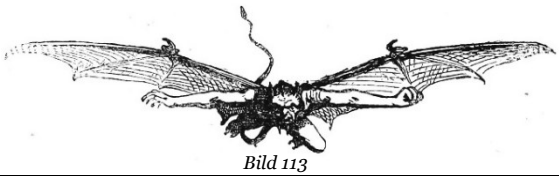


Bild 113

Jäger/Jägersfrau / Vampir — ST 8

KÖR:	~~6~~7	**AGI:**	~~8~~9	**GEI:**	~~6~~7
ST:	~~2~~3	BE:	~~4~~5	VE:	~~0~~1
HÄ:	~~3~~4	GE:	~~0~~1	AU:	~~3~~4

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

27 | 11 | 13* | 9,5 | 16 | 29*

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)
- ~~Heiliger Streiter I~~ Diener der Verdammnis I
- Heimlichkeit IV (II+II)
- Hinterhältiger Angriff I
- Jäger & Sammler II
- Kämpfer III
- Kletterass II
- Manakraft II
- Salve I
- Schnelle Reflexe II
- Schütze III
- Wahrnehmung IV (II+II)
- Tiermeister I (+3/TR auf Umgang mit Tieren)
- Vertrauter I (1 Tier/TR als Begleiter)

15

Wunder: Zauber:

~~*Eustachiussicht*~~
Samielssicht
(+1 auf Schießen; Manakosten: 2),
~~*Geben und Nehmen,*~~
~~*Gesegnete Waffe (WB +1),*~~
Fluch (Manakosten: 4),
Wild Herbeirufen (Manakosten: 4)

25

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.

Beute:	Kleidung (gut), BW # (A:20)				
GH:	23	GK:	no	EP:	118

Adliger/Adlige / Vampir — ST 9

KÖR:	~~8~~9	**AGI:**	~~6~~7	**GEI:**	~~6~~7
ST:	~~3~~4	BE:	~~3~~4	VE:	~~3~~4
HÄ:	~~2~~3	GE:	~~1~~2	AU:	~~2~~3

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

26 | 12 | 13* | 8,5 | 29* | 21**

Bewaffnung

- Florett (Meisterarbeit)*: WB +2; INI +2
- Pistole (Meisterarbeit)**: WB +6; Ladezeit: 3 KR; Distanzmalus: -4 pro 10 Meter

Talente:

- *[Adept II (unbrauchbar, wenn nicht zugleich auch Diener der Verdammnis erworben wird)]*
- Akrobat I
- Anführer I
- Bildung I
- Brutaler Hieb I
- Charmant I
- Einstecker I
- Flink IV
- Heimlichkeit II
- Hinterhältiger Angriff I
- Instrument I
- Kämpfer VII (IV+II)
- Kletterass II
- Kunstkenner I
- Reiten II
- *[Manakraft II (unbrauchbar, wenn nicht zugleich auch Diener der Verdammnis erworben wird)]*
- Schnelle Reflexe II
- Schütze III
- Wahrnehmung II
- Stratege I
- WG: Höfische Etikette & Dichtkunst II

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.

Beute:	Kleidung (kostbar), BW 5A: W20				
GH:	22	GK:	no	EP:	114

Bild 114

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

exterritorialen 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 Bemerkenprobe mit Malus -2, erkennt er, dass sich hier und da Gegenstände (Bücher, Phiolen, etc.) wie von Geisterhand selbst durch die Luft bewegen. Einen der Ordensherren darauf angesprochen, erwidern diese nur *„wart´s ab, wart´s ab!"*.

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 verflixt 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 Klopfzeichen 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 Phiolen 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. 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

Bild 115

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 116

Es 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 blitzenden Augen auf den blutgetränkten Brautschleier schielte und sich anschickte, diesen vom Haupte der erbleichten Hilde zu reißen. 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 verwandelte und mit einem schnellen Sprung ins Gebüsch vermeiden konnte, gesehen zu werden.

Die Brautjungfer aber versteckte den Schleier in einer Nische hinter dem Mühlenrad, gab den Brautstrauß hinzu und verschloss das Versteck unter Tränen mit einem Brett.

Der Förstersknecht hatte sogleich die Verfolgung 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 taumelte vor Entsetzen Schritt um Schritt zurück 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 Nächte 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 117

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 Teilbacher Mühle bei Waldenhausen, ist am Tage der Hl. 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 SITAUTION 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

- Gewehr (Meisterarbeit)*: WB +13 / GA -3; INI -1; Ladezeit 7 KR; Distanzmalus: -1 (-3 +2) pro 10 Meter
- 9 Freikugeln: WB +22 (20+2); Mindestschaden 15 (nicht abwehrbar); die 5. der 9 Kugeln gehört dem Satan
- Dolch: INI +1

Talente:	- Fieser Schuss III - Fürsorger I (Heil-/Schutzwunder +2/TR) - Diener der Verdammnis I - Heimlichkeit II - Jäger & Sammler II - Salve I - Schütze III - Tiermeister I (+3/TR auf Umgang mit Tieren) - Vertrauter I (1 Tier/TR als Begleiter) - Wahrnehmung II
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 [Zu den Besonderheiten von *„Fliegenden Besen“* s. *„Buch der Natürlichen & Widernatürlichen Geschöpfe“* unter *„Über- / Widernatürliche Geschöpfe“*].

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 erhielte 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:

26 | 12 | 5* | 5 | 14* | 6

Bewaffnung

- Fingernägel (Faustkämpfer)*: WB +2 / INI +1

Talente:

- Adept IV
- Alchemie I
- Brutaler Hieb I
- Einstecker I
- Diener der Verdammnis I
- Faustkämpfer III
- Flink II
- Handwerk: Giftmischen I
- Kämpfer II
- Mächtiges Wunder III (1x/Kampf/TR SchZB+GEI)
- Manakraft I
- Reiten I
- Wahrnehmung I
- Rohe Magie I (nicht abwb. Sch. i. H. v. TR x 2)

24 (19+3+2)

Zauber:

Einschläfern (Manakosten: 3),
Fluch (Manakosten: 4),
Azhi-Dahaka-Speer [Eurosiablitz] (WuB: +3; Manakosten: 5),

Anwendungsbereite Blutzauber [max. 24]:

4 x Schmerz (ST 1),
1 x Teufelstanz (ST 4),
1 x Feuerwand (ST 8),
1 x Tarnender Nebel (ST 8)

Erlernte Blutzauber:

Balance (Manakosten: 2),
Schmerz (Manakosten: 2),
Verlangsamen (Manakosten: 4),
Freikugeln (Manakosten: 6),
Teufelstanz (Manakosten: 6),
Feuerwand (Manakosten: 12),
Canaimasprung (Manakosten: 16),

30 (22+5+3)

Beute:	- Alle noch nicht verwendeten Blutzauberphiolen; - schäbige Lumpenkleider; - BW # (A:15); - BW 2 (K: 15); - Verlobungsringe von Heinz und Hilde				
GH:	6	GK:	no	EP:	58

Die Probewerte der von Ortrud mitgeführten anwendungsbereiten Blutzauber (-phiolen) sind (vorschlagsweise) folgende:

- Schmerz (1 von 4): abwehrb. Sch.=> 16
- Schmerz (2 von 4): abwehrb. Sch.=> 8
- Schmerz (3 von 4): abwehrb. Sch.=> 11
- Schmerz (4 von 4): abwehrb. Sch.=> 13
- Feuerwand (1 von 1): => Blutzauber geglückt
  [Feuerwand von maximal 1m x 1m x 1m; dort Stehende oder durch sie Hindurchspringende erhalten 2W20 abwehrb. Sch.]
- Teufelstanz (1 von 1): => Blutzauber geglückt
  [Opfer: wahnhafte Tanzwut; Laufen: 1m/KR; ErschöpfungsSch: 1LK/KR; ab 2. KR GEI+HÄ-Rettungs-Probe mögl.]
- Tarnender Nebel (1 von 1):
  => Blutzauber geglückt
  [Angriffe + Aktionen (bei denen Sicht nötig ist): -8]

Ortruds Besen					
KÖR:	**8**	**AGI:**	**11**	**GEI:**	**0**
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

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.

GH:	1	GK:	no	EP:	57

Bild 118

Bei Tage ist Ortrud eine ganz gewöhnliche Katze, behält aber ihren menschlichen Verstand bei.

Katze (Ortrud)					
KÖR:	**4**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**1**
ST:	2	BE:	2	VE:	2
HÄ:	0	GE:	0	AU:	2
14	4	8	4	6	-
Bewaffnung					
- Pfote (WB +1)					
Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.					
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.					
GH:	1	GK:	kl	EP:	44

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.

Dornenbüsche					
KÖR:	**6**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**0**
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0
30	11	8	-	11	-
Bewaffnung					
- Wurzelhiebe (WB +2)					
Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuer.					
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).					
Mehrere Angriffe (+4): Kann 4 zusätzliche Hiebe mit seinen unzähligen Wurzeln 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.					
Umschlingen: 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. ***Befreien:*** *Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.*					
Beute:	Lediglich Brennholz				
GH:	7	GK:	no	EP:	122

In der Höhle Ortruds befinden sich:

Pergamente an Wundern/*Zaubern*:

- Eustachiussicht / *Samielssicht*
- Einfühlen

Pergamente an *Blutzaubern*:

- 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 herum-miauen.

Rabe (Herrmann)					
KÖR:	**3**	**AGI:**	**3**	**GEI:**	**3**
ST:	2	BE:	1	VE:	3
HÄ:	0	GE:	1	AU:	0
13	3	4	4	6	-
Bewaffnung					
- Krallen (WB +1)					
Fliegen: 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.					
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.					
Sturzangriff: 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

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

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 Leckereien.

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:

18 | 8 | 11** | 6 | 9** | 16*

Bewaffnung

- Pistole (Meisterarbeit)*: WB +6; Ladezeit: 3 KR; Distanzmalus: -4 pro 10 Meter
- Degen (Meisterarbeit)**: WB +2; INI +1

Talente:	- Bildung I - Flink I - Heimlichkeit I - Jäger & Sammler I - Kräuterheiler III - Schwimmen I - Wahrnehmung I - WG: Sagen & Legenden II (+ WG: beliebig I)				
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.

Bild 119

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 Oda 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.

	Geist (Oda)				
KÖR:	**1**	**AGI:**	**11**	**GEI:**	**10**
ST:	16	BE:	0	VE:	3
HÄ:	16	GE:	2	AU:	6
27	25	11	6,5	19	-
Bewaffnung					
-	Geisterklaue /WB +2; GA -2)				
	Alterung: Bei einem Treffer altert das Ziel pro erlittenen Schadenspunkt um ½ Jahr.				
	Angst (-X): 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.				
	Fliegen: 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.				
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).				
	Nur durch Magie verletzbar: Nur Angriffe mit magischen bzw. geweihten Waffen oder durch *Zauber* / *Blutzauber* / Wunder richten Schaden an. Ausgenommen sind eventuelle **Anfälligkeiten**, durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.				
	Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.				
	Wesen der Verdammnis				
16	Göttlicher Schrecken / *Terror*				30
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 Bestattung 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.

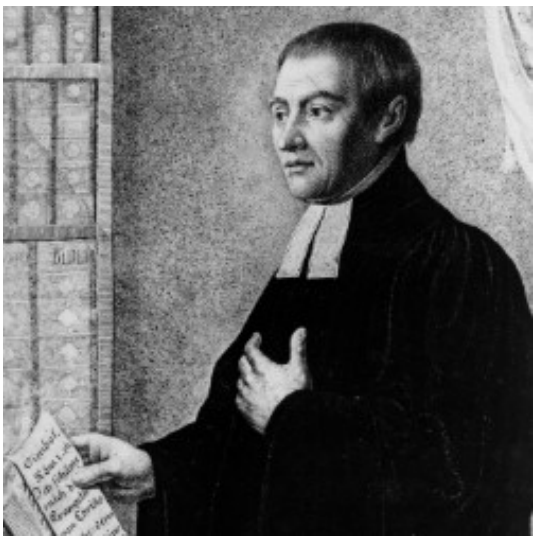


Bild 120

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 Kletternprobe ein zusätzlicher Malus von -1 anzurechnen.

Bei den auf der Umgebungskarte aufgeführten Fluren „In der Döhlen“ (Flur 49), „Dinckel 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 Brautschleierverstecks 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

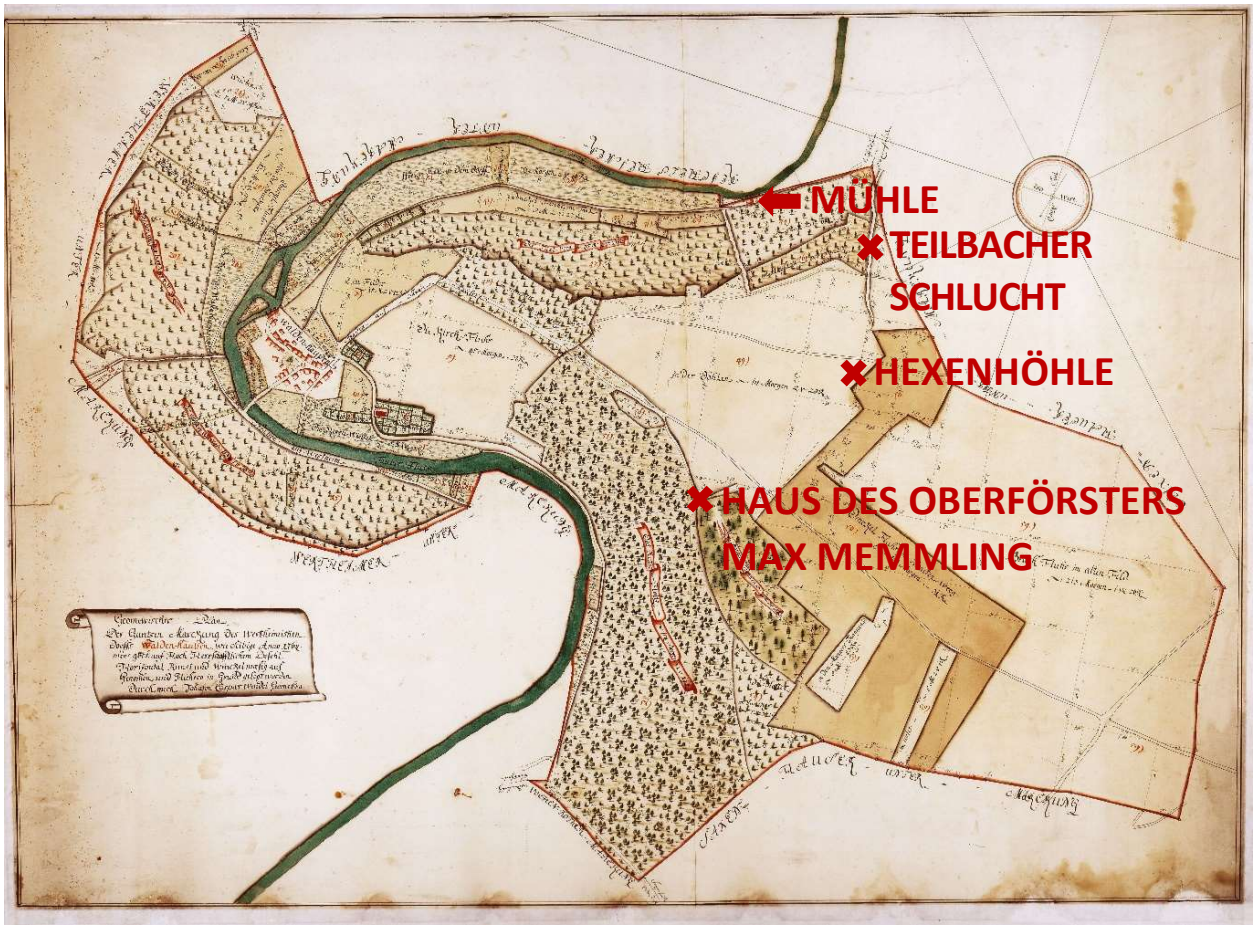


Bild 121

Bild 121

DAS DORF

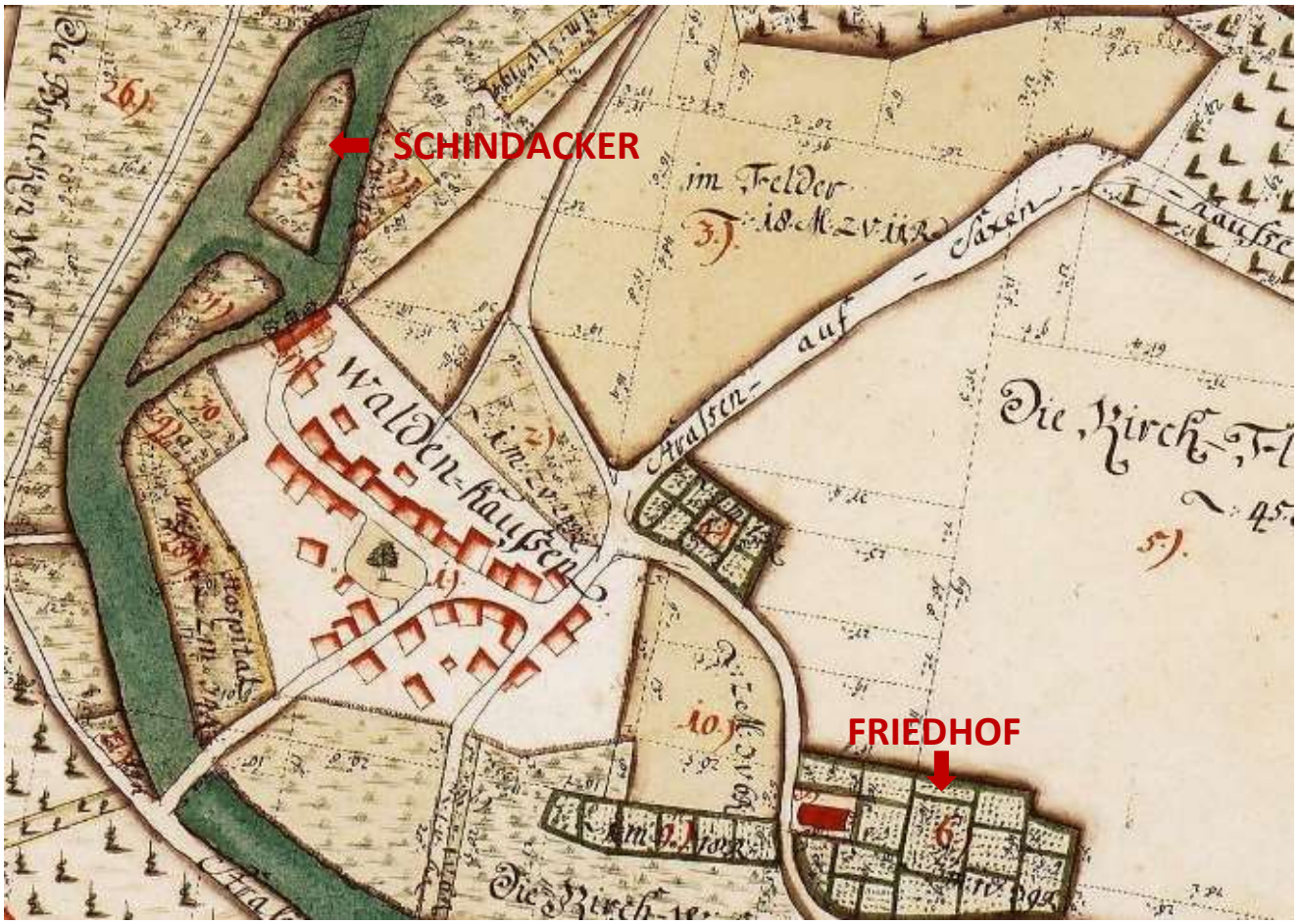


Bild 122

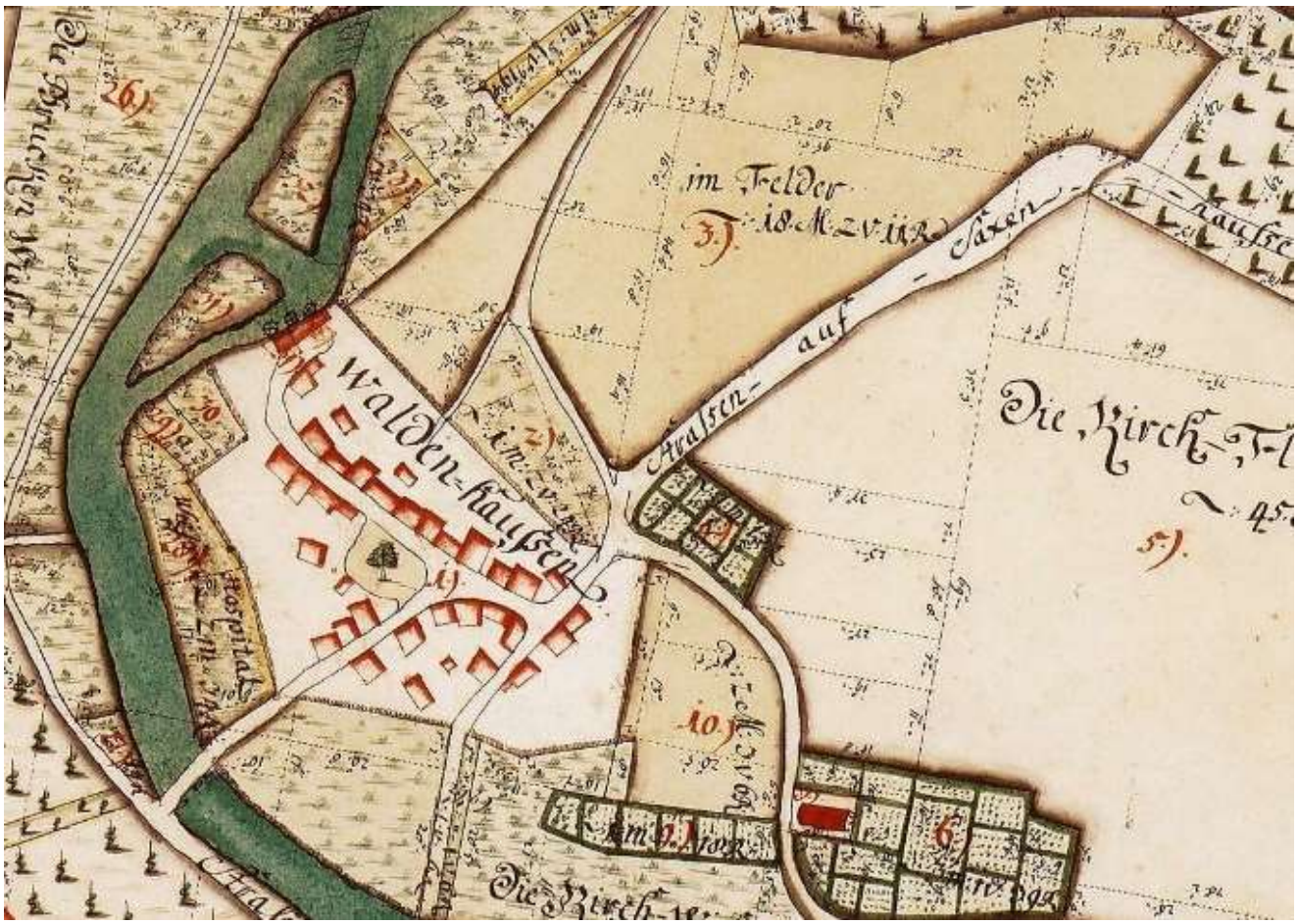


Bild 122

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 bösartigeren Zielen zu frönen.

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 finsterer 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:

Denn es ist alles Fiktion!

Überhaupt die Wälder…!

Bild 123

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 tobt 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 unheimlich. Kaum
beginnen die ersten Akkorde, lässt es alle
wohl gehüteten Gefühle 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 unschicklichster Art.
Solcherlei Musik sollte wirklich verboten
werden . . .

[Auszug eines „Briefes“ einer Mutter an ihre Schwester]

Es ist wohl nicht übertrieben zu behaupten, dass Ludwig van Beethoven der Rockstar der Jugendlichen um 1800 war.

In weiten Kreisen galt seine Musik als in höchstem Maße anstößig; man glaubte, sie beinhalte einfach zu viel Gefühl und verderbe den Charakter der Jugend. Viele Eltern verboten daher oftmals insbesondere ihren Töchtern entsprechende Konzertbesuche.

[*Die Charaktere sollten daher darauf gefasst sein, dass ihnen in mancher Unterkunft ausdrücklich das Spielen von Beethoven untersagt sein wird!*]

Im Jahre 1799 wird er seine berühmte Klaviersonate Nr. 8 „Pathetique“ vollenden.

Bild 124

Was niemand weiß: Seit knapp einem Jahr bemerkt Beethoven ein sich stetig verschlimmerndes Hörleiden. Er ist zutiefst beunruhigt und verfällt zunehmend in Depression, 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 berauschende Erfolge feiern wird.

Joseph Haydn hingegen, noch in den letzten Jahren zu höchstem Ruhm und erheblichem Wohlstand gekommen, schwinden merklich die Kräfte für neue Kompositionen. 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.

Bild 125

An der Universität Jena und in den berühmten, zumeist von hochgebildeten Frauen geführten Berliner Salons, z. B. einer 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.

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 „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…*]

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 Trevithick 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 aufsehenerregende 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 Sanbank 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 erstmals die Ostküste von Neu Holland (Australien) und

Bild 126

Bild 127

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.

Bild 128

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

Bild 129

die Sahara durchwanderte und in Boknane, im heutigen Nigeria, 1801 seinen Tod finden wird.

Bild 130

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 Migrations-netzwerken.

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 Kavalierstour bzw. Grand Tour, welche typischerweise 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.

Bild 131

Zum anderen suchte man Unterricht bei namhaften italienischen und französischen Fechtmeistern, um sich auch in dieser Kunst zu vervollkommnen. 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.

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. Berüchtigt 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 132

Bild 133

Bild 134

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

Bild 135

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 136

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 137

Die Barbaresken-Korsaren der Nordafrikanischen Küste mit Ihren vornehmlichen Operationsbasen Algier und Tunis hatten sich um 1800 auf die Erpressung von Lösegeldern für gefangengenommene Seefahrer und – Reisende sowie auf die informellen Tributzahlungen der betroffenen Nationen spezialisiert.

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).

Bild 138

Bild 139

Ursprünglich aus innervietnamesischen Machtkämpfen entstanden und insbesondere durch die Tay-Son angeheuert, entwickelten sich die Piraten unter der Führung Zheng Qi´s zu einer ernsten Bedrohung für den internationalen Waren- und Handelsverkehr innerhalb des Südchinesischen Meeres.

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 140

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.

Bild 141

Bis 1819 war Temasek (heute Singapur) eines der berüchtigtsten Piratennester dieser Weltgegend.

SKLAVEREI

Auch im Jahre 1799 ist das menschenverachtende System der Sklaverei weltweit grausame Realität.

Bild 142

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 143

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 berüchtigte „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.

Bild 144

1799 betrieben alle europäischen Kolonialmächte lukrative Sklavenplantagen in allen Winkeln der Erde, insbesondere jedoch auf dem amerikanischen Kontinent (von Kanada bis Feuerland).

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.

Doch regte sich aus christlichen und aufklärerischen Überzeugungen heraus zunehmend Widerstand gegen diese Gräuel!

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 gelichgesetzt werden wird.

Bild 145

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. 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 146

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.

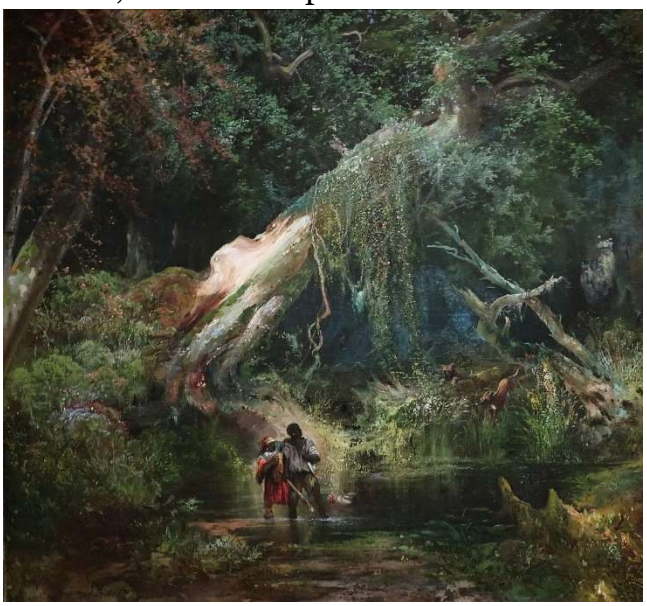


Bild 147

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.

EINIGE AUSGEWÄHLTE STAATSLENKER

Bild 148

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, und dies obwohl er sich sowohl seinem König als auch einem in Grundzügen demokratischen Parlament gegenüber zu verantworten hat.
Durch den India Act unterwarf Pitt die berühmt 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 war Pitt zusehends konservativer und antidemokratischer gesinnt. Aufstände in Irland schlug er mit aller Brutalität nieder. Mit dem von Pitt veranlassten Act of Union wurden Irlands letzte Reste an Eigenständigkeit beseitigt und die Insel in das Vereinigte Königreich integriert.

In kommenden Jahren wird Napoleon Bonaparte mit Friedensgesuchen an William Pitt scheitern, in welchem er seinen erbittertsten Gegenspieler gefunden haben wird.

Bild 149

Viele seiner Zeitgenossen erkennen früh in ihm das Genie, welches Großbritannien mit außergewöhnlichem Erfolg in ein neues Zeitalter führen wird.

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).

Bild 150

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.

Bild 151

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 schaffen 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.

Von Ihrem Stammsitz Malta durch die französisch-napoleonische Besetzung der Insel 1798 vertrieben, findet der Malteserorden (Johanniterorden) 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 exterritoriale 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) beginnenden 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 ¾ aller Soldaten zu verzeichnen haben werden, wird den ersten Riss zwischen Russland 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 endgültigen 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?!*]

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.

Bild 152

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.

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.

Bild 153

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 weisen könnte und in starrsinnig anmutendem Konservatismus nicht allein den Keim für die deutsche Revolution von 1848 sondern auch für den Niedergang Habsburgs säen.

Spielte das Setting einige Jahrzehnte früher, z.B. in den 1760er Jahren, so wäre mit unzweifelhafter Sicherheit als erster Herrscher – überhaupt als mächtigste Persönlichkeit – Kaiser Qianlong von China zu nennen gewesen, unter dessen Regierung das Chinesische Kaiserreich eine seiner bedeutendsten Hochblüten erleben durfte.

Bild 154

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 155

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 Zerfalls-erscheinungen 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.

Friedrich-Wilhelm III. (* 3. August 1770 in Potsdam; † 7. Juni 1840 in Berlin), König von Preußen, ist ein schüchterner, ernster und wenig selbstbewusster Charakter.

Bild 156

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.

Aufgrund des hohen Anteiles polnischer Untertanen in den durch die drei polnischen Teilungen bereits unter 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 vor den Toren Berlins 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 schon in wenigen Jahren 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 werden und maßgeblich am Niederringen Napoleons beteiligt sein.

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.

Bild 157

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 werden.

Zurzeit befindet sich Napoleon in Ägypten. Eine von Kriegsschiffen eskortierte Transportflotte lichtete am 19. Mai 1798 die Anker. An Bord waren neben 38.000 Soldaten auch zahlreiche Wissenschaftler und Künstler, die das Land, seine Geschichte und Kunstdenkmäler erforschen und in

Ägypten moderne politische und wirtschaftliche Strukturen aufbauen sollen. Ziel des Ägyptenfeldzuges ist es, Großbritanniens Zugang nach Indien zu stören, da sich die anfänglich geplante Invasion Großbritanniens als undurchführbar erwiesen hat.

Bild 158

DAS JAHR 1799

Neben den bereits erwähnten Ereignissen, welche sich im Laufe des Jahres 1799 zutragen werden, seien ergänzend 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 am 22. Januar 1799 die kurzlebige Parthenopäische Republik ausgerufen werden. Ihre Auflösung wird bereits im Juni 1799 mit der Rückeroberung Neapels durch die Koalitionstruppen erfolgen. 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 Einkerkerungen 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.

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 jenen des österreichischen Generals Johann Konrad Friedrich Freiherr von Hotze bei Zürich in die Zange zu nehmen.

Bild 159

Am 24. September wird ihm und seinen Soldaten trotz heftigsten französischen Beschusses, 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 160

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 161

Abschließend seien zur Verdeutlichung der politischen Situation im Jahre 1799 zumindest für den deutschen bzw. mitteleuropäischen Raum noch zwei Karten herangezogen.

Die erste der beiden Karten, welche Süddeutschland im Jahre 1770 zeigt, verdeutlicht, wie weit die Zersplitterung deutscher Landstriche im vornapoleonischen Deutschland fortgeschritten war. Die hier gezeigten Ländergrenzen entsprechen weitgehend der von den Charakteren vorgefundenen Situation im Jahre 1799.

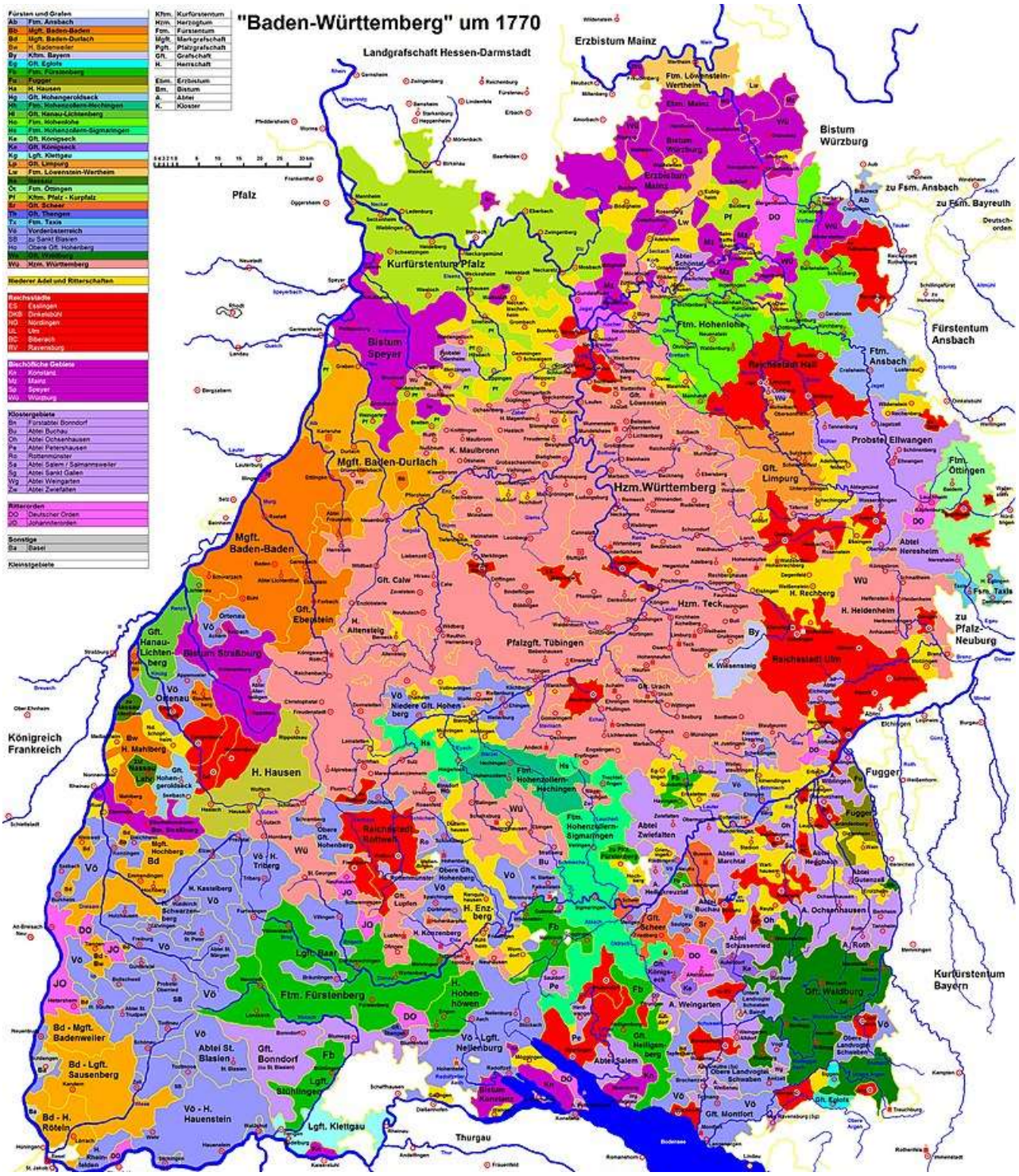
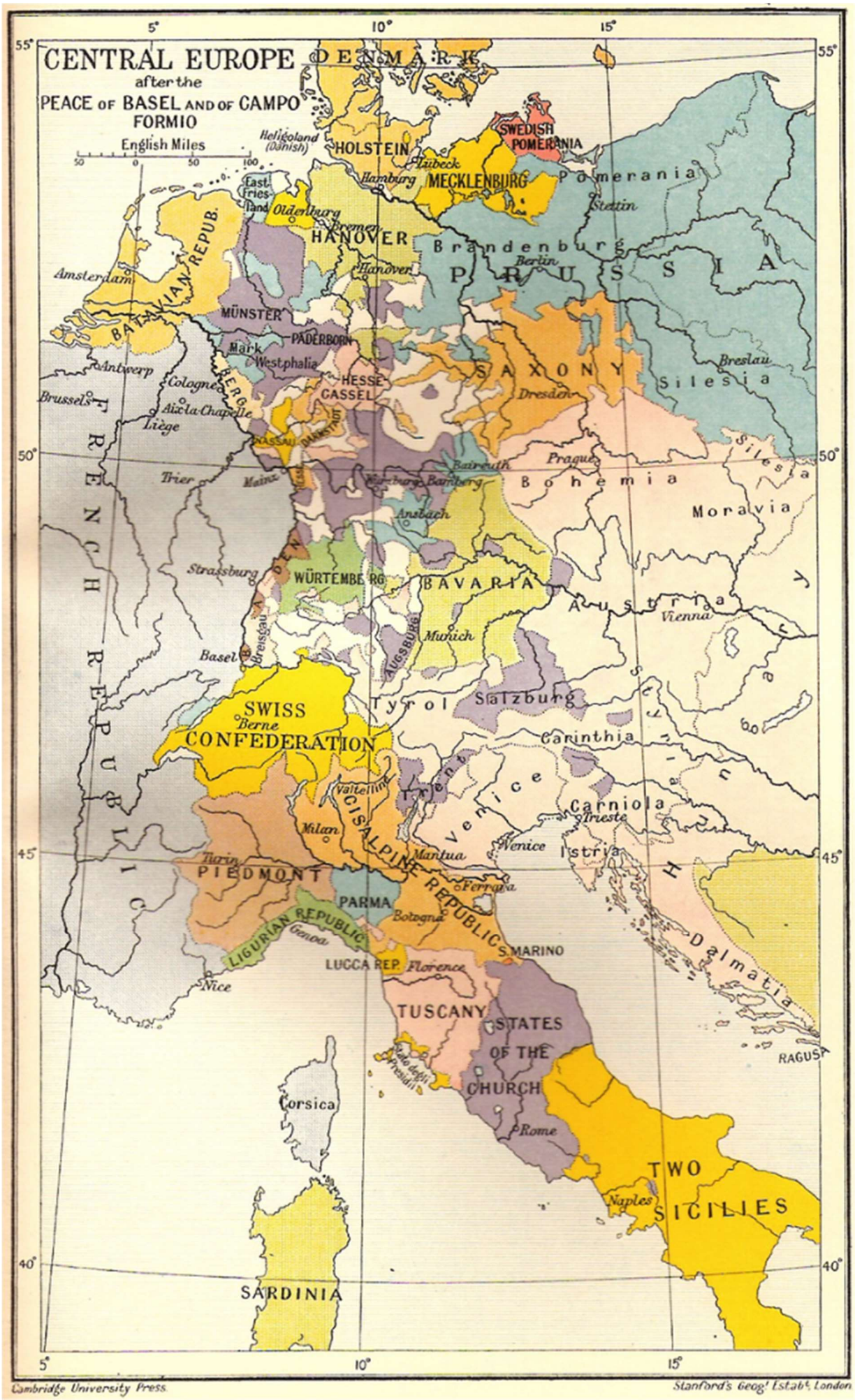


Bild 162


CENTRAL EUROPE
after the
PEACE OF BASEL AND OF CAMPO FORMIO
English Miles
DENMARK
Heligoland (Danish)
HOLSTEIN
Lübeck
Hamburg
MECKLENBURG
SWEDISH POMERANIA
Pomerania
Stettin
East Fries-land
Oldenburg
Bremen
HANOVER
Hanover
Brandenburg
Berlin
PRUSSIA
Amsterdam
BATAVIAN REPUB.
MÜNSTER
PADERBORN
Mark
Westphalia
Antwerp
Cologne
BERG
Brussels
Aix-la-Chapelle
Liège
HESSE-CASSEL
SAXONY
Dresden
Breslau
Silesia
NASSAU
DARMSTADT
Trier
Mainz
Bayreuth
Bamberg
Prague
Bohemia
Moravia
Ansbach
FRENCH REPUBLIC
Strassburg
BADEN
WÜRTEMBERG
BAVARIA
Austria
Vienna
Basel
Breisgau
AUGSBURG
Munich
SWISS CONFEDERATION
Berne
Tyrol
Salzburg
Carinthia
Trento
Venice
Valtelline
CISALPINE REPUBLIC
Milan
Carniola
Trieste
Venice
Istria
Turin
PIEDMONT
Mantua
Ferrara
PARMA
Bologna
LIGURIAN REPUBLIC
Genoa
S. MARINO
LUCCA REP.
Florence
Nice
TUSCANY
STATES OF THE CHURCH
Dalmatia
RAGUSA
Corsica
Rome
TWO SICILIES
Naples
SARDINIA
Cambridge University Press
Stanford's Geog' Estab', London

Die obige zweite der beiden Karten, welche sich auf das Jahr 1797 bezieht, zeigt deutlich die linksrheinische Besetzung durch das revolutionäre Frankreich und lässt am Rechten Rande noch ansatzweise die enormen Flächengewinne Österreichs und Preußens durch die drei polnischen Teilungen, andererseits die übrige Zersplitterung Deutschlands in diverse Kleinstaaten erahnen. Man beachte auch, dass das damalige Kurfürstentum Hannover in Personalunion mit den britischen Inseln vom englischen König regiert wurde. Auch kann man gut erkennen (lila gefärbt), dass ein Großteil Deutschlands von Kirchenfürsten regiert wurde (wie z.B. die Erzbistümer Münster, Köln, Mainz, Salzburg etc.).

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. Insgeheim 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. 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 machtberauschter 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 Ritterorden als überholte und antiquierte Absurditäten zu schmähen, welche abgeschafft gehörten.

Die größte geheime Unterorganisation zur Bekämpfung alles Bösen stellt der Johanniterorden 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. DIE FREIMAURER

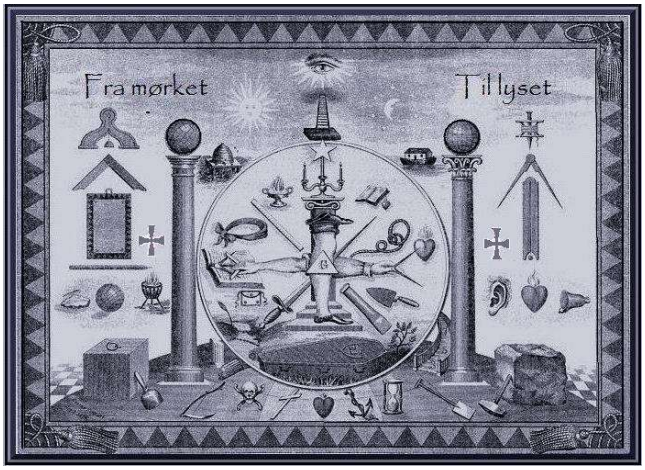


Bild 164

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.

Nicht wenige 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 Wissen der jeweiligen Logen – oftmals 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 friedfertigere 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 Montegelas (Minister und Reformer 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. Reformer).

3. DIE ROSENKREUZER

Bild 165

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 Wiederzusammenführen von Religion und Wissenschaft in einer für die menschliche Gemeinschaft förderlichen Entwicklung war.

Im Laufe der 2. Hälfte des 18. Jahrhunderts strömen mehr und mehr Diener der Verdammnis zu den Rosenkreuzern. Alchemie und „dunkle“ Zauber traten 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 sich aus Gemeinschaften heiliger Streiter zusammensetzen, 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 rein 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 an Gemeinschaften 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. Viele, wie z.B. Einhörner bedürfen einer unberührten Natur als bestimmungs-gemäßes Habitat. Dem entgegen gibt es reine „Kulturfolger" wie etwa Gargoyle. Die meisten Geschöpfe leben hingegen 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, Zauberer und anderes Gesindel in die Wildnis bzw. „Randzonen" beider Welten.

Manche Geschöpfe wiederum 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 Feenwesen, 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,

Bild 166

- 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.

Oft jedoch wurden diese Orte 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 sie 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

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 Bundeslade
- die vermeintlich verlorengegangene Oriflamme (Reichs- und Kriegsfahne der französischen Könige),
- das Turiner Grabtuch,
- das vermeintlich verloren gegangene Schwert von König Arthus,
- die Reichskleinodien des Heiligen Römischen Reiches,
- der vermeintlich verlorengegangene 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.

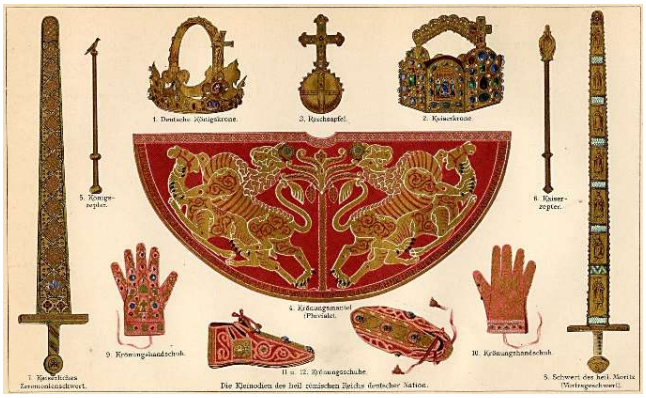


Bild 167

ANHANG

SPIELBEREITE SC

Bauer/Bäuerin
Tendenz: **Nahkampf** — **ST 1**

KÖR:	**8**	**AGI:**	7	**GEI:**	**5**
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0

22 | 12 | 7 | 4,5 | 13 | 7

Bewaffnung

- Wanderstock (zweihändig): WB +1

Talente:
- Charmant I
- Faustkämpfer I
- Kämpfer I

5 | - | 6

Ausrüstung:
- Decke,
- Wasserflasche,
- Käse & Brot (1x Tagesration),
- 5 Gulden, 1 Kreuzer, 1 Heller

Bauer/Bäuerin
Tendenz: **Fernkampf** — **ST 1**

KÖR:	7	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**5**
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	1	GE:	4	AU:	0

18 | 8 | 8 | 5 | 9 | 14

Bewaffnung

- Steinschleuder: WB +1

Talente:
- Instrument: *beliebig* I
- Schütze I
- Wahrnehmung I

5 | - | 6

Ausrüstung:
- Decke,
- Wasserflasche,
- Käse & Brot (1x Tagesration),
- 5 Gulden, 1 Kreuzer, 1 Heller

Bauer/Bäuerin
Tendenz: **Wunderwirken** — **ST 1**

KÖR:	6	**AGI:**	6	**GEI:**	**8**
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	3

18 | 8 | 6 | 4 | 11 | 6

Bewaffnung

- Wanderstock (zweihändig): WB +1

Talente:
- Heiliger Streiter I
- Kämpfer I
- Wissensgebiet: Monster & Tiere I
- Wissensgebiet: Sagen & Legenden I

11 | *Handauflegen* | 12

Ausrüstung:
- Decke,
- Wasserflasche,
- Käse & Brot (1x Tagesration),
- 5 Gulden, 1 Kreuzer, 1 Heller

Bauer/Bäuerin
Tendenz: **KEINE** — **ST 1**

KÖR:	7	**AGI:**	6	**GEI:**	7
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0

20 | 10 | 6 | 4 | 11 | 8

Bewaffnung

- Wanderstock (zweihändig): WB +1

Talente:
- Bildung I
- Kämpfer I
- Wissensgebiet: Fischen I
- Wissensgebiet: Menschenkenntnis I

7 | - | 8

Ausrüstung:
- Decke,
- Wasserflasche,
- Käse & Brot (1x Tagesration),
- 5 Gulden, 1 Kreuzer, 1 Heller

Bürger/Bürgerin
Tendenz: ***Nahkampf*** **ST 1**

KÖR:	**8**	**AGI:**	7	**GEI:**	**5**
ST:	3	BE:	0	VE:	1
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

21 | 11 | 7 | 4,5 | 13 | 7

Bewaffnung

- Florett (einfach/Gehstockscheide): INI +1

Talente:
- Charmant I
- Flink I
- Kämpfer I

5 | - | 6

Ausrüstung:
- Decke,
- Wasserflasche,
- Käse & Brot (1x Tagesration),
- 5 Gulden, 1 Kreuzer, 1 Heller

Bürger/Bürgerin
Tendenz: ***Wunderwirken*** **ST 1**

KÖR:	**6**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**8**
ST:	1	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	1	AU:	3

18 | 8 | 6 | 4 | 9 | 7

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

Bürger/Bürgerin
Tendenz: ***Fernkampf*** **ST 1**

KÖR:	7	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**5**
ST:	0	BE:	1	VE:	0
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0

20 | 10 | 9 | 5 | 7 | 13

Bewaffnung

- Terzerole: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter

Talente:
- Charmant I
- Handwerk: *beliebig* I
- Schütze I

5 | - | 6

Ausrüstung:
- Decke,
- Wasserflasche,
- Käse & Brot (1x Tagesration),
- 5 Gulden, 1 Kreuzer, 1 Heller

Bürger/Bürgerin
Tendenz: ***KEINE*** **ST 1**

KÖR:	7	**AGI:**	7	**GEI:**	6
ST:	2	BE:	0	VE:	1
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0

19 | 9 | 7 | 4,5 | 11 | 9

Bewaffnung

- Florett (einfach/Gehstockscheide): INI +1
- Terzerole: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter

Talente:
- Bildung I
- Kämpfer I
- Wissensgebiet: Falschspiel I
- Wissensgebiet: Glücksspiel I

6 | - | 7

Ausrüstung:
- Decke,
- Wasserflasche,
- Käse & Brot (1x Tagesration),
- 5 Gulden, 1 Kreuzer, 1 Heller

Adliger/Adlige
Tendenz: ***Nahkampf*** **ST 1**

KÖR:	**8**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**6**
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

21 | 11 | 6 | 4 | 14 | 6

Bewaffnung

- Florett (einfach): INI +1
- Pistole (einfach): WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter

Talente:
- Bildung I
- Kämpfer I
- Reiten I

6 | - | 7

Ausrüstung:
- Decke,
- Wasserflasche,
- Käse & Brot (1x Tagesration),
- 5 Gulden, 1 Kreuzer, 1 Heller

Adliger/Adlige
Tendenz: ***Wunderwirken*** **ST 1**

KÖR:	**6**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**8**
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	3

18 | 8 | 6 | 4 | 10 | 6

Bewaffnung

- Degen (einfach): WB +1
- Pistole (einfach): WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter

Talente:
- Charmant I
- Heiliger Streiter I
- Kämpfer I

11 | *Magdalenenduft* | 12

Ausrüstung:
- Decke,
- Wasserflasche,
- Käse & Brot (1x Tagesration),
- 5 Gulden, 1 Kreuzer, 1 Heller

Adliger/Adlige
Tendenz: ***Fernkampf*** **ST 1**

KÖR:	**7**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**5**
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	3	AU:	0

19 | 9 | 8 | 5 | 9 | 13

Bewaffnung

- Degen (einfach): WB +1
- Pistole (einfach): WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter

Talente:
- Bildung I
- Schütze I
- Wissensgebiet:
- Dichtkunst & Etikette I
- Wissensgebiet: Glücksspiel I

5 | - | 6

Ausrüstung:
- Decke,
- Wasserflasche,
- Käse & Brot (1x Tagesration),
- 5 Gulden, 1 Kreuzer, 1 Heller

Adliger/Adlige
Tendenz: ***KEINE*** **ST 1**

KÖR:	**6**	**AGI:**	**7**	**GEI:**	**7**
ST:	1	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	2

18 | 8 | 7 | 4,5 | 9 | 11

Bewaffnung

- Säbel (einfach): WB +2
- Pistole (einfach): WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter

Talente:
- Kämpfer I
- Schütze I
- Reiten I

7 | - | 8

Ausrüstung:
- Decke,
- Wasserflasche,
- Käse & Brot (1x Tagesration),
- 5 Gulden, 1 Kreuzer, 1 Heller

BEUTETABELLEN

BEUTETABELLE A			
1W20	**Geld (franz.)**	**Geld (preuß.)**	**Geld (habsb.)**
1	1W20 6 Centime	1W20 5 Pfennige	1W20 1 Kreuzer, 2 Heller
2	2W20 6 Centimes	2W20 5 Pfennige	2W20 1 Kreuzer, 2 Heller
3	3W20 6 Centimes	3W20 5 Pfennige	3W20 1 Kreuzer, 2 Heller
4	4W20 6 Centimes	4W20 5 Pfennige	4W20 1 Kreuzer, 2 Heller
5	5W20 6 Centimes	5W20 5 Pfennige	5W20 1 Kreuzer, 2 Heller
6	1W20 6 Décimes	1W20 3 Groschen, 10 Pfennige	1W20 13 Kreuzer, 2 Heller
7	2W20 6 Décimes	2W20 3 Groschen, 10 Pfennige	2W20 13 Kreuzer, 2 Heller
8	3W20 6 Décimes	3W20 3 Groschen, 10 Pfennige	3W20 13 Kreuzer, 2 Heller
9	4W20 6 Décimes	4W20 3 Groschen, 10 Pfennige	4W20 13 Kreuzer, 2 Heller
10	5W20 6 Décimes	5W20 3 Groschen, 10 Pfennige	5W20 13 Kreuzer, 2 Heller
11	6W20 6 Décimes	6W20 3 Groschen, 10 Pfennige	6W20 13 Kreuzer, 2 Heller
12	7W20 6 Décimes	7W20 3 Groschen, 10 Pfennige	7W20 13 Kreuzer, 2 Heller
13	8W20 6 Décimes	8W20 3 Groschen, 10 Pfennige	8W20 13 Kreuzer, 2 Heller
14	9W20 6 Décimes	9W20 3 Groschen, 10 Pfennige	9W20 13 Kreuzer, 2 Heller
15	10W20 6 Décimes	10W20 3 Groschen, 10 Pfennige	10W20 13 Kreuzer, 2 Heller
16	2W20 6 Franc	2W20 1 Taler, 14 Groschen, 4 Pfennige	2W20 2 Gulden, 15 Kreuzer
17	4W20 6 Franc	4W20 1 Taler, 14 Groschen, 4 Pfennige	4W20 2 Gulden, 15 Kreuzer
18	6W20 6 Franc	6W20 1 Taler, 14 Groschen, 4 Pfennige	6W20 2 Gulden, 15 Kreuzer
19	8W20 6 Franc	8W20 1 Taler, 14 Groschen, 4 Pfennige	8W20 2 Gulden, 15 Kreuzer
20	10W20 6 Franc	10W20 1 Taler, 14 Groschen, 4 Pfennige	10W20 2 Gulden, 15 Kreuzer

BEUTETABELLE B	
1W20	**Primitive Humanoide***
1	je eine Handvoll getrockneter Bienen, Hornissen, Libellen, Schaben, Schnecken
2	Je 1 Zunge von Ratte, Salamander, Schlange
3	Beine eines Mistkäfers, Froschbein, Krötenbein, Spinnenbein, Rattenkralle
4	Getrocknete Qualle, Spinnenleib
5	je 1 Schädel von Fledermaus, Katze, Rabe, Feuersalamander
6	je 1 Federbusch von Rabe, Spatz, Sturmtaucher, Zaunkönig
7	je 1 Federbusch von Bartgeier, Elster, Falke, Krähe
8	je 1 Flügelpaar von Adler, Fledermaus, Krähe
9	je 1 x Augen von Luchs, Salamander, Falke, Schlange
10	je 1 Fell von Eichhörnchen, Ratte, Katze, Maus, Hase (Winterfell)
11	Ameisenkönigin (lebend), Forellenleich, Handvoll Maden, Krötenleich, Luchsohren, Schlangenhaut, Wespeneier
12	Krötenschleim, Moschus, Rattenschmalz
13	Fledermausgehirn, Flunderniere, Lunge einer Nachtigall, Leuchtorgan eines Glühwürmchens
14	je 1 Zahn von Wolf, Delphin
15	Bärentatzen, Fangarme eines Tintenfisches, Kralle einer Eule, Otterkrallen
16	Menschenblut (willentlich genommen) (I)
17	Leber (I) und Herz (II) eines Toten
18	Galle (I) und Hand eines Toten (II)
19	Leichenteile eines im Winter Verstorbenen (I)
20	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.*

BEUTETABELLE C	
1W20	**Zivilisierte Humanoide***
1	Zeitung
2	Verbandsmaterial
3	Dose mit Pomade
4	Proviant (1W20/2 Tagesrationen)
5	Munition (1W20 Kugeln+Pulver)
6	Spielkarten
7	Kompass
8	5 Dietriche
9	Munition (2W20 Kugeln+Pulver)
10	Taschenuhr (1W20 x 15 Gulden)
11	Phiole mit Wasser von Nachtfrost, Phiole frischen Tauwassers
12	Phiole mit Frühlingssturm
13	Phiole mit Herbstwind
14	Je eine Flasche Sturmwind aus den vier Himmelsrichtungen
15	Diebesgut (I) [vom Spielleiter jeweils zu individualisieren]
16	Augen eines Gehängten (I)
17	Niere eines Gehängten (I)
18	Herz eines Gehängten (I)
19	Brutal geraubtes Kinderspielzeug (II)
20	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.*

BEUTETABELLE K	
1W20	**Kräuter**
1 - 3	Alraune, Hexenkraut
4 - 6	Alraune, Hexenkraut, Fünffingerkraut
7 - 10	Alraune, Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut,
11 - 13	Alraune, Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen,
14 - 16	Alraune, Hexenkraut, Fünffingerkraut, Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling,
17 - 18	Alraune, Hexenkraut, Fünffingerkraut Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling, Tintenbeere,
19 - 20	Alraune, Hexenkraut, Fünffingerkraut Bilsenkraut, Brennnesselsamen, Gefleckter Schierling, Tintenbeere, Eisenhut,

BEUTETABELLE W		
1W20	**Waffenart / -tabelle**	
1 - 10	Hieb- und Stichwaffen / Blankwaffen (Nahkampf) ⇨ **weiter mit Tabelle W.1**	
11 - 20	Schusswaffen- / Feuerwaffen (Fernkampf) ⇨ **weiter mit Tabelle W.2**	
	W.1	**W.2***
1 - 2	Schlagring INI: +3	Lasso WB: -4
3 - 4	Messeer INI: +2	Wurfmesser WB: 0
5 - 6	Dolch INI: +2	Armbrust => LadeZt.: 1 KR WB: +2; INI: -1
7 - 8	Axt (2h) WB: +2	Gewehr (einfach bzw. alt bzw. Schrot) => LadeZt.: 3 KR WB: +4; INI: -4; zusätzl. Distanzmalus: -1/10m
9 - 10	Degen (einfach) WB: +1	Pistole (einfach bzw. Terzerole) => LadeZt.: 2 KR WB: +3; zusätzl. Distanzmalus: -3/10m
11 - 12	Florett (einfach) WB: +1; INI: +1	Gewehr, pr. M 1740/1789 => LadeZt.: 4 KR WB: +6; INI: -3
13 -14	Säbel (einfach) WB: +2	Gewehr, franz. M 1777 => LadeZt.: 4 KR WB: +6; INI: -3
15 - 16	Degen (Meisterarbeit) WB: +2	Pistole (Meisterarbeit/gezogener Lauf) => LadeZt.: 3 KR WB: +6; zusätzl. Distanzmalus: -1/10m
17 - 18	Florett (Meisterarbeit) WB: +2; INI: +3	Gewehr, pr. M 1787 (gezogener Lauf) => LadeZt.: 7 KR WB/GA: +10/-2; INI : -2 ; Distanzbonus : +1/10m
19 - 20	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)*

BEUTETABELLE BZ			
3W20	**Blutzauberphiole***	**3W20**	**Blutzauberphiole***
3 - 4	Balance	**35**	Erstarren
5 - 6	Jahiduft	**36**	Springflut
7 - 8	Schmerz	**37**	Tierbeherrschung
9 - 10	Gomorys Ohr	**38**	Durchlässig
11 - 12	Öffnen	**39**	Elementargeist herbeirufen
13 - 14	Versetzte Stimme	**40**	Verwandlung
15	Spuren verwischen	**41**	Erdspalt
16	Durchsicht	**42**	Steinwand
17	Federgleich	**43**	Wandöffnung
18	Verlangsamen	**44**	Frostschoc
19	Flackern	**45**	Tornado
20	Teufelstanz	**46**	Hast
21	Telekinese	**47**	Schleudern
22	Freikugeln	**48**	Versetzen
23	Pfeil der Rache	**49**	Blutbrecher
24	Canaimasprung	**50**	Gasgestalt
25	Trugbild	**51**	Lanze der Rache
26	Kleine Windhose	**52**	Schweben
27	Schatten	**53**	Unsichtbarkeit
28	Verwirrung	**54**	Dämonen beschwören
29	Rost	**55**	Flammeninferno
30	Ymirsschritt	**56**	Satanischer Wahnsinn
31	Feuerwand	**57**	Blut Kochen
32	Morast	**58**	Wolke des Todes
33	Tarnender Nebel	**59**	Verdampfen
34	Arkane Explosion	**60**	Zombies Erwecken

** 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* (*Zunge Andras*)
7 - 8	Handauflegen	**36**	Balthasars Barriere
9 - 10	Psalm der Reue	**37**	Glühender Glaube
11	Eustachiussicht* (*Samielssicht*)	**38**	Stoßgebet
12	Einfühlen*	**39**	Heilende Aura
13	Heilbeeren	**40**	Kettenblitz*
14	Wasser Weihen	**41**	Totengespräch
15	Botschaft*	**42**	Giftbann
16	Einschläfern*	**43**	Hl. Schrecken* (*kleiner Terror*)
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* (*Terror*)
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* (*Azhi-Dahaka-Speer*)	**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
(nebst Ergänzungsbögen)

Buch 2:
„Buch der Talente“
(nebst Talentebäumen)

Buch 3:
„Buch der Göttlichen Mysterien“

Buch 4:
„Buch der Satanischen Künste“

Buch 5:
„Buch der Händler“

Buch 6:
„Buch der Natürlichen & Widernatürlichen Geschöpfe"

INDEX

Abenteuer.....S. 97
Abwartehandlungen.....S. 36
Abwehr.....S. 32
Adel.....S. 21
Agilität (AGI).....S. 16
Aktion.....S. 32
Alchemie.....S. 53, 85
„Anderwelt“.....S. 136
Anwendung Blutzauber.....S. 55
Attribute.....S. 16
Aura (AU).....S. 16
Ausrüstung.....S. 57
Bauer (Stand).....S. 20
Berittener Kampf.....S. 75
Beutetabellen.....S. 144
Bewegung (BE).....S. 16
Bewusstlosigkeit.....S. 33
Blutzauber.....S. 50
Brau- / Kochvorgang.....S. 55
Büchsenmacher.....S. 68
Bürger (Stand).....S. 20
Charakterbogen.....S. 25
Dämonen.....S. 47, 138
Deckung.....S. 38
Diener der Verdammnis.....S. 53
Distanz.....S. 39
Duelle.....S. 38
Edelmann / Adel (Stand).....S. 21
Eigenschaften.....S. 16
Erfahrung.....S. 26
Erfahrungspunkte (EP).....S. 68
Erschöpfungsschaden.....S. 63
Ertrinken.....S. 63
Erweiterte Probe.....S. 69
Fallen.....S. 62
Faustkämpfer.....S. 90
Feuer & Säure.....S. 62
Fliegende Besen.....S. 105
Freimaurer.....S. 137
Gegnerabwehr (GA).....S. 33
Gegnerhärte (GH).....S. 89
Geist (GEI).....S. 16
Geschick (GE).....S. 16
Gesten- & Wortlos
Wunderwirken.....S. 45
Gift.....S. 64
Glücksspiel.....S. 73
Goldsuche.....S. 81
Größenkategorien.....S. 89
Härte (HÄ).....S. 16
Heiliger Streiter.....S. 23, 47
Heilung.....S. 33
Hexen.....S. 90
Hintergrund.....S. 113
Historischer Rahmen.....S. 114
Immersieg.....S. 31
Ingredienzen.....S. 53
In Zweikampf verwickeln.....S. 37
Initiative (INI).....S. 17
Initiative auslösen.....S. 36
Kampf.....S. 31
Kampfrunden.....S. 31
Kein leichtes Ziel bieten.....S. 39
Körper (KÖR).....S. 16
Kreaturengruppen.....S. 89
Kritische Treffer.....S. 33
Ladehemmung.....S. 39
Ladezeiten.....S. 40
Laufen.....S. 32
Lebenskraft (LK).....S. 17
Lernpunkte (LP).....S. 26
Licht & Sicht.....S. 60
Mana.....S. 17
Manakosten.....S. 44
Mana regenerieren.....S. 45
Mehrere Gegner.....S. 37
Modifikatoren.....S. 30
Moralpunkte (MP).....S. 48
Munition.....S. 40
Nachladen.....S. 40
Nahkampf.....S. 37
Nasses Pulver.....S. 41
Panzerung (PA).....S. 17
Patzer.....S. 31
Piraterie.....S. 120
Position & Größe.....S. 36
Proben.....S. 29
Probenwert (PW).....S. 29
Probenwert über 20.....S. 31
Reisen & Transport.....S. 65
Rosenkreuzer.....S. 138
Schaden.....S. 32
Schießen.....S. 38
Schlagen.....S. 37
Schüsse ins Getümmel.....S. 41
Slayende Würfel.....S. 42
Schwarzmarkt.....S. 53, 59
Setting.....S. 11, 60
Sklaverei.....S. 122
Soteriologie.....S. 46
Spielbereite SC.....S. 141
Sprachen.....S. 67
Staatslenker.....S. 125
Stand.....S. 19
Stärke (ST).....S. 16
Sturzschaden.....S. 64
Talente.....S. 29
Talentebäume.....S. 27
Talentpunkte (TP/NTP)....S. 23
Tod.....S. 34
Tränke Brauen.....S. 85
Türen & Wände.....S. 62
Typische Proben.....S. 30
Über- / Widernatürliche
Geschöpfe.....S. 90
Übersinnliches Spüren.....S. 45
Vampire.....S. 95
Verschnaufen.....S. 34
Verstand (VE).....S. 16
Verwundungen.....S. 35
Verwundungsschwelle.....S. 35
Vorbei an Hindernissen
Schießen.....S. 42
Währungstabelle.....S. 57
Waffenbonus (WB).....S. 33
Waren Herstellen.....S. 68
Warenerwerb.....S. 59
Wehrlose Gegner.....S. 37
Weißer Lotus.....S. 139
Werwölfe.....S. 92
Wiederbelebung.....S. 35
Wunder.....S. 44, 45
Wunderbonus (WuB).....S. 44
Wunderwirken.....S. 44
Zauber.....S. 44, 53
Zurückdrängen.....S. 38
Zwei Waffen.....S. 37, 41

- 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...!

Let´s slay!

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 (Buch-cover)	Einband Märchenbuch	Carl Ofterdinger / Heinrich Leutemann	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Covers_of_fairy_tale_books#/media/File:Marchenbuch_Offterdinger_Leutemann.jpg
2 (Titel-bild)	Young Woman Overtaken by a Storm	Chevalier Féréol de Bonnemaison	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_Bonnemaison.jpg
3	Détail de "La Nuit Verte"	Louis-Émile Dardoize	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Louis-%C3%89mile_Dardoize_-_La_Nuit_Verte_01.jpg
4	Unbekannt	Unbekannt (aus dem Athenäum)	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Monsters_in_art#/media/File:Odilon_Redon_-_The_Monster.jpg
5	Decorated Text Page	Simon Bening	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:H_as_an_initial_in_illuminated_manuscripts#/media/File:Decorated_Text_Page_-_Google_Art_Project_(6831654).jpg
6	Mixed Forest	Ivan Shishkin	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ivan_Shishkin_-_Mixed_Forest.JPG
7	Theroigne de Mericourt	Auguste Raffet	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Auguste_Raffet#/media/File:Th%C3%A9roigne_de_M%C3%A9ricourt02.jpg
8	Thérésa Tallien	Unbekannt	https://en.wikipedia.org/wiki/Incroyables_and_Merveilleuses#/media/File:Th%C3%A9r%C3%A9sa_Cabarrus.JPG
9	Bildnis Heinrich von Kleist	Peter Friedel	https://commons.wikimedia.org/wiki/Heinrich_von_Kleist#/media/File:Kleist,_Heinrich_von.jpg
10	Assaut d'armes Carlton House 9 avril 1787 d'Eon de Beaumont contre Saint George	Alexandre-Auguste Robineau	https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=Special:Search&limit=20&offset=20&profile=default&search=fencing+paintings&advancedSearch-current={%22namespaces%22:[6,12,14,100,106,0]}#/media/File:Saint-George_D%27Eon_Robineau.jpg
11	Coleccion MHN - Un baston-estoque	a ingresar	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Coleccion_MHN_-_Un_baston-estoque.jpg
12	Der Jäger	August von Wille	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_hunters#/media/File:August_von_Wille_Der_J%C3%A4ger.jpg
13	Caspar und Max beim Gießen von Freikugeln	Johann Heinrich Ramberg	https://de.wikipedia.org/wiki/Der_Freisch%C3%BCtz#/media/File:Ramberg_Freischuetz_wildes_Heer.jpg
14	16th century woodcut of a winged sun hovering above a sepulchre filled with water	Unbekannt	https://en.wikipedia.org/wiki/Winged_sun?uselang=de#/media/File:Winged_Sun_alchemical.jpg
15	Un Incroyable	Carle Vernet	https://en.wikipedia.org/wiki/Incroyables_and_Merveilleuses#/media/File:Charles-vernet-top-hat.jpg
16	Поездка Ростовых на святках к Мелюковым (Война и мир)	Nikolay Karazin	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:War_and_Peace_(illustrations)#/media/File:Rostovs_family_trip_to_visit_Melyukovs_family.jpg
17	Ferns in the Forest. Siverskaya	Ivan Shishkin	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%D0BD).jpg
18	Mainzer Jakobinerklub (1792)	Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Jacobins_in_Mainz#/media/File:Berlin_.Gendarmenmarkt_.Deutscher_Dom_007.jpg
19	Sommernacht am Rhein	Christian Eduard Bötticher	https://de.wikipedia.org/wiki/Sommernacht_am_Rhein#/media/File:Sommernacht_am_Rhein.jpg
20	L´incroyable parade	Louis Boilly	https://en.wikipedia.org/wiki/Incroyables_and_Merveilleuses#/media/File:Boilly_incroyable_parade.jpg
21	Tiroler Kirmes	Heinrich Bürkel	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Heinrich_B%C3%BCrkel_-_Tiroler_Kirmes.jpg
22	"Горе"	Nikolai-Bogdanov-Belsky	https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=Nikolai%20Bogdanov-Belsky&title=Special%3ASearch&fulltext=1#/media/File:Nikolai_Bogdanov-Belsky_01.jpg
23	Nicolas Châtelain im Garten	Johann Friedrich August Tischbein	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1790s_portrait_paintings_from_Germany#/media/File:Johann_Friedrich_August_Tischbein_-_Nicolas_Ch%C3%A2telain_im_Garten.jpg
24	Mormons visit a country carpenter	Christen Dalsgaard	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_by_Christen_Dalsgaard_in_Statens_Museum_for_Kunst#/media/File:Mormons_visit_a_country_carpenter.jpg
25	Point de Convention	Louis-Léopold Boilly	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Fashion_in_1797#/media/File:Boilly-Point-de-Convention-ca1797.jpg

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
26	Henri de la Rochejaquelin	Pierre-Narcisse Guérien	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Henri_de_La_Rochejaquelein#/media/File:Henri-de-la-rochejacquelein-1.jpg
27	Tristan and Isolde with Potion	John William Waterhouse	https://commons.wikimedia.org/wiki/John_William_Waterhouse#/media/File:John_william_waterhouse_tristan_and_isolde_with_the_potion.jpg
28	Le Messager, dit aussi Le Commissionnaire, vers 1793 Huile sur toile	Louis-Léopold Boilly	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Savoyards_in_French_18th-century_art#/media/File:BoillyMessager.jpg
29	Mann und Frau in Betrachtung des Mondes	Caspar David Friedrich	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Caspar_David_Friedrich_-_Mann_und_Frau_in_Betrachtung_des_Mondes_-_Alte_Nationalgalerie_Berlin.jpg
30	Der Rabe	Gustave Doré	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Paul_Gustave_Dore_Raven1.jpg
31	Donnerwetter meinen Zahnstocker her! oderrrrr	Political satire with a drunken patriot kicking a house door and waking the householder; plate 56 of an unidentified series. 1848	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/12/Donnerwetter_meinem_Zahnstocker_her%21_oderrrrr_%28BM_2007%2C7087.96%29.jpg
32	"Zwei Frauen rufen nach dem Fährmann"	Schöngrün	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/38/Sch%C3%B6ngr%C3%BCn_Zwei_Frauen_rufen_nach_dem_F%C3%A4hrmann.jpg
33	Ausschnitt: Portrait of Brian Tuke	Hans Holbein der Jüngere	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/50/Brian_Tuke%2C_by_Hans_Holbein_the_Younger.jpg
34	Haavoittunut soturi hangella	Helene Schjerfbeck	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Finnish_War?uselang=de#/media/File:Schjerfbeck_war.jpg
35	La Morgue extrait des Tableaux de Paris, **Musée de la Préfecture de Police, Paris, France** **Lizenz:** **CC BY-SA 4.0** **Die Verbreitung erfolgt unter denselben Lizenzbedingungen**	**Urheber:** **Jean Henry Marlet** **Uploader auf Wikimedia:** **G. Garitan** **User:** **Oxyman/London**	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Jean_Henry_Marlet?uselang=de#/media/File:Morgue_de_Paris_09507.jpg
36	Spain 1812, French Occupation	Eduardo Zamacois y Zabala	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Zamacois_y_Zabala_001.jpg?uselang=de
37	Relief after the battle	Jean-Louis-Ernest Meissonier	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Meissonier_-_Relief_After_the_Battle.jpg?uselang=de
38	Battle Scene depicting French chasseurs of the Imperial Guard	Hippolyte Bellangé	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
39	Дуэль Пушкина с Дантесом	Aleksej Naumov	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f6/Duel_of_Pushkin_and_d%27Anthes_%28Naumov%2C1850%29.jpg
40	David and Goliath	Guillaume Courtois	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/47/Guillaime_Courtois_-_David_and_Goliath_-_Google_Art_Project.jpg
41	El Tres de Mayo	Francisco Goya	https://commons.wikimedia.org/wiki/Francisco_de_Goya#/media/File:El_Tres_de_Mayo,_by_Francisco_de_Goya,_from_Prado_in_Google_Earth.jpg
42	Alexander Hamilton fighting his fatal duel with Aaron Burr	Unbekannt	https://en.wikipedia.org/wiki/Alexander_Hamilton#/media/File:Hamilton-burr-duel.jpg
43	Attack on Plancenoit, during the battle of Waterloo, by Prussian Divisions of Hiller, Ryssel and Tippelskirch which overwhelmed the French Imperial Young Guard and the 1st Battalions of the 2nd Grenadiers and 2nd Chasseurs	Adolf Northern	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Battle_of_Waterloo_in_art#/media/File:Prussian_Attack_Plancenoit_by_Adolf_Northern.jpg
44	Expulsion	Thomas Cole	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Thomas_Cole_-_Expulsion._Moon_and_Firelight.jpg
45	Dr. Jayne's Expectorant	Uunbekannt	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/74/Dr._Jayne%27s_Expectorant_%283093617372%29.jpg
46	Das Jüngste Gericht (Triptychon, rechter Flügel)	Hans Memling	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hans_Memling_021.jpg
47	Engel begleiten die Seelen ins Jenseits	Hieronymus Bosch	https://de.wikipedia.org/wiki/Sinn_des_Lebens#/media/File:Hieronymus_Bosch_013.jpg

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
48	Erzengel Michael mit der Seelenwaage	Rogier van der Weyden	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Saint_Michael_weighing_souls#/media/File:Van_der_weyden_michael.jpg
49	Das Jüngste Gericht	Stefan Lochner	https://en.wikipedia.org/wiki/Last_Judgment#/media/File:Stefan_Lochner_-_Last_Judgement_-_circa_1435.jpg
50	Fleuron from book: A sermon, preached at Boxford, November 28, 1799	Peter Eaton	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1799_Fleurons#/media/File:A_sermon,_preached_at_Boxford,_November_28,_1799_Fleuron_W003173-3.png
51	Scenes of Witchcraft: Evening	Salvator Rosa	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Salvator_Rosa_-_Scenes_of_Witchcraft-_Evening_-_1977.37.3_-_Cleveland_Museum_of_Art.tif
52	Psalterium Feriatum, Hildesheim (?), bald nach 1235. Württembergische Landesbibliothek Stuttgart, Cod. Don. 309	Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:D_as_an_initial_in_illuminated_manuscripts#/media/File:Psalterium_Feriatum_Cod_Don_309_290.jpg
53	Mandragora: Libri picturati A 30 f. 85	Carolus Clusius and others	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/66/Libri_picturati_Mandragora.jpg
54	Lilium montanum minus album non punctatum	Basilius Besler	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Circaea_lutetiana_-_botanical_illustrations#/media/File:Hortus_Eystettensis,_1640_(BHL_45339_206)_-_Classis_Aestiva_54.jpg
55	Familiar wild flowers figured and described by F. Edward Hulme ... 1st- ser. .	Hulme, F. Edward	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f6/Familiar_wild_flowers_figured_and_described_%28Pl._10%29_%288772828660%29.jpg
56	Comjositae. L » Arnica Montana l. Jem. u.iitli.W. Mull er. ii	Brandt, Wilhelm; Gürke, M.; Köhler, F. E.; Pabst, G.; Schellenberg, G.; Vogtherr, Max.	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6e/K%C3%B6hler%27s_Medizinal-Pflanzen_in_naturgetreuen_Abbildungen_mit_kurz_erl%C3%A4uterndem_Texte_%28Plate_12%29_%286972232606%29.jpg
57	Urtica dioica L.	Carl Axel Magnus Lindmann	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cd/364_Urtica_dioeca.jpg
58	Conium maculatum	Botanische Wanplaten	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fb/Conium_maculatum_illustration_%2810%29.jpg
59	Flora Batava of Afbeelding en Beschrijving van Nederlandsche Gewassen, XI. Deel. (1853)	Jan Koops	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/10/Ligustrum_vulgare_%E2%80%94_Flora_Batava_%E2%80%94_Volume_v11.jpg
60	Consolida regalis multiplicato violaceo flore	Basilius Besler	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Ranunculaceae_botanical_illustrations#/media/File:Hortus_Eystettensis,_1640_(BHL_45339_193)_-_Classis_Aestiva_41.jpg
61	Hexen	Hans Baldung	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Witches%27_Sabbath#/media/File:Baldung_Hexen_1508_kol.JPG
62	Alchemist	Thomas Wijk	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Alchemists_in_art#/media/File:Alchemist_Thomas_Wijck.jpg
63	Doppio Ducato (1791)	National Numismatic Collection, National Museum of American History	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Doppio_ducato#/media/File:Infante_Ferdinand_of_Parma_1791-S_8_Doppie.jpg
64	Konventionsthaler (Württemberg)	Own Work (Daderot)	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Konventionstaler#/media/File:Konventionstaler,_Wurttemberg,_1795_-_Bode-Museum_-_DSC02628.JPG
65	Doppio Ducato (1791)	National Numismatic Collection, National Museum of American History	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Doppio_ducato#/media/File:Infante_Ferdinand_of_Parma_1791-S_8_Doppie.jpg
66	2 Décimes (1799)	National Numismatic Collection, National Museum of American History	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:French_franc#/media/File:France_1799_2_Decimes_(pattern).jpg
67	1/3 Reichsthaler (1796)	Missouri History Museum	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Coins_of_Friedrich_Wilhelm_II_of_Prussia#/media/File:1769_1-3_Reichsthaler_Coin.jpg
68	1/6 Reichsthaler (1804)	Museum für Vor- und Frühgeschichte Berlin	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
69	1/6 Reichsthaler (1804)	Museum für Vor- und Frühgeschichte Berlin	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

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
70	5 Dukaten	Own Work (Daderot)	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Maria_Theresa_of_Austria_on_coins#/media/File:5_Ducats,_Maria_Theresia,_Holy_Roman_Empire,_Siebenburgen,_Karlsburg,_1759_-_Bode-Museum_-_DSC02703.JPG
71	Fruit Seller	Vincenzo Campi	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/31/Vincenzo_Campi_-_The_Fruit_Seller.jpg
72	Windfallen Trees	Ivan Shishkin	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ivan_Shishkin_-_Wind-Fallen_Trees.JPG
73	Der Nachtwächter	August Splitgerber	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Splitgerber_Der_Nachtw%C3%A4chter.jpg
74	La Balsa de la Medusa	Jean Louis Théodore Géricault	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
75	Les Bonnes Camarades	Jean Henry Marlet	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Jean_Henry_Marlet?uselang=de#/media/File:Jean-Henri_Marlet19.jpg
76	The Tavern Scene	William Hogarth	https://de.wikipedia.org/wiki/Sch%C3%A4nke#/media/File:William_Hogarth_027.jpg
77	Marion crossing the Pee Dee	William T. Ranney	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:William_T_Ranney_Marion_crossing_the_Pee_Dee_Amon_Carter_Museum.jpg
78	Mail Coaches on the Road: the Louth-London Royal Mail progressing at Speed	Charles Cooper Henderson	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Mail_coaches_in_art#/media/File:Charles_Cooper_Henderson_-_Mail_Coaches_on_the_Road-_the_Louth-London_Royal_Mail_progressing_at_Speed_-_Google_Art_Project.jpg
79	Die Lauscherin	Peter Fendi	https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=Special:Search&limit=20&offset=60&profile=default&search=sneaking+in+art&advancedSearch-current={%22namespaces%22:[6,12,14,100,106,0]}#/media/File:Peter_Fendi,_Die_Lauscherin.jpg
80	Rococo scene	Adriano Cecchi	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Eavesdropping_in_art#/media/File:Adriano_Cecchi_1850-1936_Rococo_sceneFXD.jpg
81	Am Morgen	A. Rötting	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Awakening_humans_in_art#/media/File:A_R%C3%B6tting_Am_Morgen_1840.jpg
82	Am Morgen	Joseph Caraud	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Awakening_humans_in_art#/media/File:Joseph_Caraud_Am_Morgen_1865.jpg
83	Flirting in the Park of the Villa Borghese	Frédéric Soulacroix	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
84	Stier und Maler	Heinrich Bürkel	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Tree_climbing_in_art#/media/File:Heinrich_B%C3%BCrkel_Stier-und-Maler.jpeg
85	Gambling	Francois Courboin	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Roulette_in_art#/media/File:Gambling-ca-1800.jpg
86	Gamblinh Hell in the Palais Royal	Francois Courboin	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A_Gambling_Hell_in_the_Palais-Royal,_Year_VIII_-_1800.jpg
87	The Last Throw	Charles Robert Leslie	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_people_playing_dice#/media/File:The_last_Throw_by_Charles_Robert_Leslie.jpg
88	Page 0076 from The complete collection of pictures & songs by Randolph Caldecott	Randolph Caldecott	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Disobedient_horses#/media/File:Randolph_Caldecott_collection-page_0076-crop-balance-equalize.jpg
89	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	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Hussars_of_the_19th_century#/media/File:Husaren_V%C3%B6lkerschlacht_bei_Leipzig.jpg
90	Die gestörte Nachtruhe	Johann Peter Hasenclever	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Johann_Peter_Hasenclever_Die_gest%C3%B6rte_Nachtruhe.jpg
91	Fielding's myrmidons spoiling Bob Booty's morning draught	John Collet	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fd/Fielding%27s_myrmidons_spoiling_Bob_Booty%27s_morning_draught_%28BM_1868%2C0612.1211%29.jpg
92	Swimming	Thomas Eakins	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Skinny_dipping_in_art#/media/File:Swimming_hole.jpg
93	Unbekannt	Alexey Venetsianov	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Genre_paintings_of_females_by_Alexey_Venetsianov#/media/File:Alexey_Venetsianov_09.jpeg
94	Jäger 1798-1805	Rudolf Otto von Ottenfeld	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ottenfeld_-_J%C3%A4ger_1798-1805.jpg
95	Zollrevision (Päpstliche Zollwache)	Carl Spitzweg	https://commons.wikimedia.org/wiki/Carl_Spitzweg#/media/File:Carl_Spitzweg_073.jpg

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
96	"Dandy PickPockets Diving: Scene Near St. James Palace"	George Moutard Woodward	https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=pickpocket+in+art&title=Special%3ASearch&go=Go&ns0=1&ns6=1&ns12=1&ns14=1&ns100=1&ns106=1#/media/File:Dandy_pickpockets,_diving.jpg
97	Император Александр I	коляске	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Ilja_Baikov?uselang=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
98	Benjamin Franklin	David Martin	https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=Special:Search&limit=500&offset=0&ns0=1&ns6=1&ns12=1&ns14=1&ns100=1&ns106=1&search=painting+wise+man&advancedSearch-current=%7B%7D#/media/File:Benjamin_Franklin_1767.jpg
99	Bron Gravure uit de Encyclopedie van Diderot, 18e eeuw. Verlopen auteursrecht dus.	Unbekannt	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3e/Oerijzer_delven_TNJPG
100	Das Goldwaschen bey Carlsruhe	Aloys Schreiber	https://de.wikipedia.org/wiki/Goldsucher#/media/File:Goldwaschen_bei_Karlsruhe.jpg
101	Dannemora gruvor, dagbrottet "Storrymningen" omkring 1780-1800	Elias Martin	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:History_of_mining_in_art#/media/File:Dannemora_Elias_Martin_1700.jpg
102	Alchemische Vereinigung; Illustration im Buch Donum Dei. Ortus diviciarum sapiencie Dei	Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Alchemy_in_art#/media/File:Alchemische_Vereinigung_aus_dem_Donum_Dei.jpg
103	The Explosion in the Alchemist's Laboratory	Justus van Bentum	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Alchemy_in_art#/media/File:Van_Bentum_Explosion_in_the_Alchemist%E2%80%99s_Laboratory_FA_2000.001.285.jpg
104	Alchemical illustration in the "Basilica Philosophica" section of Opus Medico-Chymicum, page 273	Johann Daniel Mylius	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Alchemy_in_art#/media/File:Basilica_Philosophica_1618.jpg
105	The number of the beast is 666	William Blake	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/40/The_number_of_the_beast_is_666_Philadelphia%2C_Rosenbach_Museum_and_Library.jpg
106	Hexenszene um 1700	Umkreis des David Teniers d.J.	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hexenszene_1700.JPG
107	A toad visiting the sabbath	Louis Breton, M. Jarrault	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Illustrations_from_Dictionnaire_Infernal,_6th_edition#/media/File:Crapaud_se_rendant_au_sabbat.png
108	Un séparateur dans la forme d'un démon sur la page de titre du livre	Louis Breton	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Drawings_of_demons_from_Dictionnaire_Infernal,_6th_edition#/media/File:D%C3%A9mon-s%C3%A9parateur.png
109	Hexensabbath	Umkreis des David Teniers d.J.	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:2012_CSK_04936_0093_follower_of_david_teniers_ii_the_witches_sabbath.jpg
110	Morgan le Fay	William Henry Margetson	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:She_was_known_to_have_studied_magic_while_she_was_being_brought_up_in_the_nunnery.png
111	Werewolf	Lucas Cranach der Ältere	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Werewolves#/media/File:Werwolf.png
112	The Vampire	lithograph by R. de Moraine (1864). From: Féval, Paul-Henri-Corentin. (1864) "Les Tribunaux Secrets."	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Vampires_in_art#/media/File:%22Le_Vampire%22.jpg
113	Ohne Titel	Illustration du Dictionnaire infernal par Louis Le Breton	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ill_dict_infernal_p0180-164_cheriour.jpg
114	Bram Stokers 1902 version of Dracula, published in 1902 that depicts one of the first images of Dracula signed off by Bram Stoker.	Bram Stoker/ Doubleday	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Count_Dracula#/media/File:Dracula_1902_Doubleday_(cropped).jpg
115	(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	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
116	Page from a French Psalter, John Paul Getty Museum, Los Angeles, Ms 66	Master of the Ingeborg Psalter	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Getty_center_psalter_Ms66_-_f88v_Initial_E.jpg

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
117	Illustration aus: Grimm's Household Tales	Brothers Grimm, Marian Edwardes (translator), R. Anning Bell (illustrations)	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Illustration_at_page_235_in_Grimm%27s_Household_Tales_(Edwardes,_Bell).png
118	Une illustration pour l'article Dindarte dans le Dictionnaire infernal par Collin de Plancy.	Louis Le Breton	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Witches_riding_on_brooms_astride#/media/File:Dindarte.png
119	Illustration by Thomas Nast for "The Ghost" by William. D. O'Connor, 1867.	Thomas Nast (illustrator)	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Drawings_of_ghosts#/media/File:Ghost_by_Thomas_Nast.jpg
120	Martin Stephan (1777-1846)	Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Lutheran_clergy#/media/File:Stephan_M.jpg
121	(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	https://www2.landesarchiv-bw.de/ofs21/bild_zoom/zoom.php?bestand=52737&id=8437115&gewaehlteSeite=07_0000294207_0001_7-294207-1.jpg&leo=1&screenbreite=1680&screenhoehe=1050 bzw. LANDESARCHIV BADEN-WÜRTTEMBERG Abt. Staatsarchiv Wertheim G-Rep. 106 Nr. 10 Bild 1 Permalink: http://www.landesarchiv-bw.de/plink/?f07-294207-1 http://www.landesarchiv-bw.de/nutzungsbedingungen
122	siehe oben Angaben zu Bild 121	siehe oben Angaben zu Bild 121	siehe oben Angaben zu Bild 121
123	Forest Scene	Narcisse Virgilio Díaz de la Peña	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/08/Narcisse-Virgile_Diaz_de_la_Pe%C3%B1a_-_Forest_Scene_-_Google_Art_Project.jpg
124	Ludwig van Beethoven, Portrait um 1801	Carl Traugott Riedel	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Portrait_paintings_of_Ludwig_van_Beethoven#/media/File:Beethoven_Riedel_1801.jpg
125	Lesegesellschaft	Johann Peter Hasenclever	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Johann_Peter_Hasenclever#/media/File:Lesegesellschaft,_um_1843.png
126	Alexander von Humboldt und Aimé Bonpland in der Urwaldhütte	Eduard Ender	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Alexander_von_Humboldt_in_art#/media/File:Humboldt_and_Bonplant_in_the_Jungle.jpg
127	Resolution and Adventure with fishing craft in Matavai Bay	William Hodges	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:James_Cook#/media/File:Hodges,_Resolution_and_Adventure_in_Matavai_Bay.jpg
128	Captain James Cook	Sir Nathaniel Dance-Holland	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:James_Cook#/media/File:Captainjamescookportrait.jpg
129	A General Map of the World	Thomas Kitchen	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1794_Samuel_Dunn_Wall_Map_of_the_World_in_Hemispheres_-_Geographicus_-_World2-dunn-1794.jpg
130	Die Oase	Gustave Guillaumet	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Gustave_Guillaumet#/media/File:Guillaumet_Gustave_The_Oasis.jpg
131	Engländer in der Campagna	Carl Spitzweg	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1845_Spitzweg_Engl%C3%A4nder_in_der_Campagna_anagoria.JPG
132	Konie poniosły	Józef Brandt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Road_accidents_in_art#/media/File:Brandt_Konie_poniosly.jpg
133	Die verunglückte Kutschenfahrt	Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Road_accidents_in_art#/media/File:Die_verungl%C3%BCckte_Kutschenfahrt_19Jh.jpg
134	Das Unglück	Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Road_accidents_in_art#/media/File:Zusammenbrechende_Br%C3%BCcke.jpg
135	Abordage du Triton par le Cartier	Léon Trémisot	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Robert_Surcouf#/media/File:Carter-Triton-m021400_009599_p.jpg
136	Contemporary Portrait of Robert Surcouf	Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Robert_Surcouf#/media/File:RTEmagicC_robert-surcouf_01.jpg
137	Abordage du Kent	Ambroise Louis Garneray	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:La_Prise_du_Kent_par_Surcouf_by_Garneray#/media/File:Confiance_Kent_fight.jpg
138	Profile of a Barbary Pirate	Pietro della Vecchia	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%27Profile_of_a_Barbary_Pirate,_Traditionally_Identified_as_Barbarossa%27_by_Pietro_della_Vecchia.jpg
139	Bombardment of Algiers (1816)	Thomas Luny	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Barbary_Corsairs#/media/File:Sm_Bombardment_of_Algiers,_August_1816-Luny.jpg
140	Ching Shih	Unbekannt, aus: "Pirates: An Illustrated History of Privateers, Buccaneers & Pirates from the Sixteenth Century to the Present"	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%E9%84%AD%E4%B8%80%E5%AB%82.jpg

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
141	A View of Junks on the Pearl River	Auguste Borget	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
142	Punishment for slaves	Jacques Arago	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Slavery_in_Brazil_in_art#/media/File:Jacques_Etienne_Arago_-_Castigo_de_Escravos,_1839.jpg
143	Captain Croker Horror stricken at Algier	Walker Croker	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Captain_walter_croker_horror_stricken_at_algiers_1815.jpg
144	Overseers punishing slaves on a rural estate	Jean-Babtiste Debret	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_and_drawings_of_black_slaves_by_Jean-Baptiste_Debret#/media/File:024debret.jpg
145	William Wilberforce	Anton Hickel	https://de.wikipedia.org/wiki/William_Wilberforce#/media/Datei:William_wilberforce.jpg
146	Toussaint Louverture	M. de Montfayon	https://commons.wikimedia.org/wiki/Toussaint_Louverture#/media/File:Toussaint_Louverture_par_Montfayon.jpg
147	Slave Hunt, Dismal Swamp, Virginia	Thomas Moran	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_slaves#/media/File:Slave_Hunt,_Dismal_Swamp,_Virginia_by_Thomas_Moran.JPG
148	William Pitt	George Romney	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:William_Pitt_the_Younger#/media/File:George-Romney-xx-William-Pitt-the-Younger-xx-Tate-Britain.jpg
149	Krönungsprotrait Georgs III.	Allan Ramsay	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
150	Der Plumpudding in Gefahr	James Gillray	https://de.wikipedia.org/wiki/William_Pitt_der_J%C3%BCngere#/media/Datei:Caricature_gillray_plumpudding.jpg
151	Zar Paul I. im Krönungsornat	Vladimier Borovikovsky	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paul_I_of_Russia#/media/File:Borovikovskiy_PtPavla1GRM.jpg
152	Zar Alexander I.	Vladimier Borovikovsky	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Alexander_I_of_Russia_by_Borovikovsky#/media/File:Grand_Duke_Alexander_Pavlovich_by_V.Borovikovsky_(1800,_Russian_museum).jpg
153	Kaiser Franz II.	Ludwig Streitenfeld	https://en.wikipedia.org/wiki/Francis_II,_Holy_Roman_Emperor#/media/File:Ludwig_Streitenfeld_001.jpg
154	Kaiser Qianlong	Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Qianlong_Emperor#/media/File:Portrait_of_the_Qianlong_Emperor_in_Court_Dress.jpg
155	Kaiser Jiaqing	Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Jiaqing_Emperor#/media/File:%E6%B8%85_%E4%BD%9A%E5%90%8D_%E3%80%8A%E6%B8%85%E4%BB%81%E5%AE%97%E5%98%89%E5%BA%86%E7%9A%87%E5%B8%9D%E6%9C%9D%E6%9C%8D%E5%83%8F%E3%80%8B.jpg
156	König Friedrich-Wilhelm III. und Königin Louise	Friedrich Georg Weitsch	https://commons.wikimedia.org/wiki/Friedrich_Wilhelm_III#/media/File:Friedrich_Wilhelm_III_mit_K%C3%B6nigin_Luise_im_Park_von_Schloss_Charlottenburg.jpg
157	Emmanuel Joseph Sieyès	Jaques Louis David	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Emmanuel-Joseph_Siey%C3%A8s#/media/File:Emmanuel_Joseph_Siey%C3%A8s,_by_Jacques_Louis_David.jpg
158	Bonaparte at the Bridge of Arcole	Antoine-Jean Gros	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Bonaparte_at_the_Pont_d%27Arcole#/media/File:1801_Antoine-Jean_Gros_-_Bonaparte_on_the_Bridge_at_Arcole.jpg
159	Suworow überquert die Alpen	Wassili Iwanowitsch Surikow	https://de.wikipedia.org/wiki/Alexander_Wassiljewitsch_Suworow#/media/Datei:Suvorov_crossing_the_alps.jpg
160	Russo-French battle at the devil´s bridge	Alexander Kotzebue	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%D0%9A%D0%BE%D1%86%D0%B5%D0%B1%D1%83_%D0%91%D0%BE%D0%B9_%D0%BD%D0%B0_%D0%A7%D0%B5%D1%80%D1%82%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%BC_%D0%BC%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%83.jpg
161	Die Ermordung der französischen gesandten in Rastatt	Unbekannt	https://de.wikipedia.org/wiki/Rastatter_Gesandtenmord#/media/Datei:Assassination_of_the_French_plenipotentiaries.jpg
162	Baden-Württemberg 1771	Bernhard uff dem Sand - auf der Basis des Putzger Historischen Weltatlas von 1905, S. 34 + 35	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Baden-W%C3%BCrttemberg_1771.jpg
163	Zentraleuropa nach den Friedenschlüssen von Basel und Campo Formio 1797	Cambridge Modern History Atlas, 1912, Map 84	https://de.wikipedia.org/wiki/Friede_von_Basel#/media/Datei:Peace_of_Basel.png
164	Alle frimurer symboler	illustration from "Masonic emblems" Published by George Kenning, London, Liverpool & Glasgow. April 1874	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Symbols_of_Freemasonry#/media/File:Alle_frimurer_symboler.JPG
165	Abbildung aus: Speculum sophicum Rhodostauroticum	Theophilus Schweighart	https://en.wikipedia.org/wiki/Rosicrucianism#/media/File:Templeofrosycross.png
166	SINAI LANDSCAPE WITH THE MOUNTAIN JEBEL EL-DEIR AND THE TOMB	Carl Schirm	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Carl_Coven_Schirm_%E2%80%93_Sinai-Landschaft.jpg
167	Zusammenstellung der wichtigsten Insignien der Reichskleinodien des Heiligen Römischen Reiches	Meyers Großes Konversations-Lexikon, 6. Auflage 1905–1909	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Reichskleinodien_des_Heiligen_R%C3%B6mischen_Reiches_Deutscher_Nation.jpg
168	Nachtmahr	Johann Heinrich Füssli	https://de.wikipedia.org/wiki/Grauen#/media/File:Johann_Heinrich_F%C3%BCssli_053.jpg