

CHARAKTER _____

KONZEPT _____

SCHWÄCHE _____

TALENTE _____

**FERTIGKEITEN,
NOTIZEN,..** _____

Komplikationen

Teilerfolge

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

Fehlschlag

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

Komplikationen im Kampf

Teilerfolge

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

Fehlschlag

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

Zauber

Dauer: Normalerweise sofort oder eine Szene.

kritischer Erfolg: deutlich verstärkt oder positive Nebeneffekte.

Erfolg: verläuft wie erhofft.

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

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

W66 ZAUBER

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

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

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

NPCs

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

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

W66 BESCHREIBUNGEN

☑ Aussehen I

Ängstlich
Ärmlich
Atemberaubend
Beeindruckend
Dick
Dünn

☑ Persönlichkeit I

Angeber
Arrogant
Ausweichend
Beschützend
Direkt
Gelehrt

☑ Eigenheit I

Farbenfroh
Humpeln
Laut
Narbe
Noble Kleidung
Parfümiert

☑ Aussehen II

Extravagant
Furchteinflössend
Groß
Hässlich
Klein
Wild

☑ Persönlichkeit II

Gesprächig
Optimist
Pessimist
Schüchtern
Selbstsicher
Ungeduldig

☑ Eigenheit II

Piercings
Selbstgespräche
Stottern
Tattoos
Trinker
Zahn-Halskette

Notizen

Silber und Gold

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

Der Beutewurf

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

SCHATZTABELLE

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

1: Geheimtür, Schwäche,...

2: Neues Abenteuer mit Chance auf großen Schatz

3: Siehe persönliche Schatztafel

W66 GEGENSTÄNDE

☛ Rüstungen

Leichte Rüstung
Schwere Rüstung
Schild
Helm
Umhang
Handschuhe

☛ Waffen

Schwert
Axt
Speer
Dolch
Bogen
1-6 Pfeile

☛ Dinge zum Anziehen

Krone
Maske
Amulett
Ring
Gürtel
Stiefel

☛ Besonderes I

Beutel
Buch
Feder
Flöte
Hammer
Handspiegel

☛ Besonderes II

Heiliges Symbol
Kerze
Lampe
Laute
Pfeife
Puppe

☛ Besonderes III

Schädel
Schlüssel
Schmuckkästchen
Sphäre
Statue
Zauberstab

AUSSEHEN

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

BESONDERHEIT (2W6)

- 2-3 Karma
- 4 Attributsbonus
- 5 Talent
- 6-8 Zauber (Wurf auf Zaubertabelle)
- 9 Schaden (Bonus oder Schadenseffekt)
- 10 Trefferpunkte
- 11-12 Elementarer Effekt

DER ENTSCHEIDUNGSWURF

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

Häufige Mietlinge/Begleiter

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

TAVERNEN

Name - Teil 1

Zur goldenen
Der rostige
Der Held und der
Königs-
Bettler-
Zum Glücklichen

Name - Teil 2

Hase
Wildschwein
Drachen
Säufer
Braten
Maid

Besonderheit

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

Clientel

Monster
Alle Schichten
Säufer und Arme
Familien
Adelige / Reiche
Helden

Wirt

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

Wie voll?

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

STECKBRIEFE

Auftraggeber

Gilde
Niedriger Adelige
Hoher Adel
Reicher Bürger
Verzweifelter Bürger
Wache

Belohnung

Kleine Prämie
Mittlere Prämie
Große Prämie
Magischer Gegenstand
Titel oder Bündnis
Ein Gefallen

Verbrechen

Mord
Raub
Diebstahl
Fälschung
Verrat
Entführung

Letzter Aufenthaltsort

Wald
Gebirge
Ruinen
Höhle
eigener Stützpunkt
nächstes Dorf/Stadt

Zielperson - Teil 1

monströser
fieser
geheimnisvoller
unauffälliger
verstoßener
brutaler

Zielperson - Teil 2

Krieger
Schurke
Hexer
Bewohner
Adeliger
Bandenanführer

Pharon - Die Welt

DAS KERNREICH

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

Wichtige Personen

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

GÖTTER

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

ANGRENZENDE REICHE

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