

Microlite20

„Manchmal möchtest du ein Rollenspiel spielen, aber du möchtest nicht von hundert Büchern umgeben sein. Du möchtest nicht in tausendundeiner Regel versinken, sondern etwas spielen, das schnell und kompakt und leicht vorzubereiten ist. (...) Ich war auf der Suche nach etwas kleinem und einfachem, das zudem kompatibel mit [dem bekanntesten Rollenspiel der Welt] ist, damit ich ohne viel Aufwand auf Monster, Abenteuer und ganze Kampagnenwelten zugreifen kann. Idealerweise sollte es auch die gleiche Terminologie benutzen...“

Mit diesen Worten begann Greywulf am 16. Oktober 2006 auf ENWorld eine sehr fruchtbare Internetdiskussion, die erst im Februar 2006 nach monumentalen 1217 Beiträgen endete - und auch nur, weil die Software unter so großen Diskussionssträngen zu Ächzen begann.

Das Ergebnis war M20, eine gekürzte Miniaturfassung des erfolgreichsten „Open Gaming“-Rollenspiels der Welt (siehe Lizenztext). Microlite20 ist ein einfaches Regelwerk, das mit allen Inhalten des OGL SRD (Open Gaming License System Reference Document) kombiniert werden kann.

In Memoriam E. Gary Gygax (1938-2008)

„I would like the world to remember me as the guy who really enjoyed playing games and sharing his knowledge and his fun pastimes with everybody else.“

Inhalt

Grundregeln, Eigenschaften, Völker	2
Charakterklassen, Talente	2
Kampf, Magie	3
Erfahrung, Ausrüstung	4
Ausrüstungstabellen	5
Die Zauberformeln der Magier	7
Die Wunder der Priester	9
Leitfaden für Spielleiter	11
Die Region Astragard	11
Häufige Spielsituationen	13
Gifte	14
Fallen	16
Monster und Kreaturen	16
Das Abenteuer beginnt	20
Open Gaming License und Copyright	21

Impressum

M20 ist eine kostenlose Ausgabe des Rollenspielsystems Microlite20.
Wenn ihr irgendwo Geld dafür bezahlt habt, hat man euch über den Tisch gezogen.

Regeldesign: Robin V. Stacey (Greywulf) und die ENWorld Community

Übersetzung und Adaption: Dirk Remmecke

Astragard (Landkarte und Text): Dirk Remmecke

OCR und Layout: Andreas Melhorn

Grundregeln

Eigenschaften

Jeder Charakter hat drei Eigenschaften: **Stärke** (STR), **Geschicklichkeit** (GES) und **Intelligenz** (INT). Um den Wert einer Eigenschaft zu bestimmen, werden 4W6 gewürfelt und die drei besten Ergebnisse addiert. Dies wird für die beiden anderen Eigenschaften wiederholt.

Von den Eigenschaftswerten leiten sich die Eigenschaftsboni ab:

Eigenschaftsbonus = $(\text{Wert} - 10) : 2$, ggf. abrunden.

An der Schreibweise einer Eigenschaft kann man erkennen, ob auf den Eigenschaftswert (= Name ausgeschrieben) oder auf den Eigenschaftsbonus (= ABK) Bezug genommen wird.

Völker

Die vier Standardvölker sind: Mensch, Elf, Zwerg und Halbling.

Menschen erhalten +1 auf alle Talente

Elfen erhalten +2 auf INT

Zwerge erhalten +2 auf STR

Halblinge erhalten +2 auf GES

Charakterklassen

Die Wahl der Charakterklasse bestimmt grundsätzliche Fähigkeiten und Kompetenzen.

Kämpfer können alle Rüstungen und Schilde benutzen. Sie erhalten einen Bonus von +3 auf das Talent Gewandtheit und dürfen +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe addieren. Dieser Bonus steigt alle 5 Erfahrungsstufen um +1 an.

Diebe dürfen leichte Rüstungen verwenden. Sie erhalten einen Bonus vom +3 auf das Talent Heimlichkeit. Wenn sie sich im Kampf erfolgreich an einen Gegner anschleichen (üblicherweise Heimlichkeit+GES, kann aber je nach Situation variieren), dürfen sie ihren Wert in Heimlichkeit zum Schadenswurf der ersten Attacke addieren.

Magier können keine Rüstung tragen. Sie beherrschen arkane Zauberformeln und erhalten einen Bonus von +3 auf das Talent Wissen.

Priester dürfen leichte oder mittelschwere Rüstungen tragen. Sie können Wunder wirken und

erhalten +3 auf das Talent Kommunikation. Ein Priester kann mit der Kraft seines Glaubens Untote vertreiben. Dazu muss ein magischer Angriff gegen die aktuelle Zahl der Trefferpunkte des Untoten gelingen. Wenn dieser Schwierigkeitsgrad um mindestens 10 Punkte übertroffen wird, ist der Untote sogar zerstört. Ein Priester kann diese Fähigkeit $(2 + \text{Erfahrungsstufe} + \text{INT})$ mal pro Tag anwenden.

Talente

Die Fähigkeiten eines Charakters teilen sich auf vier Talente auf.

Gewandtheit umfasst allgemeine physische Fähigkeiten, bei denen Körpereinsatz gefordert ist.

Heimlichkeit umfasst alle Handlungen, die mit Täuschung, Verschleierung und Verstoßenheit zu tun haben.

Wissen stellt sowohl Allgemeinbildung als auch Weisheit dar.

Kommunikation ist die Neigung zur Geselligkeit, kann aber auch als Fähigkeit zur Manipulation sowie persönliches Charisma ausgelegt werden.

Der Wert eines Talentes entspricht der Erfahrungsstufe + etwaiger Klassen- oder Volksboni. Bei der Anwendung wird ein Talent immer mit einem passenden Eigenschaftsbonus kombiniert.

Talentwurf: $W20 + \text{Talentwert} + \text{Eigenschaftsbonus} + \text{ggf. Situationsmodifikator}$

Ist der Talentwurf mindestens so hoch wie die vom Spielleiter festgelegte Schwierigkeitsstufe (SG), ist die gewünschte Handlung gelungen.

Beispiele: Klettern erfordert eine Probe auf Gewandtheit+STR, einem herabstürzenden Felsblock auszureichen ist eine Probe auf Gewandtheit+GES, eine Falle zu suchen ist eine Probe auf Heimlichkeit+INT, sie zu entschärfen Heimlichkeit+GES.

Es gibt keine vordefinierten, eigenständigen Rettungswürfe in Microlite20. Die meisten **Rettungswürfe (RW)** werden über Talentwürfe abgewickelt. Für einen Wurf auf Zähigkeit wird Gewandtheit+STR herangezogen, Reflexe entsprechen Gewandtheit+GES, ein Rettungswurf gegen Magie (Willenskraft) ist meist Stufe+INT.

Kampf

Ein **Initiativwurf (W20+GES)** eröffnet eine Kampfrunde. Alle beteiligten Charaktere handeln in absteigender Reihenfolge der Würfelergebnisse. Jeder darf eine relevante Handlung pro Runde ausführen - sich bewegen, angreifen, zaubern, o. a.

Angriffswürfe:

Nahkampf = $W20 + \text{Stufe} + \text{STR}$

Fernkampf = $W20 + \text{Stufe} + \text{GES}$

Magie = $W20 + \text{Stufe} + \text{INT}$

Ist der Angriffswurf mindestens so hoch wie die Rüstungsklasse des Gegners, wurde ein Treffer erzielt. Eine gewürfelte 20 ist ein kritischer Treffer, der den maximalen Schaden (je nach Waffe) verursacht.

Die **Rüstungsklasse (RK)** wird durch $10 + \text{GES} + \text{Rüstungsbonus}$ ermittelt.

Kämpfer und Diebe dürfen wahlweise Stufe+GES im Nahkampf verwenden, wenn sie eine leichte Waffe benutzen. Kämpfer und Diebe können außerdem mit zwei leichten Waffen gleichzeitig kämpfen. Sie müssen dann aber einen Abzug von -2 auf beide Angriffswürfe hinnehmen.

Mit der ersten Waffe können weitere Angriffe mit kumulativen -5 ausgeführt werden, solange der Angriffsbonus positiv ist. Ist der Angriffsbonus beispielsweise +12, können drei Angriffe mit je +12, +7 und +2 ausgeführt werden. Werden zwei Waffen gleichzeitig verwendet, wären es stattdessen +10 und +5 für die erste Waffe und +10 für die zweite Waffe.

Zu dem **Schadenswurf** (siehe Waffen) wird STR addiert, sogar doppelt bei zweihändigen Waffen.

Jeder Charakter hat **Trefferpunkte (TP)** in Höhe des Stärkewertes + $1W6$ pro Erfahrungsstufe. Werden die TP auf 0 verringert, verliert der Charakter das Bewusstsein und ist an der Schwelle des Todes. Weiterer Schaden verringert den Stärkewert direkt. Erreicht der Wert 0, ist der Charakter tot.

Nachtschlaf (8 Stunden Ruhe) heilt so viele verlorene TP, wie die Erfahrungsstufe des Charakters beträgt.

Magie

Magier können Zauberformeln sprechen, Priester können Wunder wirken. Die höchste Zauberstufe, die sie lernen können, entspricht ihrer halben Erfahrungsstufe (aufgerundet).

Das Anwenden von Magie kostet Ausdauer (**A**) in Form von TP. Ein Zauberspruch/Wunder kostet $1 + \text{doppelte Zauberstufe}$ (**St**).

(St)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
(A)	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19

Derart verlorene Ausdauer kann nur durch 8 Stunden Ruhe (Nachtschlaf) regeneriert werden. Zauberformeln oder Wunder müssen *nicht* täglich eingepreßt werden.

Aus den Sprüchen jeder einzelnen Zauberstufe (außer 0) darf ein Magier oder Priester einen Favoriten benennen. Mit diesen Formeln oder Wundern ist der Charakter besser vertraut, was die Ausdauerkosten um -1 verringert.

Wird ein Angriffszauber auf einen Gegner angewandt, muss ein Angriffswurf gegen die Rüstungsklasse gelingen. Wird ein Gegner ver- oder bezaubert (Illusionen, Beeinflussung, Verwandlung), verteidigt er sich mit $1W20 + \text{Erfahrungsstufe} + \text{INT}$. Manchen Angriffszaubern entgeht man mit $1W20 + \text{Gewandtheit} + \text{STR}$.

Falls für einen Zauber ein **Schwierigkeitsgrad (SG)** benötigt wird (z.B. bei Magie bannen), $\text{SG} = 0 + \text{Erfahrungsstufe des Zauberers} + \text{INT}$

Erfahrung

Der Gradmesser für die Gefährlichkeit jedes Problems, dem Abenteurer begegnen (Monster, Fallen, Rätsel, u.a.), ist die **Begegnungsstufe (BS)**.

Die BS leitet sich aus der Gefährlichkeit der Situation ab, zumeist werden die Trefferwürfel (TW) der zu besiegenden/umgehenden Gegner als Basis benutzt. Für jede Verdoppelung der Anzahl der Gegner wird +1 auf die BS angerechnet. Beispiel: 1 Kobold (TW 1) entspricht BS 1, 2 Koboide haben BS 2, 4 Koboide = BS 3, usw.

Ein Spieler darf die BS aller Situationen addieren, an deren Bewältigung er beigetragen hat. Erreicht die Summe aller BS das Zehnfache der aktuellen Erfahrungsstufe, steigt der Charakter in die nächste Stufe auf. Die BS werden dabei wieder auf 0 zurückgesetzt.

Beispiel: Die Abenteurer steigen erfolgreich aus den Tiefen eines Gewölbes ans Tageslicht zurück. Sie haben 5 BS-1-Begegnungen gelöst, sind in eine BS-2-Falle getappt und haben den BS-3-Anführer der Gegner besiegt. Das entspricht einer Summe von 10 BS, also steigen alle Charaktere in die zweite Stufe auf. Um die dritte Stufe zu erreichen, müssen sie Gefahren im Wert weiterer 20 Begegnungsstufen überwinden.

Bei Erreichen einer neuen Stufe addiert man:

- +1W6 Trefferpunkte
- +1 auf alle Angriffswürfe
- +1 auf alle Talente.

Variante: Um Charakteren eine stärkere Individualität zu verleihen, kann man dies auch auf nur zwei Talente begrenzen. Spieler müssen sich dann nämlich entscheiden, wo ihre Prioritäten liegen sollen.

Alle drei Erfahrungsstufen (Stufe 3, 6, 9, ...):
+1 auf eine Eigenschaft (Stärke, Geschicklichkeit oder Intelligenz)

Alle fünf Erfahrungsstufen (Stufe 5, 10, 15, ...):
+1 auf Angriffs- und Schadenswürfe (gilt nur für Kämpfer)

Alle ungeraden Erfahrungsst. (Stufe 3, 5, 7, 9, ...):
Zugang zu den Sprüchen der nächsten Zauberstufe (gilt nur für Magier und Priester)

Ausrüstung

Geld

Die am häufigsten verwendete Münze ist das Goldstück (GS). 1 Goldstück entspricht 10 Silberstücken (SS), 1 Silberstück entspricht 10 Kupferstücken (KS). Seltener als Kupfer, Silber und Gold ist Platin, 1 Platinstück entspricht 10 Goldstücken.

	KS	SS	GS	PS
Kupfer	1	0,1	0,01	0,001
Silber	10	1	0,1	0,01
Gold	100	10	1	0,1
Platin	1000	100	10	1

Der Umfang des Reichtums und der Besitztümer, die ein Charakter vor Beginn seiner Heldenlaufbahn erworben hat, hängt von der Charakterklasse ab.

Klasse	Reichtum
Kämpfer	150 GS
Dieb	125 GS
Magier	75 GS
Priester	120 GS

Der Charakter, der auf Stufe 1 beginnt, hat Gegenstände und Ausrüstung bis zum Gesamtwert dieser Summe erwerben können. Die Auswahl wird nach den folgenden Preislisten getroffen.

Rüstungen

RK: Die Rüstungsklasse eines Charakters errechnet sich aus $10 + \text{GES} + \text{Bonus der Rüstung}$.

Preis: Die Preise sind Richtwerte, die man an Orten bezahlt, an denen die Rüstungen üblich sind. Anderswo können sie erheblich höher ausfallen.

Waffen

Preis: Die Preise sind Richtwerte, die man an Orten bezahlt, an denen die Waffen oder Werkzeuge üblich sind. Anderswo können sie erheblich höher ausfallen.

SCH: Bei einem erfolgreichen Treffer richtet die Waffe so viel Schaden an.

Distanz: Die gelistete Entfernung ist die Grundreichweite. Bis zu der einfachen Distanz werden auf den Angriffswurf keine Abzüge angerechnet. Für jeden weiteren Distanzschrift Entfernung fallen kumulative -2 auf den Angriffswurf an. Durch Körperkraft geworfene Waffen können Ziele in maximal 5 Grundreichweiten Entfernung erreichen, Bögen und Armbrüste in 10.

Kleidung nach Beruf und Zweck					
Adeliger	75 GS	Mönch	5 GS	Leichtes Pferd	75 GS
Barde	3 GS	Priester	5 GS	Pon	30 GS
Bauer	1 SS	Reise	1 GS	Sattel (kampftauglich)	20 GS
Erforscher	10 GS			Sattel	10 GS
Gelehrter	5 GS	Tiere und Zubehör		Satteltaschen	4 GS
Handwerker	1 GS	Esel oder Maultier	8 GS	Schweres Kriegspferd	400 GS
Höfling	30 GS	Futter (pro Tag)	5 KS	Schweres Pferd	200 GS
Kaltes Wetter	8 GS	Kriegshund	75 GS	Stallplatz (pro Tag)	5 SS
Königlich	200 GS	Kriegspony	100 GS	Wachhund	25 GS
		Leichtes Kriegspferd	150 GS	Zaumzeug	2 GS

Unterkunft und Verpflegung					
Bier (Krug)	1 KS	Fischernetz (2 qm)	4 GS	Säure (Flasche)	10 GS
Bankett (pro Person)	10 GS	Flasche (leer)	3 KS	Schlafdecke	1 SS
Brot (pro Laib)	2 KS	Flaschenzug	5 GS	Schloss (durchschnittlich)	40 GS
Stück Käse	1 SS	Gegengift (Phiole)	50 GS	Schloss (einfach)	20 GS
Gasthausaufenthalt (pro Tag)	5 SS	Glöckchen	1 GS	Schloss (gut)	80 GS
Mahlzeiten (pro Tag)		Hammer	5 SS	Schreibfeder	1 SS
• Gut	5 SS	Handschellen	15 GS	Spiegel (Stahl)	10 GS
• Durchschnittlich	3 SS	Heiliges Symbol (Holz)	1 GS	Stemmeisen	2 GS
• Armselig	1 SS	Heiliges Symbol (Silber)	25 GS	Stundenglas	25 GS
Stück Fleisch	3 SS	Kerze	1 KS	Tinte (Phiole)	8 GS
Wegrationen (pro Tag)	5 SS	Kette (3 m)	30 GS	Tonkrug	3 KS
Wein		Korb (leer)	4 SS	Trinkbecher (Ton)	2 KS
• Gewöhnlicher (Krug)	2 SS	Krähenfüße	1 GS	Truhe (leer)	2 GS
• Edler (Flasche)	10 GS	Kreide (Stück)	1 KS	Verbandszeug und Kräuter	50 GS
		Lampe (einfach)	1 SS	Vergrößerungsglas	100 GS
		Laterne (abblendbar)	7 GS	Verkleidung	50 GS
		Laterne (Glas)	12 GS	Weihwasser (Flasche)	25 GS
Ausrüstung		Leinwand (1 qm)	1 SS	Weinflasche (aus Glas, leer)	2 GS
<i>Ausstattung für Abenteuer</i>				Werkzeug (Handwerker)	5 GS
Angelhaken	1 SS	Leiter (3 m)	5 KS	Werkzeug (Künstler)	5 GS
Decke (wintertauglich)	5 SS	Musikinstrument	5 GS	Wurfhaken	1 GS
Eimer (leer)	5 SS	Öl (Flasche)	1 SS		
Fass (leer)	2 GS	Rolle (Leder, für Landkarten oder Schriften)	1 GS		
Feuerholz (pro Tag)	1 KS	Rucksack (leer)	2 GS		
Feuerstein	1 GS				

Rüstung	RK	Preis				Schild	RK	Preis
<i>Leichte Rüstung</i>			Schuppenpanzer	+4	50 GS	Buckler (Tartsche)	1	15 GS
Waffenrock	+1	2 GS	Kettenpanzer	+5	150 GS	Kleiner Holzschild	1	3 GS
Leder	+2	10 GS	Brustplatte	+5	200 GS	Kleiner Stahlschild	1	9 GS
Beschlagenes Leder	+3	25 GS	<i>Schwere Rüstung</i>			Großer Holzschild	2	7 GS
Kettenhemd	+4	100 GS	Schienenpanzer	+6	200 GS			
<i>Mittlere Rüstung</i>			Bänderpanzer	+6	250 GS	Großer Stahlschild	2	20 GS
Fell	+3	15 GS	Plattenpanzer	+7	600 GS	Turmschild	4	30 GS
			Ritterrüstung	+8	1500 GS			

Rüstung für große Kreatur Preis x 4, Rüstung für mittelgroße Kreatur Preis x 2

Waffe	(Preis/SCH/Distanz)							
Waffenlos	-		1W3		Kriegshammer	12 GS	1W8	
Leichte Waffen					Peitsche	1 GS	1W3	
Wurfaxt	8 GS	1W6	3 m		Zweihandwaffen			
Dolch	2 GS	1W4	3 m		Falchion (Krummschwert)	75 GS	1W6	
Hammer (klein)	1 GS	1W6	6 m		Kriegsflegel	15 GS	1W8	
Handaxt	6 GS	1W4			Glefe	8 GS	1W8	
Streitkolben (klein)	5 GS	1W6			Schlachtbeil	20 GS	1W10	
Kriegshacke (leicht)	4 GS	1W4			Große Keule	5 GS	1W8	
Totschläger	1 GS	1W6			Zweihänder	50 GS	2W6	
Sichel	6 GS	1W6			Langaxt	9 GS	2W4	
Kurzschwert	10 GS	1W6			Hellebarde	10 GS	1W10	
Einhandwaffen					Lanze	10 GS	1W8	
Kriegsbeil	10 GS	1W8			Langspeer	5 GS	1W8	
Keule/Knüppel	-	1W6	3 m		Kampfstab	-	1W6	
Dreschflegel	8 GS	1W8			Sense	18 GS	2W4	
Langschwert	15 GS	1W8			Speer	2 GS	1W8	6 m
Streitkolben (schwer)	12GS	1W8			Fernkampfwaffen			
Morgenstern	8 GS	1W8			Armbrust (Hand-)	100 GS	1W4	9 m
Kriegshacke (schwer)	8 GS	1W6			Armbrust (schwer)	50 GS	1W10	36 m
Rapier	20 GS	1W6			Armbrust (leicht)	35 GS	1W8	24 m
Krummsäbel	15 GS	1W6			Wurfpfeil	5 SS	1W4	6 m
Spieß/Kurzspeer	1 GS	1W6	6 m		Wurfspeer	1 GS	1W6	9 m
Breitschwert	35 GS	1W10			Langbogen	75 GS	1W8	30 m
Dreizack	15 GS	1W8	3 m		Netz	20 GS	-	3m
Zwergische Streitaxt	30 GS	1W10			Kurzbogen	30 GS	1W6	18 m
					Schleuder	-	1W4	15 m

Die Zauberformeln der Magier

Arkane Zauber der Stufe 0 (Zaubertricks)

Arkane Siegel: Schreibt eine permanente, persönliche Rune (sichtbar oder unsichtbar).

Geisterhaftes Geräusch: Schwache Geräusche für 1 Runde/Stufe.

Licht: Ein Gegenstand leuchtet wie eine Fackel für 10 Min./Stufe.

Magie entdecken: Erkennt Zauber und magische Gegenstände innerhalb 20 m für max. 1 Min./Stufe bzw. bis zum Ende der Konzentration.

Magie lesen: Erlaubt das Lesen von Schriftrollen und Zauberbüchern für 10 Min./Stufe.

Magierhand: Telekinese bis 5 Pfund Gewicht, Wirkungsdauer = Konzentration.

Zaubertrick: Erlaubt kleine Zaubertricks für 1 Stunde.

Arkane Zauber der Stufe 1 (Magier St. 1)

Federfall: Lässt Gegenstände oder Kreaturen langsam sinken, Dauer 1 Runde/Stufe oder bis zur Landung.

Magierrüstung: Verleiht einem Wesen +4 Rüstungsbonus für 1 Stunde/Stufe.

Magisches Geschoss: 1W4+1 Schaden; + 1 Geschoss je weitere 2 Erfahrungsstufen (max. 5).

Schlaf: Versetzt 4 TW an Kreaturen für 1 Min./Stufe in einen magischen Schlaf.

Schockgriff: Berührung verursacht 1 wo/Stufe Elektrizitätsschaden (max. 5W6).

Schwebende Scheibe: Kreiert eine 1 m durchmessende horizontale Scheibe, die 100 Pfund/Stufe tragen kann. Dauer 1 Std./Stufe.

Arkane Zauber der Stufe 2 (Magier St. 3)

Flammenkugel: Erschafft eine rollende Kugel aus Feuer, 2W6 Schaden, Dauer 1 Runde/Stufe.

Klopfen: Öffnet eine verschlossene oder magisch versiegelte Tür.

Säurepfeil: Angriffswurf gegen RK (ohne Rüstungsbonus!); 2W4 Schaden für 1 Runde + 1 Runde je 3 Stufen.

Schweben: Zielperson bewegt sich nach Wunsch des Magiers auf- oder abwärts, Dauer 1 Min./Stufe.

Spinnenklettern: Erlaubt das Gehen oder Bewegen an Wänden und Decken. Dauer 10 Min./Stufe.

Unsichtbarkeit: Zielperson ist für 1 Min./Stufe unsichtbar; endet vorzeitig bei Angriff.

Arkane Zauber der Stufe 3 (Magier St. 5)

Blitz: Elektrizitätsschaden 1W6 pro Stufe.

Feuerball: 1W6 Schaden/Stufe, Radius 6 m.

Fliegen: Zielperson kann fliegen, Geschwindigkeit 20 m/Runde für 1 Runde/Stufe.

Hellhören/Hellsehen: Erlaubt das Hören oder Sehen in der Ferne, Dauer 1 Min./Stufe.

Magie bannen: Beendet Zaubersprüche oder magische Effekte.

Vampirgriff: Berührung verursacht 1W6 Schaden pro 2 Stufen; Magier erhält den Schaden als temporäre TP (Dauer 1 Std.).

Arkane Zauber der Stufe 4 (Magier St. 7)

Arkane Auge: Unsichtbares fliegendes Auge bewegt sich 10 m/Runde für 1 Runde/Stufe.

Dimensionstür: Kurze Teleportation.

Schwarze Tentakel: Tentakel greifen und fesseln innerhalb eines Radius von 6 m, Dauer 1 Runde/Stufe.

Steinhaut: Lässt für 10 Min./Stufe jeweils 10 Schadenspunkte pro Angriff ignorieren.

Tote beleben: Erschafft Stufe x 2 TW untote Skelette oder Zombies.

Verwandeln: Verleiht einer willigen Kreatur für 1 Min./Stufe eine andere Gestalt.

Arkane Zauber der Stufe 5 (Magier St. 9)

Dauerhaftigkeit: Lässt einen Zauber permanent wirken.

Kontakt zu anderen Ebenen: Erlaubt eine Frage an eine außerweltliche Wesenheit. Dauer = Konzentration.

Schwachsinn: Intelligenz der Zielperson sinkt auf 1.

Teleportieren: Erlaubt sofortige Versetzung an einen Ort bis zu 100 Meilen/Stufe Entfernung.

Todeswolke: Tötet Wesen bis 3 TW; TW 4-6 erhalten einen RW oder sterben; 7+ nehmen 1W4 STR-Schaden (RW halbiert). Dauer 1 Min./Stufe.

Wände passieren: Schafft einen Durchgang durch Stein oder Holz für 1 Stunde/Stufe.

Arkane Zauber der Stufe 6 (Magier St. 11)

Antimagisches Feld: Hebt Magie in einem Umkreis von 3 m für 10 Min./Stufe auf.

Auflösung: Zerstört eine Kreatur oder einen Gegenstand.

Geas/Auftrag: Stellt einer Kreatur einen Auftrag, den sie erfüllen muss. Dauer 1 Tag/Stufe bzw. Erfüllung.

Kugelblitz: 1W6/Stufe Schaden; der Blitz springt auf weitere Ziele (1 pro Stufe) über (halber Schaden). Ausweichen Gewandtheit+GES halbiert Schaden.

Notfall: Gestattet die Speicherung eines anderen Zaubers. Der Zauber wird ausgelöst, sobald eine festgelegte Bedingung erfüllt wird. Dauer 1 Tag/Stufe.

Wahrer Blick: Lässt alle Dinge so erscheinen wie sie wirklich sind. Dauer 1 Min./Stufe.

Arkane Zauber der Stufe 7 (Magier St. 13)

Ätherischer Ausflug: Magier wird für 1 Runde/Stufe ätherisch.

Ebenenwechsel: Lässt bis zu acht Personen in eine andere Ebene wechseln.

Finger des Todes: Tötet ein Wesen. RW Gewandtheit+STR (3W6+Erfahrungsstufe Schaden).

Spätzündender Feuerball: 1W6/Stufe Feuerschaden, kann bis zu 5 Runden verzögert werden.

Wort der Macht: Blindheit: Lässt eine Kreatur bis max. 200 TP für 1W4+1 Min. erblinden (sogar permanent falls weniger als 50 TP).

Zauber zurückwerfen: Wirft 1W4+6 Zauberstufen gegen den Zauberer zurück. Dauer 10 Min./Stufe oder bis aufgebraucht.

Arkane Zauber der Stufe 8 (Magier St. 15)

Flammende Wolke: Brennende Wolke verursacht 4W6 Schaden für 1 Runde/Stufe.

Klon: Lässt ein präpariertes Duplikat des Magiers bei dessen Tod erwachen.

Seelenfalle: Sperrt die Seele eines Wesens in ein Juwel ein.

Unwiderstehlicher Tanz: Zwingt eine Person für 1W4+1 Runden zum Tanzen.

Verdorren: 1W6/Stufe Schaden in einem 10 m Umkreis.

Wort der Macht: Betäubung: Betäubt eine Kreatur mit max. 150 TP für 2W4 Runden.

Arkane Zauber der Stufe 9 (Magier St. 17)

Astrale Projektion: Versetzt den Magier und seine Begleiter auf die Astralebene.

Ätherische Gestalten: Versetzt den Magier und seine Begleiter für 1 Min./Stufe in den Äther.

Meteoritenschwarm: 4 Kugeln explodieren für 6W6 Punkte Feuerschaden.

Seele binden: Nimmt eine kürzlich gestorbene Seele gefangen, um eine Auferstehung zu verhindern.

Tor: Gestattet Reise oder Beschwörungen zwischen zwei Ebenen. Geöffnet für 1 Runde/Stufe.

Wort der Macht: Tod: Tötet eine Kreatur bis max. 100 TP.

Die Wunder der Priester

Göttliche Zauber der Stufe 0 (Stoßgebete)

Wasser erschaffen: Erschafft etwa 8 l reinen Wassers.

Göttliche Führung: +1 auf einen Angriffswurf oder eine Talentprobe innerhalb der nächsten Minute.

Licht: Ein Gegenstand leuchtet wie eine Fackel für 10 Min./Stufe.

Nahrung und Wasser reinigen: Reinigt etwa 30 l./Stufe verseuchtes Wasser oder verdorbene Nahrung.

Resistenz: Eine Person erhält +1 auf alle Rettungswürfe innerhalb der nächsten Minute.

Tugend: Eine Person erhält 1 zusätzlichen TP für 1 Minute.

Göttliche Zauber der Stufe 1 (Priester St. 1)

Segen: Freunde erhalten +1 auf alle Angriffswürfe und RW gegen Furcht (Kommunikation+INT) für 1 Min./Stufe.

Wasser segnen: Macht aus einer Flasche Wasser Weihwasser.

Heilen leichter Wunden: Heilt 1W8 TP, +1/Stufe (max. +5).

Göttliche Gunst: Für 1 Minute +1/je 3 Stufen auf alle Angriffs- und Schadenswürfe.

Magischer Stein: Verleiht 3 gewöhnlichen Kieselsteinen magische Eigenschaften, +1 auf Angriff (1W6+1 Schaden). Dauer 30 Min. bzw. bis Anwendung.

Schild des Glaubens: Eine Aura verleiht für 1 Min./Stufe +2 auf die Rüstungsklasse, +1/je 6 Stufen (max. +5).

Göttliche Zauber der Stufe 2 (Priester St. 3)

Beistand: +1 auf Angriffswürfe und RW gegen Furcht, sowie +1W8 temporäre TP +1/Stufe (max. +10). Dauer 1 Min./Stufe.

Heilen mittelschwerer Wunden: Heilt 2W8 TP, +1/Stufe (max. +10).

Gift verzögern: Hält für 1 Stunde/Stufe die Wirkung eines Giftes auf.

Sanfte Ruhe: Schützt eine Leiche für 1 Tag/Stufe vor natürlichem Verfall.

Lähmung aufheben: Befreit eine oder mehrere Personen von Lähmung oder Verlangsamung.

Teilweise Genesung: Hebt magische Beeinflussung einer Eigenschaft auf oder heilt 1W4 verlorene Eigenschaftspunkte.

Göttliche Zauber der Stufe 3 (Priester St. 5)

Nahrung und Wasser erschaffen: Schafft Nahrung für 3 Menschen (oder 1 Pferd)/Stufe.

Heilen schwerer Wunden: Heilt 3W8 TP, +1/Stufe (max. +15).

Gebet: Freunde erhalten +1 auf fast alle Würfe, Feinde erhalten -1 auf alle Würfe. Dauer 1 Min./Stufe.

Krankheiten kurieren: Heilt eine Person von allen Krankheiten.

Gleißendes Licht: 1W8/je 2 Stufen Schaden, gegen Untote sogar 1W8/Stufe.

Mit Toten sprechen: Eine Leiche beantwortet 1 Frage/je 2 Stufen. Dauer 1 Min./Stufe.

Göttliche Zauber der Stufe 4 (Priester St. 7)

Heilen kritischer Wunden: Heilt 4W8 TP, +1/Stufe (max. +20).

Lügen erkennen: Enthüllt absichtliche Lügen für 1 Runde/Stufe oder bis Konzentration endet.

Bewegungsfreiheit: Eine Person kann sich trotz Behinderungen frei bewegen. Dauer 1 Stunde/Stufe.

Gift neutralisieren: Macht eine Person für die nächsten 10 Min./Stufe immun bzw. macht Gift auf oder in einer Person unwirksam.

Genesung: Hebt Stufen- oder Eigenschaftsverlust auf.

Zungen: Erlaubt für 10 Min./Stufe das Sprechen aller Sprachen.

Göttliche Zauber der Stufe 5 (Priester St. 9)

Buße: Spricht eine reuige Person von der Last einer Untat frei.

Heiliges Gespräch: Eine Gottheit beantwortet 1 Ja/Nein-Frage pro Stufe. Dauer 1 Runde/Stufe.

Heilen leichter Wunden (Massen): Heilt 1W8+1/Stufe HP bei 1/Stufe Personen.

Flammenschlag: Göttliches Feuer verursacht 1W6/Stufe Schaden.

Tote erwecken: Erweckt eine Person, die vor höchstens 1 Tag/Stufe gestorben ist.

Wahrer Blick: Lässt alle Dinge so erscheinen wie sie wirklich sind. Dauer 1 Min./Stufe.

Göttliche Zauber der Stufe 6 (Priester St. 11)

Verbannung: Verbannt 2 TW/Stufe an Wesen aus anderen Ebenen.

Heilen mittelschwerer Wunden (Massen): Heilt 2W8+1/Stufe HP bei 1/Stufe Personen.

Leid: 10 Punkte Schaden pro Stufe.

Heilung: Heilt 10 TP/Stufe, sowie alle Krankheiten und mentalen Einschränkungen.

Heldenmahl: Nahrung für eine Kreatur/Stufe heilt Krankheiten und gewährt +1 auf Angriffswürfe in den nächsten 12 Stunden. Hält sich 1 Stunde bzw. bis zum Verzehr.

Auftrag: Stellt einer Kreatur einen Auftrag, den sie erfüllen muss. Dauer 1 Tag/Stufe bzw. Erfüllung.

Göttliche Zauber der Stufe 7 (Priester St. 13)

Heilen schwerer Wunden (Massen): Heilt 3W8+1/Stufe HP bei 1/Stufe Personen.

Zerstörung: Zerstört eine Person und löst sie vollständig auf.

Ätherischer Ausflug: Magier wird für 1 Runde/Stufe ätherisch.

Regeneration: Einer Person wachsen verlorene Gliedmaßen, heilt 4W6 TP + 1/Stufe (max. +35).

Vollständige Genesung: Stellt alle Stufen und Eigenschaften wieder her.

Auferstehung: Lässt eine tote Person auch aus geringen Überresten auferstehen.

Göttliche Zauber der Stufe 8 (Priester St. 15)

Antimagisches Feld: Hebt Magie in einem Umkreis von 3 m für 10 Min./Stufe auf. Heilen kritischer Wunden (Massen): Heilt 4W8+1/Stufe HP bei 1/Stufe Personen.

Dimensionsschloss: Blockiert Teleportation und Ebenenwechsel für 1 Tag/Stufe.

Aufspüren: Enthüllt den Aufenthaltsort einer bekannten Person oder eines Gegenstandes.

Feuersturm: 1W6/Stufe Feuerschaden. Heilige Aura: RK +4, RW +4, SG 25 gegen Böse Zauber für 1 Runde/Stufe.

Göttliche Zauber der Stufe 9 (Priester St. 17)

Astrale Projektion: Versetzt den Magier und seine Begleiter auf die Astralebene.

Ätherische Gestalten: Versetzt den Magier und seine Begleiter für 1 Min./Stufe in den Äther.

Tor: Gestattet Reise oder Beschwörungen zwischen zwei Ebenen. Geöffnet für 1 Runde/Stufe.

Massenheilung: Heilt 10 TP/Stufe, sowie alle Krankheiten und mentalen Einschränkungen bei allen Personen in einem Umkreis von 30 m.

Implosion: Lässt körperliche Wesen in sich zusammenfallen und tötet sie. 1 Person/Stufe, Dauer 4 Runden oder bis zum Ende der Konzentration.

Seele binden: Nimmt eine kürzlich getötete Seele gefangen, um eine Wiederauferstehung zu verhindern.

Häufige Spielsituationen

Extreme Hitze und Kälte

Trägt ein Charakter keine passende Schutzkleidung, muss er alle 10 Minuten eine Probe auf Gewandtheit+STR ablegen. Schwierigkeit 15, +1 für jede vorangegangene Probe. Misslingt der Wurf, nimmt der Charakter 1W6 Schaden.

Stürze

Sturzschaden ist von der Fallhöhe abhängig: Pro gefallener 3 m nimmt ein Charakter 1W6 Punkte Schaden. Eine erfolgreiche Gewandtheit+GES-Probe halbiert den Schaden. Die Schwierigkeit entspricht der Fallhöhe x 3 (z. B. 4 m = SG 12).

Endet der Sturz in Stacheln, Spießern oder rauem, scharfkantigen Felsboden, erhöht sich der Schaden um +1 pro gefallener 3 m (Maximum +10).

Krankheiten

Krankheiten können die Charaktere auf verschiedenste Arten befallen und haben jeweils eigene Symptome. Einige Krankheiten sind hier dargestellt. Die Schreibweise enthält folgende Informationen:

Name der Krankheit: Art der Übertragung, Schwierigkeit, Inkubationszeit, Effekt.

Art der Übertragung gibt an, wie man sich anstecken kann (Berührung, Atemwege, Verletzung). Um eine Ansteckung zu vermeiden, muss eine Gewandtheit+STR-Probe gegen die Schwierigkeit gelingen. Nach Ablauf der Inkubationszeit tritt der Effekt ein. Der Effekt drückt sich in einer Verringerung einer oder mehrerer Eigenschaften aus. Diesen Schaden nimmt ein Charakter für jeden Tag nach Ausbruch der Krankheit.

Krankheiten

<i>Klappertieber:</i>	Atemwege, SG 16, 1 Tag, -1W6 STR
<i>Dreckfieber:</i>	Verletzung, SG 12, 1W3 Tage, -1W3 G ES und -1W3 STR
<i>Hirnbrand:</i>	Atemwege, SG 12, 1 Tag, -1W4 INT
<i>Roter Schmerz:</i>	Verletzung, SG 15, 1W3 Tage, -1W6 STR
<i>Tatterich:</i>	Berührung, SG 13, 1 Tag, -1W8 GES

Reisezeiten

Reittier	pro Stunde	pro Tag
Leichtes Pferd oder Kriegspferd	6 Meilen	48 Meilen
Schweres Pferd oder Kriegspferd	5 Meilen	40 Meilen
Pony oder Kriegsspony	4 Meilen	32 Meilen
Maultier	3 Meilen	24 Meilen
Reithund	4 Meilen	32 Meilen
Fahrzeug	pro Stunde	pro Tag
Karren oder Wagen	2 Meilen	16 Meilen
Floß oder Kahn	1/2 Meile	5 Meilen
Ruderboot	1/2 Meilen	15 Meilen
Segelboot	2 Meilen	48 Meilen
Kriegsschiff	2 1/2 Meilen	60 Meilen
Langschiff	3 Meilen	72 Meilen
Galeere	4 Meilen	96 Meilen

Gift

Charaktere können in vielfältiger Weise in Kontakt mit Gift geraten, sei es durch vergiftete Speisen, mit Gift versehene Waffen, den Biss giftiger Kreaturen, oder anderweitig. Hier ist eine Liste der häufigsten Gifte. Die Einträge enthalten folgende Informationen:

Name des Giftes: Art, Schwierigkeit, Wirkung, Preis.

Art bezeichnet die Aufnahme des Giftes (Kontakt, Schlucken, Atemwege, Verletzung). Um die Aufnahme/Wirkung zu vermeiden, muss eine Gewandtheit+STR-Probe gegen die Schwierigkeit

gelingen. Die Wirkung ist meist im Format _W/_W_ angegeben. Der erste Wert ist der Grundscha-den, der sofort nach dem Scheitern der Gewandtheit+STR-Probe fällig wird. Der zweite Wert ist der Folgeschaden, der eine Minute nach dem ersten Wurf eintritt, falls kein zweiter Gewandtheit+STR-Talentwurf gelingt. Schaden an einer Eigenschaft gilt als temporär (Heilung 1 Punkt/Tag), falls er nicht mit einem Sternchen (*) als dauerhaft markiert ist. Bewusstlosigkeit dauert 1W3 Stunden. Der Preis bezeichnet die Menge einer Dosis. Gifte erfordern Zugang zu wenig vertrauenswürdigen Quellen, da der Besitz solcher Substanzen fast überall illegal ist.

Gifte

<i>Arsen:</i>	Schlucken, SG 13, -1 STR/-1W8 STR, 120 GS
<i>Blauer Winnis:</i>	Verletzung, SG 14, -1 STR/Bewusstlosigkeit, 120 GS
<i>Malis Wurzelpaste:</i>	Kontakt, SG 16, -1 GES/-2W4 GES, 500 GS
<i>Nitharit:</i>	Kontakt, SG 13, 0/-3W6 STR, 650 GS
<i>Rückstände des Sassonblattes:</i>	Kontakt, SG 16, -2W12 TP/-1W8 STR, 300 GS
<i>Schlafgift:</i>	Verletzung, SG 13, Bewusstlosigk./Bewusstlos. für 2W4 Stunden, 75 GS
<i>Schlange (große Viper):</i>	Verletzung, SG 12, -1W6 STR/-1W6 STR, 150 GS
<i>Schlange (mittelgroße Viper):</i>	Verletzung, SG 11, -1W6 STR/-1W6 STR, 120 GS
<i>Schlange (riesige Viper):</i>	Verletzung, SG 14, -1W6 STR/-1W6 STR, 250 GS
<i>Skorpion (groß):</i>	Verletzung, SG 14, -1W4 STR/-1W4 STR, 200 GS
<i>Skorpion (klein):</i>	Verletzung, SG 12, -1W2 STR/-1W2 STR, 100 GS
<i>Skorpion (riesig):</i>	Verletzung, SG 18, -1W6 STR/-1W6 STR, 400 GS
<i>Skorpion (winzig):</i>	Verletzung, SG 12, -1 STR/-1 STR, 50 GS
<i>Spinne (groß):</i>	Verletzung, SG 13, -1W6 STR/-1W6 STR, 250 GS
<i>Spinne (klein):</i>	Verletzung, SG 10, -1W3 STR/-1W3 STR, 125 GS
<i>Spinne (riesig):</i>	Verletzung, SG 16, -1W8 STR/-1W8 STR, 500 GS
<i>Spinne (winzig):</i>	Verletzung, SG 10, -1W2 STR/-1W2 STR, 85 GS
<i>Taggit-Öl:</i>	Schlucken, SG 15, 0/Bewusstlosigkeit, 90 GS
<i>Todesblatt:</i>	Verletzung, SG 20, -1W6 STR/-2W6 STR, 1800 GS
<i>Verbrannter Dunst:</i>	Atemwege, SG 18, -1 STR*/-3W6 STR, 2100 GS
<i>Wahnstaub:</i>	Atemwege, SG 15, -1W4 INT/-2W6 INT, 1500 GS
<i>Wyvern:</i>	Verletzung, SG 17, -1W6 STR/-2W6 STR, 3000 GS

Fallen

Die größte Gefahr für Abenteurer ist die Auseinandersetzung mit gefährlichen Kreaturen oder Gegnern. Manche **Gegner** können jedoch auch ohne direkten Kontakt, sozusagen aus der Ferne (oder aus der Vergangenheit!), töten, denn viele Gewölbe, Burgen oder Höhlen sind mit schwächenden oder tödlichen Schutzmechanismen ausgestattet, die fantastische Schätze vor allzu gierigen Händen bewahren sollen. Einige typische Fallen verschiedener Begegnungsstufen sind hier aufgelistet:

Art der Falle: Effekt (Schaden), Rettungswurf, Finden, Entschärfen.

Art beschreibt die Wirkungsweise der Falle. Effekt beschreibt die Auswirkung auf einen betroffenen Charakter. Mechanische oder Projektil-Fallen führen einen Angriffswurf gegen die Rüstungsklasse aus. Falls ein Rettungswurf (RW) angegeben ist, kann der Falle mit einer Gewandtheit+GES-Talentprobe ganz oder teilweise entgangen werden. Finden beschreibt die Schwierigkeit, die Falle mit einer Wissen+INT-Probe zu entdecken, ohne sie auszulösen. Entschärfen nennt die Schwierigkeit für eine Heimlichkeit+GES-Probe, um die Falle unschädlich zu machen.

BS 1

Einfache Pfeilfalle: Angriff+ 10 (1W6, Pfeil); Finden SG 20, Entschärfen SG 20

Giftfalle: Angriff+8 (1W4 + Gift; Pfeil oder Nadel); Finden SG 20, Entschärfen SG 18

Verdeckte Fallgrube: 3 m tief (1W6, Sturz); RW SG 15 (Zurückspringen), Finden SG 24, Entschärfen SG 20

BS 2

Brennende Hände-Falle: Zauber (1W4, Feuer); RW SG 11 (halber Schaden), Finden SG 26, Entschärfen SG 26

Fallgrube: 12 m tief (4W6, Sturz); RW SG 20 (Zurückspringen), Finden SG 20, Entschärfen SG 20

Große Netzfalle: Angriff+5 (-); RW SG 14 (Ausweichen), Finden SG 20, Entschärfen SG 25

BS 3

Fallgrube: 18 m tief (6W6, Sturz); RW SG 20 (Zurückspringen), Finden SG 20, Entschärfen SG 20

Feuerfalle: Zauber (1W4+3, Feuer); RW SG 13 (halber Schaden), Finden SG 27, Entschärfen SG 27

Vergiftete Armbrustfalle: Angriff+ 12 (1W8 + Gift,

Bolzen); Finden SG 19, Entschärfen SG 15

BS 4

Blitzfalle: Zauber (5W6, Elektrizität); RW SG 14 (halber Schaden), Finden SG 28, Entschärfen SG 28

Fallgrube mit Spieß: 18 m tief (6W6, Sturz), Angriff+ 10 (jeweils 1W4, 1W4 Spieße); RW SG 20 (Zurückspringen), Finden SG 20, Entschärfen SG 20

Sensenfalle: Angriff +20 (2W4+8, Sense); Finden SG 21, Entschärfen SG 18

BS 5

Feuerball-Falle: Zauber (1W4+7, Feuer); RW SG 16 (halber Schaden), Finden SG 90, Entschärfen SG 29

Steinfalle: Angriff+15 (6W6, Felsblock); Finden SG 25, Entschärfen SG 17

Vergiftete Stachelwand: Angriff+ 16 (1W8+4 + Gift, Stacheln); Finden SG 17, Entschärfen SG 21

BS 6

Blitzfalle: Zauber (10W6, Elektrizität); RW SG 14 (halber Schaden), Finden SG 28, Entschärfen SG 28

Fallgrube mit Spieß: 30 m tief (10W6, Sturz), Angriff+ 10 (jeweils 1W4+5, 1W4 Spieße); RW SG 20 (Zurückspringen), Finden SG 20, Entschärfen SG 20

Pressende Wände: Wände bewegen sich aufeinander zu (12W6, Zerquetschen); Finden SG 20, Entschärfen SG 22

BS 7

Gut verborgene Fallgrube: 21 m tief (7W6, Sturz); RW SG 25 (Zurückspringen), Finden SG 27, Entschärfen SG 18

Kugelblitzfalle: Zauber (11W6, springt über auf bis zu 11 Personen, 5W6, Elektrizität); RW SG 19 (halber Schaden), Finden SG 31, Entschärfen SG 31

Schwarze Tentakel-Falle: Magie (Tentakel), Angriff+7 (jeweils 1W6+4, 1W4+7 Tentakel); Finden SG 29, Entschärfen SG 29

BS 8

Gut verborgene Fallgrube: 30 m tief (10W6, Sturz); RW SG 20 (Zurückspringen), Finden SG 27, Entschärfen SG 18

„Wort der Macht: Betäubung“-Falle: Zauber (betäubt für 2W4 Runden); Finden SG 32, Entschärfen SG 32

Zerstörung-Falle: Zauber (Tod); RW Gewandtheit+STR SG 20 (10W6 Schaden), Finden SG 32, Entschärfen SG 32

BS 9

Breite Fallgrube mit vergifteten Spießen: 21 m tief (7W6, Sturz), Angriff+ 10 (jeweils 1W4+5 + Gift, 1W4 Spießen); RW SG 20 (Zurückspringen), Finden SG 20, Entschärfen SG 20

Flammende Wolkenfalle: Zauber (4W6/Runde, Dauer 15 Runden, Feuer); RW SG 22 (halber Schaden), Finden SG 33, Entschärfen SG 33

Sinkende Decke: Decke bewegt sich abwärts (12W6, Zerquetschen); Finden SG 20, Entschärfen SG 16

BS 10

Energieentzug-Falle: Zauber, Angriff+8 (2W4 negative Stufen für 24 Stunden); RW SG 23 (Ausweichen), Finden SG 34, Entschärfen SG 34

Zerquetschende Mauer: Angriff automatisch (18W6, Zerquetschen); Finden SG 20, Entschärfen SG 25

Zerquetschender Raum: Wände bewegen sich aufeinander zu (16W6, Zerquetschen); Finden SG 22, Entschärfen SG 20

Monster und Kreaturen

Talente: Alle Kreaturen haben einen Talent-Bonus in Höhe ihrer Trefferwürfel (TW). Handelt es sich um eine intelligente Kreatur, bekommt sie +3 auf ein Talent nach Wahl. Wenn die Plausibilität es erfordert, kann eine Kreatur auch Eigenschaftsboni haben. Diese Möglichkeiten sind absichtlich offen gelassen - falls das Abenteuer nach einem hinterhältigen Hobgoblin verlangt, bekommt er +3 auf Heimlichkeit; soll es ein brutaler Hobgoblin sein, bekommt er +3 auf Gewandtheit; ein Hobgoblin-Schamane hat +3 auf Wissen oder Kommunikation sowie ein paar Stufen als Magier oder Priester (siehe unten).

Erfahrene Monster: Um ein Monster widerstandsfähiger zu machen, kann man ihm mehr Trefferwürfel zuweisen; jeder zusätzliche TW erhöht die Kampfwerte und Talente um +1. Für jede Verdoppelung der TW wird die Größe des Schadenswürfels erhöht (W4 > W6 > W8 usw.). Außerdem kann man einem intelligenten Monster auch Stufen in Charakterklassen zuweisen. Man beginnt mit den Trefferwürfeln laut Liste und addiert je nach Bedarf Stufen als Kämpfer, Dieb, Magier oder Priester.

Eigene Monster: Die Kurzfassung: Trefferwürfel wählen (W8 für die meisten Wesen, W12 für Drachen und Untote). Angriffsbonus und Talentstufe = Anzahl der TW. Falls das Wesen intelligent sein soll, +3 auf ein Talent. Eigenschaftsboni nach Bedarf.

Normale Tiere

Adler	TW 1W8+1 (5 TP), RK 14, Krallen +3 (1W4)
Braunbär	TW 6W8+24 (51 TP), RK 15, Klaue+11 (1W8+8) oder Biss+6 (2W6+4)
Dachs	TW 1W8+2 (6 TP), RK 15, Klaue +4 (1W2-1)
Eber	TW 3W8+12 (25 TP), RK 16, Hauer +4 (1W8+3)
Hund	TW 1W8+2 (6 TP), RK 15 , Biss +2 (1W4+1)
Kriegshund	TW 2W8+4 (13 TP), RK 16, Biss +3 (1W6+3)
Katze	TW 1/2W8 (2 TP), RK 14 , Klaue +4 (1W2-4)
Kriegspony	TW 2W8+4 (13 TP), RK 13, Hufe +3 (1W3+2)
Krokodil	TW 3W8+9 (22 TP), RK 16, Biss +6 (1W8+6) oder Schwanzschlag +6 1W12+6)
Maultier	TW 3W8+9 (22 TP), RK 13, Hufe +4 (1W4+3)
Pferd	TW 3W8+6 (19 TP), RK 13, Hufe -2 (1W4-1)
Kriegspferd	TW 4W8+12 (30 TP), RK 14, Hufe +6 (1W6+4)
Schlange	
• kleine Viper	TW 1W8 (4 TP), RK 17, Biss +4 (1W2-2 + Gift)
• mittelgroße Viper	TW 2W8 (9 TP), RK 16, Biss +4 (1W4-1 + Gift)
• große Viper	TW 3W8+6 (19 TP), RK 15 , Biss +4 (1W4 + Gift)
• riesige Viper	TW 6W8+6 (33 TP), RK 15 , Biss +6 (1W6+4 + Gift)
• Würgeschlange	TW 3W8+6 (19 TP), RK 15 , Biss +5 (1W3+4) oder Umschlingen (1W3+4)
• Riesenwürgeschlange	TW 11W8+14 (63 TP), RK 15, Biss +13 (1W8+10) oder Umschlingen (1W8+10)
Schwarzbär	TW 3W8+6 (19 TP), RK 13, Klaue +6 (1W4+4) oder Biss +1 (1W6+2)
Wolf	TW 2W8+4 (13 TP), RK 14, Biss +3 (1W6+1)

Ungeziefer

Skorpion	
• winzig	TW 1/2W8+2 (4 TP), RK 14, Klaue +2 (1W2-4) oder Stachel -3 (1W2-4 + Gift)
• klein	TW 1W8+2 (6 TP), RK 14, Klaue +1 (1W3-1) oder Stachel -4 (1W3-1 + Gift)
• groß	TW 5W8+10 (32 TP), RK 16, Klaue +6 (1W6+4) oder Stachel +1 (1W6+2 plus Gift)
• riesig	TW 10W8+30 (75 TP), RK 20, Klaue +11 (1W8+6) oder Stachel +6 (2W4+3 + Gift)
Spinne	
• winzig	TW 1/2W8 (2 TP), RK 15, Biss +5 (1W3-4 + Gift)
• klein	TW 1W8 (4 TP), RK 14, Biss +1 (1W4-2 + Gift)
• groß	TW 4W8+4 (22 TP), RK 14, Biss +6 (1W8+3 + Gift)
• riesig	TW 8W8+16 (52 TP), RK 16, Biss +11 (2W6+6 + Gift)

Drachen, Monster und andere

Ankheg	TW 3W10+12 (28 TP), RK 18, Biss +7 (2W6+7 plus 1W4 Säure)
Baumhirte	TW 7W8+35 (66 TP), RK 20, Stoß +12 (2W6+9)
Blutmücke	TW IW10 (5 TP), RK 16, Berührung +7 (Festkrallen)
Drache	
• Rot, jung	TW 13W12+39 (123 TP), RK 21, Biss +20 (2W6+7) oder Odem (10W10 Feuer, Ausweichen RW SG 24 Gewandtheit+GES, halber Schaden)
• Rot, uralt	TW 31W12+248 (449 TP), RK 36, Biss +40 (4W6+13) oder Odem (18W10 Feuer, Ausweichen RW SG 33 Gewandtheit+GES, halber Schaden)
• Gold, erwachsen	TW 23W12+115 (264 TP), RK 30, Biss +32 (2W8+11) oder Odem (12W10 Feuer, Ausweichen RW SG 26 Gewandtheit+GES, halber Schaden)
• Silber, fast erw.	TW 19W12+79 (202 TP), RK 28, Biss +24 (2W6+6) oder Odem (10W8 Kälte, Ausweichen RW SG 23 Gewandtheit+GES, halber Schaden)
Echsenmensch	TW 2W8+2 (1TP), RK15, Klaue+2 (1W4+1) oder Keule+2 (1W6+1) oder Wurfspieß+1 (1W6-1)
Elf	TW 1W8 (4 TP), RK 15, Langschwert +2 (1W8+1) oder Langbogen +3 (1W8)
Erdelementar (groß)	TW 8W8+32 (68 TP), RK 18, Stoß +12 (2W8+7)
Eulenbär	TW 5W10+25 (52 TP), RK 15, Klaue +9 (1W6+5)
Gallertwürfel	TW 4W10+32 (54 TP), RK 3, Stoß +1 (1W6 + 1W6 Säure) plus Einhüllen (Erstarren + 1W6 Säure/Runde; Ausweichen RW SG 13 Gewandtheit+GES negiert)
Gargyle	TW 4W8+19 (37 TP), RK 16, Klaue+6 (1W4+2)
Ghul	TW 2W12 (13 TP), RK 14, Biss +2 (1W6+1 plus Erstarren) oder Klauen +0 (1W3 plus Erstarren)
Gnoll	TW 2W8+2 (11 TP), RK 15, Kriegsbeil +3 (1W8+2) oder Kurzbogen +1 (1W6)
Goblin	TW 1W8+1 (5 TP), RK 15, Morgenstern +2 (1W6) oder Wurfspieß +3 (1W4)
Greif	TW 7W10+21 (59 TP), RK 17, Biss +11 (2W6+4)
Grottenschrat (Bugbear)	TW 3W8+3 (16 TP), RK 17, Morgenstern +5 (1W8+2) oder Wurfspieß +3 (1W6+2)
Gruftschrecken	TW 4W12 (26 TP), RK 15, Stoß +3 (1W4+1 plus Energieverlust -1 Stufe, RW SG 14 Gewandtheit+STR negiert)
Halbling	TW 1W8+1 (5 TP), RK 16, Kurzschild +3 (1W6) oder leichte Armbrust +3 (1W6)
Hobgoblin	TW 1W8+2 (6 TP), RK 15, Langschwert +2 (1W8+1) oder Wurfspieß +2 (1W6+1)
Höllenhund	TW 4W8+4 (22 TP), RK 16, Biss +5 (1W8+1 plus 1W6 Feuer)
Hügelriese	TW 12W8+48 (102 TP), RK 20, Keule +16 (2W8+10) oder Felsen +8 (2W6+7)
Kobold	TW 1W8 (4 TP), RK 15, Speer +1 (1W6-1) oder Schleuder +3 (1W3)
Mensch	TW 1W8+1 (5 TP), RK 12, Dolch +1 (1W6-1) oder Schleuder +1 (1W4)
Modernder Schlurfer	TW 8W8+24 (60 TP), RK 20, Stoß +11 (2W6+5) oder Umschlingen (2W6+7)
Mörderranke	TW 4W8+12 (30 TP), RK 15, Stoß +7 (1W6+7) oder Umschlingen (1W6+7)
Nymphe	TW 6W6+6 (27 TP), RK 17, Dolch +6 (1W4) oder überwältigender Blick (für 2W4 keine Handlung möglich, RW SG 17 gegen Gewandtheit+STR negiert)
Oger	TW 4W8+11 (29 TP), RK 16, Keule +8 (2W8+7) oder Wurfspieß +1 (1W8+5)
Ork	TW 1W8+1 (5 TP), RK 13, Falchion +4 (2W4+4) oder Wurfspieß +1 (1W6+3)
Otyugh	TW 6W8+9 (36 TP), RK 17, Tentakel +4 (1W6 plus Krankheit)
Rostmonster	TW 5W8+5 (27 TP), RK 18, Fühler (Berührung) +3 (Rost)
Schatten	TW 3W12 (19 TP), RK 13, Körperlose Berührung +3 (1W6 STR)
Schreckhahn (Cockatrice)	TW 5W10 (27 TP), RK 14, Biss +9 (1W4-2 plus Versteinigung, RW Gewandtheit+STR gegen SG 12 negiert)
Skelettkrieger	TW 1W12 (6 TP), RK 15, Krummsäbel +1 (1W6+1) oder Klaue +1 (1W4+1)
Steingolem	TW 14W10+30 (107 TP), RK 26, Stoß +18 (2W10+9)
Todesalb	TW 5W12 (32 TP), RK 15, Körperlose Berührung +5 (1W4 plus -1W6 STR, RW SG 14 Gewandtheit+STR negiert)
Troll	TW 6W8+36 (63 TP), RK 16, Klaue +9 (1W6+6)

Untier

- Schreckensbär TW 12W8+51 (105 TP), RK 17, Klaue +19 (2W4+10) oder Biss +13 (2W8+5)
 - Schreckensratte TW 1W8+1 (5 TP), RK 15, Biss + 4 (1W4 plus Krankheit)
 - Schreckenswolf TW 6W8+18 (45 TP), RK 14 , Biss +11 (1W8+10)
- Vampirbrut TW 4W12+3 (29 TP), RK 15, Stoß +5 (1W6+4 plus Energieverlust -1 Stufe, RW SG 14 Gewandtheit+STR negiert) oder Blutsaugen (-1W4 STR)

Werratte

- Menschl. Gestalt TW 2W8+3 (12 TP), RK 15, Rapier +2 (1W6+1) oder leichte Armbrust +1 (1W8)
- Schreckensrattengestalt TW 2W8+3 (12 TP), RK 17, Biss +6 (1W6+3)
- Hybridgestalt TW 2W8+3 (12 TP), RK 16, Rapier +5 (1W6+1) o. leichte Armbrust +4 (1W8)

Werwolf

- Menschl. Gestalt TW 3W8+7 (20 TP), RK 17, Langschwert +3 (1W8+1) oder leichte Armbrust +2 (1W8)
- Wolfsgestalt TW 3W8+7 (20 TP), RK 16, Biss +5 (1W6+3)
- Hybridgestalt TW 3W8+7 (20 TP), RK 16, Klaue +4 (1W4+2)

Würger

TW 3W8+3 (16 TP), RK 17, Tentakel +6 (1W3+3)

Wyvern

TW 7W12+14 (59 TP), RK 18, Stachel +10 (1W6+4 plus Gift) oder Krallen +10 (2W6+4) oder Biss +10 (2W8+4)

Zombie

TW 2W12+3 (16 TP), RK 11, Stoß +2 (1W6+1) oder Keule +2 (1W6+1)

Zwerg

TW 1W8+2 (6 TP), RK 16, Kriegsaxt +3 (1W10+1)

Leitfaden für Spielleiter

Der geringe Umfang und die gleichzeitige Vertrautheit der Regeln macht M20 zu einem idealen System für Conventions. Damit ein Spielleiter auch ohne viel Gepäck sofort loslegen kann, bietet dieses Kapitel sowohl Regeln für häufige Abenteuersituationen und Monster, als auch einen kompakten Abenteuerschauplatz mit Denkanstößen für spontane Abenteuer.

Die Region Astragard

Bis vor wenigen Jahren war die Region eher unter dem Namen Arkanis bekannt. Die Magier von Arkanis haben in den vergangenen Jahrzehnten die Region befriedet und vor den düsteren Einflüssen des Grimwaldes und des Wildlandes bewahrt. So waren es die Magier, die den Drachen Morgauth immer wieder in seine Schranken verwiesen haben, wenn er sich zeigte.

Aber es war ausgerechnet einer der ihren, der vor zehn Jahren das Gleichgewicht ins Wanken brachte: Gegen den Willen seiner Ordensbrüder hat der Magier Thorsvedt die bis dahin unscheinbare Freistadt Astragard und sein Interesse auf den Grimwald ausgeweitet. Der Drache Morgauth hat den Zwist der Magier als Zeichen der Schwäche erkannt und vor einem Jahr die unvorbereitete Stadt Thurismond eingenommen. Die Region ist im Umbruch, ein Tummelplatz für Abenteurer und Glücksritter aller Art.

Orte (von Westen nach Osten)

Fahlburg (Ruine): 400 Einw., meist Trolle und kälteunempfindliche Monster, Chaotisch, Autorität: Malekith, halbfischer Priester St. 13.

Fahlburg ist eine kleine Stadt, die seit etwa 20 Jahren von einer Schicht ewigen (und unnatürlichen) Eises bedeckt ist. Malekith dient einer niederen Wintergöttin.

Silvanis (Stadt): 3000 Einw., meist Elfen, Gut, Autorität: Morganiel, elfische Magierin St. 13 (die Feenkönigin); wichtige Personen: Leirana Galadan, elfische Priesterin St. 7 (Heilerin); Talariana, elfische Kämpferin St. 6 (die Mondprinzessin im Exil); Finlas Gildorin, elfischer Kämpfer St. 7 (der Sternenprinz).

Menschen und Zwerge dürfen Silvanis, den Sternenwald, nicht betreten. Die Stadt befindet sich zur Hälfte außerhalb des Waldes und ermöglicht diplomatische Kontakte zwischen den Völkern. Hinter der Waldgrenze ragt die Grüne Zitadelle em-

por, Morganiels Palast, der zugleich in der Menschen- und der Feenwelt ist. In Silvanis hat das Volk der Elfen des fernen Mondwaldes Zuflucht gefunden.

Thurismond (Stadt): 400 Einw., Böse, Autorität: Morgauth, Schwarzer Drache TW 23; wichtige Personen: Culrimmon, Priester St. 5 (Statthalter), Renwik, Kämpfer St. 6 (Sklavenhändler), Reslac, Dieb St. 11 (Meuchelmörder). Vor einem Jahr ist der Drache Morgauth über die Stadt hergefallen und hat die Macht an sich gerissen. Er hält seinen Hof in der Ruine einer alten Kathedrale, die der Schutzgöttin der Stadt gewidmet war. Die Göttin ist seitdem verschollen. Es leben wieder Menschen (und andere Wesen) in der Stadt, denn Morgauth hat Bedarf an wagemutigen und skrupellosen Dienern. Sein Sprachrohr Culrimmon war ein verurteilter Ketzer, der durch Morgauth aus dem Kerker befreit wurde. Morgauth ist auf einem Auge blind, heißt es.

Caliphandra (Stadt): 1500 Einw., Gut, Autorität: Amaranth, Magierin St. 1 (Magistratin). Caliphandra gilt als verträumt und rätselhaft. Die Stadt ist ein florierender Seehafen, weshalb sie das Wohlwollen der Tiefblauen Herrin des Meeres genießt.

Verdigris (Stadt): 8000 Einw., Rechtschaffen, Autorität: Eiris, Priesterin St. 8 (Mutter Oberin); wichtige Personen: Thevis, Kämpfer St. 6 (Erster Ritter des Falkenordens); Lucius, Dieb St. 7 (kontrolliert die Arena); Lorcan, Priester St. 4 (Spion, Inquisitor der Seekirche).

Verdigris ist auf einem Felsvorsprung erbaut und ragt hoch und weit über das Meer. Die Stadt ist vor 15 Jahren zum Heiligtum der Gefiederten Göttin erklärt worden, was die rivalisierende Tiefblaue Herrin des Meeres als Affront wertet. Die Gefiederte Göttin weilt unregelmäßig in dem Falkenhorst, dem Palastturm an der höchsten Stelle der Stadt. Dabei wird sie eifersüchtig von Mutter Oberin abgeschirmt, die ein harsches Regiment führt und keine Kritik duldet. Man sagt, dass Feinde der Kirche schon einmal von Vögeln zerhackt aufgefunden worden sind. Thevis, der treue und ambitionierte Diener der Mutter Oberin, ist ein Held der Stadt. Er hat Dämonen und Drachen in der Ferne getötet und wird auch in der Arena verehrt. Die Arena hat in den letzten zwei Jahren eine Wandlung vom Theater zur Kampf Bühne erfahren, mit Billigung der Kirche.

Tirin Tor (Stadt): 2500 Einw., Neutral, Autorität: Arlina, Magierin St 5 (Hexe); wichtige Personen: Brianna, Vampirin TW 7, Nazim, Kämpfer St. 6 (Stadtgarde), Tarrac, Dieb St. 7 (Kopfgeldjäger).

Lynas (Stadt): 2000 Einw., Neutral, Autorität: Cantlion, Priester St. 7 (Kardinal); wichtige Personen: Elas, Kämpfer St. 4 (Ritter), Mirsha der Fuchs, Dieb St. 5 („Prinz der Diebe“).

In den Straßen von Lynas tummeln sich erheblich mehr Katzen als anderswo. Ein Grund dafür könnte sein, dass in den Katakomben unter der Stadt auch erheblich mehr Ratten hausen...

Rabenschwarz (Stadt): 3000 Einw., Neutral, Autorität: Robyn, Kämpfer St. 17 (seniler Ritter); wichtige Personen: Tanya, Kämpferin St. 3 (Robyns Enkelin), Lavan, Priester St. 4 (missmutiger Beobachter aus Verdigris). Rabenschwarz war der erste Versuch der Gefiederten Göttin, in der Region Fuß zu fassen. Morgauth hat ihn vor 50 Jahren vereitelt, als er die Stadt angriff und versengte. Der Rabenritter Robyn war es, der den Drachen vertrieb und ihm dabei seine schwerste Wunde zufügte. Doch die Göttin kehrte ihm und der Stadt den Rücken. Seit Morgauths Rückkehr verbringt Robyn seine Tage in einem abgedunkelten Thronsaal, mit dem Schwert auf den Knien. Seine Enkelin Tanya leitet die Geschäfte.

Wulfgard (Festung): 600 Einw. (300 unter Waffen), Rechtschaffen, Autorität: Drakan, Kämpfer St. 11; wichtige Personen: Mardwin, Kämpfer St. 10 (Schwertmeister der Feste).

Wulfgard wird auch die Grauwolfsfeste genannt, nach dem Beinamen ihres Herrn. Der Grauwolf Drakan hat die Festung und das Umland von Orks und Kobolden befreit und bildet heute (ohne es zu wissen) das einzige Bollwerk gegen mögliche Bedrohungen aus dem Grenzland – jetzt, da Arkanis andere Probleme hat.

Blaec Tor (Zitadelle): 35 Einw., Neutral, Autorität: Teshnat Gorm, Magier St. 10, wichtige Personen:

Canidor, Kämpfer St. 2 (Majordomus). Teshnat Gorm ist ein dunkelhäutiger Mensch aus dem fernen Teshrabi. Er gehört zum Rat von Arkanis, ist aber Karvalas größter Kritiker. Einzig die Tatsache, dass auch sein Sohn Maradi abtrünnig geworden ist, lässt ihn mit Karvala an einem Strang ziehen. Doch er ist alt und kränklich.

Arkanis (Zitadelle): 350 Einw., Neutral, Autorität: Karvala, Magier St. 17; wichtige Personen: Falinor, Kämpfer St. 5 (Waldläufer, Karvalas rechte Hand), Fabian, elfischer Dieb St. 6

(Söldner, Karvalas schwer kontrollierbarer Laufbursche); Mykhar, Magier St. 9 (Hexenjäger), Teleus, Magier St. 7 (Gelehrter).

Der Stern Arkanis' ist Sinken begriffen, auch wenn es noch nicht offensichtlich ist. Arkanis' Macht war ohnehin selten sichtbar, denn die Magier liebten es, ihre Vorherrschaft aus dem Verborgenen auszuüben. Karvala konzentriert sich so sehr auf Astragard, dass sowohl Morgauth als auch die Gefiederte Göttin immer stärker werden.

Tir Dün (Stadt): 2500 Einw. (meist Zwerge), Rechtschaffen, Autorität: König Bôron, Kämpfer St. 11 (König unter dem Berg); wichtige Personen: Dûrin, Magier St. 5 (Alchemist), Carnac, Kämpfer St. 8 (Steinritter), Axx, Bergtroll Kämpfer St. 12 (Leibwächter).

Tir Dun ist die einzige verbliebene Zwergenbinge in der Region. In den Bergen hat es bis vor 250 Jahren viele Zwergenstädte gegeben, aber Morgauth hat sie (mit Unterstützung verschiedener Unholde) alle geschliffen. In Tir Dun wird das beste Schmiedehandwerk weit und breit ausgeübt, aber die Rohstoffe müssen eingeführt werden, denn die Minen sind schon lange erschöpft.

Taurainn (Ruine): Eine uralte Ordensburg, die von Morgauth zerstört wurde.

Astragard (Stadt): 6000 Einw., Neutral, Autorität: Thorsvedt, der Zauberfürst, Magier St. 15; wichtige Personen: Maradi, Magier St. 2 (Sohn des Teshnat Gorm aus Blaec Tor), Dr. Castino, Magier St. 6 (Uhrmacher), Natalia, Diebin St. 5 (akrobatische Einbrecherin).

Thorsvedt, einst Schüler Karvalas, hat die Zitadelle Arkanis vor 10 Jahren verlassen und sich zum Herrn der freien Stadt Astragard aufgeschwungen. Von hier erkundet er die Geheimnisse des Grimwaldes - was von Arkanis als Gefahr für die ganze Region gewertet wird, denn wer weiß, welche Mächte dort aufgestöbert werden? Die Aussicht auf leichten Reichtum lockt Abenteurer aller Art nach Astragard.

Die Stadt liegt zwischen dem Waldrand und dem Ausläufer der Grauen Steine. In den Bergen oberhalb der Stadt liegt eine Festung vermutlich dämonischen Ursprungs. Man kann sie sehen, aber es scheint kein Weg zu ihr zu führen.

(Der empfohlene Kartenmaßstab ist 10 Meilen pro Hexfeld, aber letztlich ist es dem Spielleiter überlassen, ob die Region eher das Format des Sherwood Forrest oder Mitteleuropas haben soll. *Anm.:* Karte nur im gedruckten Heft.)

Das Abenteuer beginnt

Tipps für spontane Spielrunden

Auf Conventions sollte man nicht viel Zeit mit der Gruppenzusammenführung verschwenden. Der Einstieg sollte den Helden sofort etwas zu tun geben und sie zu einer Kooperation motivieren:

Die Helden erreichen unabhängig und aus unterschiedlichen Richtungen eine steinerne Brücke. Auf der Brücke steht ein Karren eines Händlers, der gerade von Goblins überfallen wird. Der Händler versteckt sich unter dem Karren und ruft um Hilfe.

Die Helden überqueren auf einer Fähre einen breiten Fluss. Mitreisende sind eine offenbar wohlhabende Frau mit Entourage und verdächtige Männer in verschmutzten Umhängen. In der Flussmitte greifen die Männer die Frau an.

Nach der Rettung haben die Helden einen dankbaren Kontakt, der den Zugang zu dem eigentlichen Abenteuer darstellt. (In der Zielstadt lobt der Händler seine Retter und empfiehlt sie einem Geschäftspartner. Die Frau ist die Tochter eines lokalen Adligen, der ein politisches Problem hat. Die Hintermänner der Attacke auf die Frau setzen auch die Helden auf ihre „Schwarze Liste“.)

Wenn man unvorbereitet leiten muss, fehlt oft die Zeit für den Entwurf eines Gebäude- oder Gewölbeplanes. Ein Trick: Ein real existierendes Gebäude, in dem man sich gut auskennt (eine Uni-Mensa, ein Einkaufszentrum, ein Convention-Center, ...) kann durch Umdeutung zu einer Höhle, einem Verlies, einem Palast werden. Auch ohne Plan kann man frei Größenverhältnisse, Entfernungen usw. beschreiben; und wer weiß, vielleicht regt der wahre Zweck des Gebäudes auch Raumnutzungen, NSCs und Monster an...

Noch mehr Microlite20 (in englischer Sprache):

Microlite - The Smallest Thing in Gaming:

<http://www.enworld.org/showthread.php?t=17762>
4 Hier wurde M20 geschaffen und verfeinert.

New Microlite20 Thread:

<http://www.enworld.org/showthread.php?t=21941>
9 Nach Beendigung des Original-Threads setzt sich die Diskussion hier fort.

Microlite20: <http://microlite20.net/>

Das offizielle Heim von M20: Greywulfs Sammlung (fast) aller Microlite-Varianten enthält auch Abenteuer und Kampagnensettings.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Microlite20 © 2006, Robin V. Stacey (greywulf@gmail.com)

Microlite20 Game Master's Guide © 2006, Darrell King (rev_sims@yahoo.com)

Microlite20 Spell List © 2006, Darrell King

Microlite20 Monster List © 2006, Darrell King

Microlite20 Equipment List © 2006, Darrell King

Microlite20 Translation © 2006, Alex Schröder (kensanata@gmail.com)

M20 Microlite20 Fantasy Rollenspiel Translation/Übersetzung © 2008, Dirk Remmecke (mondbuchstaben@gmail.com)

Astragard (Map and Setting Info) © Dirk Remmecke

[End of License]

This product is 100% Open Game Content except for Product Identity, as per the Open Game License above. Product Identity includes „Microlite20“ and „Robin V. Stacey“ (used by permission).