

## Charaktererschaffung Version 2.1

Hier gebe ich euch eine "händische" Methode zur Erstellung von Midgard Charakteren. Diese Auflistung ist einfach aus den Regeln zusammengeschrieben. Ich habe versucht diese Zusammenstellung relativ ausführlich zu halten, trotzdem braucht ihr aber das Grundregelwerk. Große Tabellen habe ich nicht mit eingefügt. Die Berufsliste ist mit anderem Quellenmaterial erweitert.

Des weiteren habe ich jetzt die neuen Regeln mit eingebaut (teilweise zu finden in der neuen Einsteigerbox „Midgard – Das Abenteuer beginnt“, der Rest der Regeln könnt ihr Q4/2001 kaufen).

### Kurzerläuterung:

Stärke ersetzt Handgemengewert. Handgemenge wird nun über eine universelle Fertigkeit Raufen abgewickelt, deren Erfolgswert man bei alten Figuren aus  $(RW + HGW) / 20$  ermitteln kann. Das Abwickeln von Handgemengen ist ähnlich wie früher (z.B. Differenz der Gw / 10 zum Einleiten), nur halt auf Basis eines W20.

Gewandtheit ersetzt Reaktionswert.

## Die Geburt eines Abenteurers (Grad 1)

### **Basiseigenschaften**

Höchster Wert von zwei W%

<b>St</b>	Stärke
<b>Gs</b>	Geschicklichkeit
<b>Gw</b>	Gewandtheit

<b>Ko</b>	Konstitution
<b>In</b>	Intelligenz
<b>Zt</b>	Zaubertalent

Sind alle (drei) Basiseigenschaften mit einem Wert kleiner oder gleich 60 (30), darf ein neue Spielfigur ausgewürfelt werden.

Die Basiseigenschaften beeinflussen andere Spieldaten. Tabelle 1 (DFR - Das Buch des Schwertes) liefert die nötigen Informationen.

### **Der Abenteurertyp**

Kämpfer		Mindestwerte	Zauberer		Mindestwerte
Assassine	As	St61, Gw61	Beschwörer	Be	In21
NinYa <sup>1</sup>	NY	Gw61, In21	Druide	Dr	
Barbar (Nordland)	BN	St31	Heiler	Hl	G31, In21
Barbar (Steppe)	BS	St31	Hexer (weiß)	Hw	In31
Barbar (Waldland)	BW	St31	Hexer (grau)	Hg	In21
Barde	Ba	Gs31, In61	Hexer (schwarz)	Hs	
Glücksritter	Gl		Magier	Ma	In21
Händler	Hä	Gs31, In31	Schwarzmagier * <sup>1</sup>	Sm	Ko31
Krieger	Kr		Priester Fruchtbarkeit	PF	In21
Ordenskrieger	Or	In21	Priester Herrschaft	PH	In21
KiDoka <sup>1</sup>	KD	Gw31, In21	Priester Krieg	PK	In21
Seefahrer	Se	St31	Priester Meer	PM	In21
Söldner	Sö		Priester Tod	PT	In21
Spitzbube	Sp	Gs81, Gw21	Priester Weisheit	PW	In21
Waldläufer	Wa	Gw61, In31	Priester Chaos *	PC	In21
Magister <sup>1</sup>	Mg	Gs21, In61	Schamane	Sc	
Mönch (abendländisch) <sup>1</sup>	Ml	Ko21, In21	Thaumaturg	Th	Gs31, In21
Mönch (asiatisch) <sup>1</sup>	Mt	Ko21, In21			

\* Diese Abenteurertypen sind nur der Vollständigkeit halber aufgeführt und nur für NSC's gedacht.

<sup>1</sup> Nicht im Grundregelwerk enthalten

## Bewegungsweite

Wert	wird bestimmt durch	Typ
Bewegungsweite (B)	= 4W3 + 16 + Typ	Zwerg -2 Elf, Schwarzalb +2

## Abgeleitete Eigenschaften (Teil 1)

Werte werden abgerundet. Können auch negative Werte werden.

Wert	wird bestimmt durch
Ausdauerbonus	= Konstitution/10 + Stärke/20 - 7
Schadensbonus	= Stärke/20 + Geschicklichkeit/30 - 3

## Ausdauer- und Lebenspunkte

Werte werden abgerundet.

Wert	wird bestimmt durch
Lebenspunkte (LP)	= 1W6+4 + Konstitution/10

Typ	Ausdauerpunkte (AP)
Barbar, Krieger, KiDoKa, Söldner, Waldläufer	1W6+4 + Ausdauerbonus
Andere Kämpfertypen	1W6+3 + Ausdauerbonus
Zauberer	1W6+2 + Ausdauerbonus

## Auswirkungen der Basiseigenschaften (persönliche Boni)

		Eigenschaftswerte							
Eigenschaft	Bonus für	1-5	6-20	21-40	41-60	61-80	81-95	96-99	100
Geschicklichkeit	Angriff	-2	-1	0	0	0	+1	+2	+2
Gewandheit	Abwehr	-2	-1	0	0	0	+1	+2	+2
Intelligenz	Resistenz Geistesmagie* (psyZR)	-2	-1	0	0	0	+1	+2	+2
Zaubertalent		-2	-1	0	0	0	+1	+2	+3
Konstitution	Resistenz Körpermagie* (phsZR)	-2	-1	0	0	0	+1	+2	+2
Zaubertalent		-2	-1	0	0	0	+1	+2	+3
Gewandheit	Resistenz Umgebungs- magie (phkZR)	-2	-1	0	0	0	+1	+2	+2
Zaubertalent	Zaubern	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4

\* : Es zählt nur der jeweils bessere Wert. Ein Abenteurer mit Intelligenz 81 und Zaubertalent 96 hat einen Bonus von +2 auf seine Resistenz gegen Geistesmagie.

## Abgeleitete Eigenschaften (Teil 2)

Die Werte werden alle abgerundet.  
(DFR = Die Box "Midgard - Das Fantasy Rollenspiel")

	Eigenschaft	Wert	Bemerkung
<b>Au</b>	<b>Aussehen</b>	<b>1W%</b>	
<b>pA</b>	<b>persönliche Ausstrahlung</b>	<b>1W% - 40 + In/2 + Au/4</b>	
<b>Sb</b>	<b>Selbstbeherrschung (Willensstärke)</b>	<b>1W%</b>	<b>Assassinen, Beschwörer, Druiden, Mönche + 1W20 Spitzbuben - 1W20</b>
<b>KAW</b>	<b>Kraftaktwert</b>	<b>siehe Tabelle 1 (im DFR)</b>	
<b>WLW</b>	<b>Wiederbelebungswert</b>	<b>siehe Tabelle 1 (im DFR)</b>	
<b>GiT</b>	<b>Gifftoleranz</b>	<b>3 * LP-Max. + Bonus</b>	<b>Gifftoleranzbonus siehe Tabelle 1 (im DFR)</b>

## Abwehr und Zaubern

Beim späteren lernen wird immer von Grundwert (also ohne Bonus) gesteigert. Deshalb gibt es auf dem Charakterblatt für diese Werte zwei Spalten. Der eigentliche Spielwert (mit Bonus) rechts und der Grundwert links.

Wert	wird bestimmt durch
<b>Abwehr</b>	= 11 + Abwehrbonus
<b>Zaubern</b>	= 10 + Zauberbonus

## Resistenz Kämpfer

Resistenz gegen:	Kämpfer
Geistesmagie (psyZR)	<b>10 + Bonus</b>
Körpermagie (phsZR)	<b>12 + Bonus</b>
Umgebungsmagie (phkZR)	<b>10 + Bonus</b>

## Resistenz Zauberer

Resistenz gegen:	Zauberer
Geistesmagie (psyZR)	<b>13 + Bonus</b>
Körpermagie (phsZR)	<b>13 + Bonus</b>
Umgebungsmagie (phkZR)	<b>13 + Bonus</b>

## Äußere und soziale Merkmale

Dient nur als Hilfsmittel. Kann natürlich auch frei gewählt werden.

<b>Gestalt</b>	1W6 Stärke 81-95 = 1W6 + 1 Stärke 96-100 = 1W6 +2	1 – 2 = schlank 3 – 4 = normal 5 – 8 = breit
<b>Körpergröße</b>	2W20 + 145 + St/10 (abgerundet)	bis 165 cm = klein 166 – 180 cm = mittelgroß ab 181 cm = groß
<b>Gewicht</b>	normale Gestalt = Körpergröße – 100 schlanke Gestalt = (Körpergröße – 100) * 0,9 breite Gestalt = (Körpergröße – 100) * 1,2	Größenklasse und Gestalt ergeben zusammen die Kleidergröße, die beim Erwerb von Gewänder und Rüstungen eine Rolle spielt.
<b>Stand</b>	1W% Ba, Be, NY, KD, Pr +20 Dr, Hl, Ma, Th +10 Hä, Wa -10 Sp -20	bis 10 = Unfreie (U) 11 – 50 = Volk (V) 51 – 90 = Mittelschicht (M) ab 91 = Adel (A)
<b>Glaube</b>	je nach <b>Herkunft</b> und Typ	siehe DFR. Seite 19 (rechte Spalte) und/oder die Weltkarte mit den einzelnen Länderbeschreibungen.

## Die Lehrjahre eines Abenteurers (Alter)

Wert wird abgerundet. Kann aber unter Umständen mit Absprache des SL erhöht werden.

<b>Alter</b>	Lernpunkte (2W6)/4 + 19 (16)	Zauberer + 19 Kämpfer + 16
--------------	------------------------------	-------------------------------

## Berufsfähigkeiten (2W6 Lernpunkte)

U=Unfrei; V=Volk; M=Mittelstand; A=Adel; k=Kämpfer; z=Zauberer; w=nur weibliche Charaktere

P	Beruf	Stand	Voraussetzungen	Vorteile	siehe auch
5	Angestellter/Beamter	V, M	In31	Lesen/Schreiben, Rechnen	Verwalter, Zoll- /Steuerpächter
5	Anstreicher	U, V		Klettern	Kunstmaler
5	Arbeiter	U, V	St21	Athletik	Schwer-, Hafen-, Erd-, Vorarbeiter, Bergmann
5	Bäcker	V		Pflanzenkunde, Faustkampf	Metzger, Müller
5	Bader	V, M		Erste Hilfe, Menschenkenntnis	Zahnausreißer, Barbier
5	Barbier	V	Gs31	Beredsamkeit, Menschenkenntnis, Dolch	Bader
5	Bardame	U, V	Au61, pA31, w	Trinken, Verführen	Kellner, Wirt, Barkeeper, Kurtisane, Hetäre
5	Barkeeper	U, V	Ko61, pA31	Trinken, Menschenkenntnis	Kellner, Wirt...
5	Bauer	U-A		Pflanzenkunde, Tierkunde, Wetterkunde, Kriegsfliegel	

P	Beruf	Stand	Voraussetzungen	Vorteile	siehe auch
5	<b>Bogen-/Pfeilmacher</b>	V	Gs61	Bogen, Langbogen	Waffenschmied
5	<b>Brauer</b>	V		Trinken	
5	<b>Butler</b>	V, M	In31	Menschenkenntnis, Lesen/Schreiben	
5	<b>Dachdecker</b>	U, V	Gw31	Klettern	
5	<b>Diener</b>	U, V		Menschenkenntnis	
5	<b>Erdarbeiter</b>	U, V	St31, k	Athletik	Arbeiter, Hafenarbeiter, Schwerarbeiter
5	<b>Färber</b>	U, V		Pflanzenkunde	Schneider, Tuchwalker, Gerber
5	<b>Fischer</b>	V	Ko21	Rudern, Segeln, Schwimmen, Wetterkunde	Schmuggler, Seemann, Flußschiffer, Flößer
5	<b>Flößer</b>	V		Rudern, Schwimmen	Fischer, Schmuggler, Seemann
5	<b>Gärtner</b>	U-M	Gs31, In31	Pflanzenkunde, Kräuterkunde, Wetterkunde	Botaniker, Bauer
5	<b>Geld-/Steuereintreiber</b>	V, M	St31, Gw31, k	Faustkampf, Keule, Menschenkenntnis	
5	<b>Gerber</b>	U, V		Dolch	Sattler, Schuhmacher
5	<b>Geschützexperte</b>	V-A	Gs61, In61, k	Ballista bedienen, Katapult bedienen, Kampftaktik	
5	<b>Glasbläser</b>	U, V	Ko31	Blasrohr?	
5	<b>Glöckner</b>	U, V	St31, Gw61	Klettern	
5	<b>Grabräuber</b>	U, V	Gs31	Sagenkunde, Fallen entdecken	Räuber
5	<b>Graveur</b>	V, M	Gs31	Lesen/Schreiben	
5	<b>Grobschmied /Hufschmied</b>	V, M	St61, k	Athletik, Kriegshammer, Stabkeule	
5	<b>Hafenarbeiter</b>	U, V	St31, k	Rudern, Athletik	Arbeiter, Flößer
5	<b>Hirte/Viehzüchter</b>	U, V		Tierkunde, Überleben	
5	<b>Holzschnitzer</b>	V	Gs31	Talisman verzaubern	Bildhauer
5	<b>Imker</b>	U, V		Tierkunde (Insekten)	Tierpfleger, Bauer
5	<b>Jäger</b>	V-A	Ko31, Gw31	Tierkunde, Bogen, Dolch	Wilderer, Fallensteller
5	<b>Kammerjäger</b>	U, V	In21	Giftmischen, Tierkunde	
5	<b>Kellner</b>	U, V	Gs21; Gw21	Menschenkenntnis	Barkeeper, Bardame, Wirt
5	<b>Kerzenzieher /Fackelmacher</b>	V		Dolch	
5	<b>Koch</b>	V		Kräuterkunde	Wirt

P	Beruf	Stand	Voraussetzungen	Vorteile	siehe auch
5	<b>Köhler /Torfstecher</b>	V		Fallenstellen, Überleben (Wald/Sumpf)	
5	<b>Korbflechter</b>	U, V	Gs31	Pflanzenkunde	
5	<b>Kräuterkundiger</b>	V, M	In61	Kräuterkunde	Arzt, Apotheker, Botaniker
5	<b>Küfer</b>	V	Gs21	Kriegshammer	Schreiner, Winzer, Stellmacher/Wagner
5	<b>Kürschner</b>	V, M	Gs31	Geschäftstüchtigkeit	Lederwerker
5	<b>Kurtisane</b>	U, V	Au61, w	Verführen, Verkleiden	Hetäre, Bardame
5	<b>Lederwerker</b>	U, V			Gerber, Schuhmacher
5	<b>Maurer</b>	U, V	St31, k	Athletik, Klettern	Arbeiter
5	<b>Messer-/Scherenschleifer</b>	U, V	Gs21	Dolch	
5	<b>Metzger/Schlachter</b>	V	St21, k	Meucheln, Handaxt	Bäcker
5	<b>Müller</b>	V, M		Wagenlenken	Bäcker, Fuhrmann
5	<b>Musikant</b>	V	Gs61	Gassenwissen, Musizieren, Tanzen oder Singen	Gaukler, Akrobat
5	<b>Nachtwächter</b>	V	St31, Gw31, k	Hellebarde, Langschwert	Wächter
5	<b>Papier-/Tintenhersteller</b>	V		Lesen/Schreiben	
5	<b>Pferdedieb</b>	U, V	Gw31	Reiten, Überleben	Viehdieb
5	<b>Räuber</b>	U	k, St31	Tarnen, Keule	Grabräuber, Strandräuber, Viehdieb, Pferdedieb, Dieb, Einbrecher
5	<b>Sattler</b>	V	Gs21	Reiten	Lederwerker, Schuhmacher, Zureiter
5	<b>Schilderer /Wappenhersteller</b>	M	Gs31, In31	Lesen/Schreiben, Sagenkunde	B&R62
5	<b>Schneider</b>	V, M	Gs21	Verkleiden	Spinnerin, Weber
5	<b>Schreiber</b>	V, M	In61, z	Lesen/Schreiben, Sprache	Angestellter/Beamter
5	<b>Schuhmacher</b>	V			Sattler, Lederwerker
5	<b>Schwamm-/Perlentaucher</b>	U, V	St31, Ko41	Schwimmen, Tauchen, Dolch	
5	<b>Schwarzbrenner</b>	U, V		Trinken	Brauer, Winzer, Schmuggler
5	<b>Schwerarbeiter</b>	U, V	St31, Ko31, k	Athletik, Kriegshammer	Arbeiter
5	<b>Seiler/Netzmacher</b>	U, V	Gs31	Seilkunst	Fischer, Segelmacher
5	<b>Sklavenaufseher</b>	V	In31	Menschenkenntnis, Kurzschwert, Keule	Sklavenhändler
5	<b>Sklavenhändler</b>	M	In31	Menschenkenntnis	Kopfgeldjäger

P	Beruf	Stand	Voraussetzungen	Vorteile	siehe auch
5	Spinnerin	U, V	Gs21		Seiler
5	Stellmacher/Wagner	V	Gs31	Wagenlenken, Handaxt	Fuhrmann, Schreiner
5	Strandräuber	U, V	St21, k	Rudern, Streitaxt	Räuber, Schmuggler
5	Straßenräuber	U-M	Gw31, k	Krummsäbel, Reiten	Räuber, Strandräuber
5	Tänzer	U, V	Gw31, pA21	Tanzen	Schauspieler, Musikant
5	Teppichknüpfer	U, V	Gs31	Seilkunst	Weber
5	Tierpfleger	U, V	Gs31, Gw21	Tierkunde	
5	Töpfer	U, V			
5	Totengräber	U, V		Sagenkunde	Grabräuber, Theologe
5	Träger	U, V	St31, Ko31	Athletik, Geländelauf	Arbeiter
5	Tuchwalker	U, V			Schneider, Gerber
5	Urbarmacher	U, V	St31, Gw31	Überleben, Pflanzenkunde, Tierkunde	
5	Verkäufer	U, V	In31	Beredsamkeit, Menschenkenntnis	
5	Viehdieb	U, V	Gw21	Tierkunde, Geländelauf	Pferdedieb
5	Viehtreiber	V	Gw31, k	Reiten, Kampf zu Pferd, Überleben, Lasso (2 LernP)	
5	Vorarbeiter	U, V	In31	Athletik, Menschenkenntnis	Arbeiter
5	Vorkoster	U, V		Trinken, Giftmischen, (Etikette)	Koch
5	Waffenschmied	V, M	St61, k	Athletik, Kriegshammer	Grobschmied
5	Waldarbeiter	U, V	St31, k	Geländelauf, Schlachtbeil	Arbeiter
5	Weber	U, V			Spinnerin, Seiler/Netzmacher, Tuchwalker
5	Wilderer	U, V	Gw21, k	Fallenstellen, Bogen	Fallensteller
5	Winzer	V, M		Trinken	Brauer, Weinhändler, Wirt
5	Ziegelbrenner	U, V			Töpfer
7	Akrobat	U, V	Gw81	Balancieren, Fallen, Klettern, Springen	Gaukler, Musikant, Schauspieler, Tänzer
7	Auktionator	V, M	In61, pA31	Beredsamkeit, Menschenkenntnis oder Geschäftstüchtigkeit	Redner
7	Baumeister	M, A	In61, z	Geschäftstüchtigkeit, Lesen/Schreiben, Rechnen, Malen/Zeichnen	(Bergbau-)Ingenieur, Kartograph

P	Beruf	Stand	Voraussetzungen	Vorteile	siehe auch
7	<b>Bergführer</b>	U, V	St31, Gw61, In31, k	Überleben (Gebirge), Klettern, Seilkunst, Wetterkunde	Karawanenführer
7	<b>Bergmann</b>	U, V	k	Stielhammer	Bergbauingenieur, Arbeiter
7	<b>Bettler</b>	U, V		Gassenwissen, Geheimzeichen, Verkleiden	Dieb, Räuber
7	<b>Bildhauer</b>	M, A	In61, Gs61	Kriegshammer, Sagenkunde	Steinmetz, Kunstmaler
7	<b>Biologe (Zoologe)</b>	M, A	In61, z	Tierkunde, Lesen/Schreiben	Gelehrter, Botaniker, Geologe
7	<b>Botaniker</b>	M, A	In61, z	Pflanzenkunde, Lesen/Schreiben	
7	<b>Bote</b>	U, V	Gw21, Ko61, k	Laufen, Reiten	
7	<b>Croupier</b>	V, M	Gs31, In31	Glücksspiel, Menschenkenntnis, Wahrnehmung	
7	<b>Dolmetscher</b>	V, M	In21	2x Sprache 4, Lesen/Schreiben	
7	<b>Drucker</b>	V-M	Gs61, In31	Lesen/Schreiben, Sprache	
7	<b>Fallenkonstrukteur</b>	V, M	Gs61, In61	Fallenmechanik, Fallenstellen	Mechaniker
7	<b>Fallensteller/Trapper</b>	V, M	Gw31, k	Fallenstellen, Spurenlesen	Wilderer
7	<b>Flussschiffer</b>	V, M	k	Rudern, Schwimmen	Seemann, Flößer, Fischer
7	<b>Fuhrmann</b>	V	Gw21, k	Wagenlenken, Streitwagen lenken	Müller, Kaufmann
7	<b>Gaukler</b>	U, V	Gw81	Gassenwissen, Stehlen, Stimmen nachahmen oder Jonglieren	Akrobat, Musikant
7	<b>Geldverleiher</b>	V, M	In61	Rechnen, Lesen/Schreiben	Zoll-/Steuerpächter
7	<b>Geologe</b>	M, A	In61, z	Lesen/Schreiben, Naturkunde	
7	<b>Gold-/Silberschmied</b>	M	Gs31	Schlösser öffnen, Talisman verzaubern	Juwelier
7	<b>Harpunier</b>	U, V	St61, Gw61, k	Pilum, Stoßspeer	Geschützexperte
7	<b>Herold</b>	A	In61, pA31	Lesen/Schreiben, Beredsamkeit, Heraldik, Etikette	Schilterer, Stempelschneider, Adliger – B&R62
7	<b>Hetäre</b>	V, M	In61, Au61, pA61, w	Verführen, Menschenkenntnis, Verkleiden	Kurtisane
7	<b>Höfling</b>	M, A	In61, Au31	Beredsamkeit, Lesen/schreiben, Tanzen	

P	Beruf	Stand	Voraussetzungen	Vorteile	siehe auch
7	<b>Informant/Spitzel</b>	V, M	In61	Gassenwissen, Beschatten, Verhören	
7	<b>Inquisitor</b>	M, A	In61	Menschenkenntnis, Verhören, Zauberkunde	
7	<b>Jurist</b>	V-A	In61, z	Beredsamkeit, Lesen/Schreiben, Verhören	Rechtsgelehrter
7	<b>Juwelier</b>	V, M	Gs31	Geschäftstüchtigkeit, Talisman verzaubern	
7	<b>Karawanenführer</b>	V, M	Ko31, In61	Himmelskunde, Reiten, Überleben (Wüste)	
7	<b>Kartograph</b>	M, A	In61	Lesen/Schreiben, Malen/Zeichnen, Naturkunde	
7	<b>Kaufmann</b>	M, A	In61	Beredsamkeit, Geschäftstüchtigkeit	
7	<b>Krämer</b>	V	In31	Geschäftstüchtigkeit, Menschenkenntnis	Kaufmann
7	<b>Kunstmaler</b>	V-A	Gs61, In31	Malen/Zeichnen, Sagenkunde, Kalligraphie	
7	<b>Kupferschmied /Kesselflicker</b>	V, M	Gs31	Geschäftstüchtigkeit, Talisman verzaubern	
7	<b>Laienprediger</b>	U-A	In61, pA61, alle außer P und Sc	Beredsamkeit, Lesen/Schreiben	Redner
7	<b>Lebensmittelhändler</b>	V	In31	Pflanzenkunde, Beredsamkeit	Krämer, Kaufmann
7	<b>Märchenerzähler</b>	V	pA31	Beredsamkeit, Sagenkunde, Geschichten erzählen	Redner, Laienprediger
7	<b>Mathematiker</b>	M, A	In81, z	Rechnen, Lesen/Schreiben, Sprache	
7	<b>Mechaniker</b>	V, M	Gs61	Fallenmechanik, Geheimmechanismen öffnen, Fallen entschärfen	Fallenkonstrukteur, Ingenieur
7	<b>Musikinstrumentenmacher</b>	V, M	Gs31	Musizieren	Musikant
7	<b>Optiker</b>	V, M	Gs61, In61	Wahrnehmung	
7	<b>Parfümhersteller</b>	V, M	In31	Pflanzenkunde, Giftmischen	
7	<b>Pelzhändler</b>	V, M	In31	Geschäftstüchtigkeit, Überleben	Fallensteller, Kürschner
7	<b>Pfadfinder/Pionier</b>	U, V	Ko61, In31	Geländelauf, Spurenlesen, Überleben	Fallensteller, Urbarmacher, Wilderer
7	<b>Pfandleiher</b>	V, M	In31	Geschäftstüchtigkeit, Menschenkenntnis	Geldverleiher
7	<b>Pferdehändler</b>	V, M	Geschäftstüchtigkeit, Reiten	Tierhändler, Pelzhändler	

P	Beruf	Stand	Voraussetzungen	Vorteile	siehe auch
7	<b>Philosoph</b>	V-A	In61, Sb50, z	Lesen/Schreiben, Beredsamkeit, Menschenkenntnis oder Sagenkunde	Gelehrter
7	<b>Rechtsgelehrter</b>	M, A	In61, z	Lesen/Schreiben, Verhören, Siegelkunde+6	Gelehrter – B&R93
7	<b>Redner</b>	V-A	In61, pA61	Beredsamkeit, Menschenkenntnis, Geschichten erzählen	Märchenerzähler, Laienprediger
7	<b>Reeder</b>	V-A	In61	Geschäftstüchtigkeit, Lesen/Schreiben	Schiffsbauer, Steuermann, Navigator
7	<b>Scharfrichter /Henker</b>	U, V	Gw21, k	Seilkunst, Bihänder, Schlachtbeil	
7	<b>Schauspieler</b>	U-M	pA61	Beredsamkeit, Stimmen nachahmen, Verkleiden	Gaukler, Akrobat
7	<b>Schiffs-/Bootsbauer</b>	V, M	Gs31	Rudern, Segeln, Handaxt	
7	<b>Schlosser</b>	V, M	Gs61	Schlösser öffnen, Geheimmechanismen öffnen	Einbrecher
7	<b>Schmuggler</b>	U, V	Gw21	Rudern, Schleichen, Segeln, Wetterkunde	Strandräuber, Fischer, Seemann
7	<b>Schreiner</b>	V	Gs21	Handxt, Streitakt	Stellmacher/Wagner, Zimmermann
7	<b>Seemann</b>	V, M	St21, Gs21, Gw21, k	Klettern, Rudern oder Seilkunst, Schiffsführung+2	Fischer, Schiffsbauer, Flußschiffer, Schmuggler, Steuermann, Navigator – B&R91
7	<b>Segelmacher</b>	V	Gs31, Gw31, k	Segeln, Klettern	Seiler
7	<b>Spieler</b>	V	Gs61, In61	Glücksspiel, Rechnen, Wahrnehmen	Croupier
7	<b>Steinbrucharbeiter</b>	U, V	St31, Ko31, k	Athletik, Klettern, Stielhammer	Steinmetz, Erdarbeiter, Bergmann
7	<b>Steinmetz</b>	V, M	St31, k	Athletik, Kriegshammer	Bildhauer, Baumeister, Bergmann
7	<b>Stempelschneider</b>	M	Gs61	Lesen/Schreiben, Fälschen	B&R62
7	<b>Steuermann</b>	M	In61, k	Himmelskunde, Rechnen, Segeln, Wetterkunde, Schiffsführung+6	B&R91
7	<b>Theologe</b>	M, A	In61, z	Lesen/Schreiben, Sagenkunde, Zauberkunde	Exorzist, Inquisitor, Gelehrter
7	<b>Tierarzt</b>	M, A	In61	Tierkunde, Erste Hilfe, Lesen/Schreiben	Arzt, Wundheiler
7	<b>Tierhändler</b>	V, M	In31	Geschäftstüchtigkeit, Tierkunde	Pferdehändler

P	Beruf	Stand	Voraussetzungen	Vorteile	siehe auch
7	<b>Tischler</b>	V	Gs21	Handaxt, Kriegshammer	Zimmermann, Schreiner
7	<b>Unteroffizier</b>	V, M	St61, Gw61, k	Kampftaktik, Überleben, 1 Einhandwaffe	Offizier, Geschützexperte
7	<b>Untersuchungsbeamter</b>	V, M	In61, k	Gassenwissen, Menschenkenntnis, Verhören	
7	<b>Verwalter</b>	M, A	In31, pA21	Geschäftstüchtigkeit, Lesen/Schreiben, Rechnen	
7	<b>Wächter</b>	V, M	St31, In31, k	Menschenkenntnis, Gassenwissen, Langschwert oder Hellebarde	Nachtwächter
7	<b>Waffenhändler</b>	V, M	In31	Geschäftstüchtigkeit, Kampf in Vollrüstung	
7	<b>Weinhändler</b>	V, M	In31	Geschäftstüchtigkeit, Trinken	Winzer, Brauer
7	<b>Werkzeugmacher</b>	U-M	Gs61, In61	Fallenmechanik, Talisman verzaubern	Fallenkonstrukteur
7	<b>Wirt</b>	V, M		Beredsamkeit, Menschenkenntnis	Brauer, Winzer, Weinhändler, Bardame, Kellner
7	<b>Wrackberger</b>	U-M	St31, Gw31	Rudern, Schwimmen, Tauchen, Wetterkunde	Schmuggler
7	<b>Zahnausreißer</b>	V, M	Gs31	Erste Hilfe, Kräuterkunde	Barbier, Arzt, Wundheiler
7	<b>Zimmermann</b>	V	St31, k	Handaxt, Streitaxt	Schreiner, Tischler, Stellmacher/Wagner
7	<b>Zoll-/Steuerpächter</b>	V-A	In61	Rechnen, Lesen/Schreiben	Verwalter, Geldeintreiber, Wächter
9	<b>Adliger</b>	A	In31	Kampftaktik, Lesen/Schreiben, Etikette	Herold, Verwalter, Gelehrter
9	<b>Alchimist</b>	M, A	Gs61, In81, z	Giftmischen, Kräuterkunde, Zauberkunde	Gelehrter, Apotheker
9	<b>Apotheker</b>	M, A	In61, z	Kräuterkunde, Giftmischen, Lesen/Schreiben	Gelehrter, Kräuterkundiger, Arzt
9	<b>Arzt</b>	Ma, A	In81, z	Erste Hilfe, Kräuterkunde	Wundheiler, Kräuterkundiger
9	<b>Athlet</b>	U-A	St61, Gw61, Ko61, k	Athletik, Geländelauf, Laufen, Faustkampf, Wurfspeer	Akrobat, Gladiator
9	<b>Bergbauingenieur</b>	M, A	In61, z	Lesen/Schreiben, Rechnen, Naturkunde	Ingenieur
9	<b>Dieb</b>	U, V	Gs61, Gw31	Gassenwissen, Geheimzeichen, Stehlen	Einbrecher

P	Beruf	Stand	Voraussetzungen	Vorteile	siehe auch
9	<b>Diplomat</b>	A	In61, pA31	Beredsamkeit, Lesen/Schreiben, Menschenkenntnis, Sprache 4	
9	<b>Einbrecher</b>	U, V	Gs61, Gw21	Gassenwissen, Klettern, Schlösser öf.	
9	<b>Exorzist</b>	V-A	In61, Zt81, nur P und Or	Zauberkunde, Austreibung des Bösen, EdWdD	Inquisitor
9	<b>Falkner</b>	M, A		Tierkunde	Tierausbilder, Zureiter
9	<b>Gelehrter</b>	M, A	In81	Lesen/Schreiben, Sagenkunde oder Landeskunde, Sprache	Rechtsgelehrter, Biologe, Geologe, Botaniker, Arzt
9	<b>Geschichtenerzähler</b>	V, M	In31, pA31	Beredsamkeit, Gassenwissen, Sagenkunde Geschichten erzählen	Märchenerzähler
9	<b>Gladiator</b>	U, V	St61, Gw61, Ko61, k	Kurzschwert, Netz (3 LernP)	Athlet
9	<b>Hebamme</b>	V, M	Gs31, In31, w	Erste Hilfe, Kräuterkunde	Arzt, Kräuterkundiger, Bader
9	<b>Hofnarr</b>	U-M	Gw31, In61, pA31	Menschenkenntnis, Stimmen nachahmen, Springen oder Jonglieren, Wahrnehmung	
9	<b>Hundeführer</b>	V, M		Tierkunde	Tierausbilder, Falkner
9	<b>Ingenieur</b>	M, A	In61, z	Rechnen, Lesen/Schreiben, Fallenmechanik	
9	<b>Knappe/Pagin</b>	A	Ritter	Etikette, Heraldik, Lanzenstechen, Waffen laut Lernschema "Ritter"	B&R27
9	<b>Kopfgeldjäger</b>	V, M	k	Beschatten, Gassenwissen, Meucheln, Scharfschießen, Spurenlesen	Sklavenhändler
9	<b>Navigator</b>	M, A	In81, k	Himmelskunde, Wetterkunde, Rechnen, Segeln, Schiffsführung+6	Steuermann – B&R91
9	<b>Offizier</b>	M, A	In61, k	Kampftaktik, Reiten, Kampf zu Pferd, Lesen/Schreiben	
9	<b>Tierausbilder</b>	V, M		Tierkunde	Zureiter, Hundeführer
9	<b>Wundheiler</b>	U-A	Gs31, In31	Erste Hilfe	Arzt, Tierarzt
9	<b>Zureiter</b>	V, M	Gw61, k	Reiten, Kampf zu Pferd	Hundeführer, Tierausbilder

## Waffenfertigkeiten

### (Kämpfer = 4W6 Lernpunkte / Zauberer = 2W6 Lernpunkte)

Welche Waffenfertigkeiten die Spieler aussuchen dürfen bestimmen die Lernschemata im "Buch des Schwertes (DFR)". Die dort fettgedruckten Zahlen vor den Aufzählungen sind die Lernpunkte die eine einzelne Fertigkeit bei der Geburt des Abenteurers kostet.

	Erfolgswert	Bemerkung
<b>Verteidigungswaffen</b>	+1	
<b>Angriffswaffen</b>	Kämpfer = +5 + Angriffsbonus Zauber = +4 + Angriffsbonus	Angriffsbonus siehe Tabelle persönliche Boni
<b>1 Spezialwaffe</b>	Kämpfer = +7 + Angriffsbonus	Nicht möglich für Zauberer und Barden

## Allgemeine Fähigkeiten (2W6 Lernpunkte)

Fähigkeiten aus Lernschemata auswählen. Mindestgrundwerte aus Tabelle 12 (DFR) beachten.  
(**Bonus** von +1 bzw. +2 bei wesentlichen Eigenschaften von **81-95** bzw. **96-100**; es zählt immer der höhere Wert.)

Einige Fähigkeiten können nur gewählt werden, wenn der Spieler sich gleichzeitig für bestimmte andere Fähigkeiten entscheidet. Wer z.B. *Kampf zu Pferd* beherrschen will, muss auch *Reiten* lernen. Einen Hinweis auf solche Voraussetzungen findet man ebenfalls in Tabelle 12 (DFR). Die Lernschemata geben an, wie viel Lernpunkte der Erwerb einer für den Abenteurer charakteristischen Fähigkeit kostet. Für hier nicht aufgeführte untypische Fähigkeit müssen die in Tabelle 12 (DFR) angegebenen erhöhten Lernpunkte aufgebracht werden.

**Alle Zauberer** müssen Wissen von der Magie lernen; Kämpfer dürfen diese Fähigkeit bei Spielbeginn nicht wählen.  
**Beschwörer, Heiler, Magier, Priester** und **Thaumaturgen** müssen die Fähigkeiten *Lesen/Schreiben* wählen.

## Zaubersprüche

### (2W6 Lernpunkte nur für Zauberer, Barden und Ordenskrieger)

Zaubersprüche die zur Auswahl stehen findet man ebenfalls in den Lernschemata.

## Angeborene Fähigkeiten (1W%)

Prozentwurf	Fähigkeit
01-87	keine
88-89	Berserkergang
90-91	Richtungssinn +12
92-93	Gefahr spüren +1
94-95	Horchen +5
96-97	Nachtsicht
98-99	Wachgabe
100	freie Wahl und zusätzlicher Wurf

## Sprachen

Jeder Abenteurer mit Mindestintelligenz 31 spricht bei Spielbeginn seine **Muttersprache** und die **Sprache** des Landes, in dem die Abenteuer in erster Linie stattfinden sollen, fließend. Er beherrscht diese Sprache auf der höchsten Stufe 18. Weniger intelligente Abenteurer können ihre Muttersprache auf der Stufe 18, die Sprache des Gastlandes aber nur auf Stufe 14.

**Priester** beherrschen zusätzlich eine **alte Sprache**, die mittlerweile ausgestorben ist und nur noch für kultische Zwecke Verwendung findet. Sie sprechen diese Sprache auf Stufe 14 und können in ihr abgefasste Dokumente lesen. Diese Fähigkeit ist nützlich, wenn der Abenteurer auf schriftliche Zeugnisse untergegangener Kulturen stößt.

## Fähigkeiten aller Abenteurer

Der Abenteurer muss ausreichende Eigenschaftswerte besitzen um diese Fähigkeiten zu beherrschen (Tabelle + Abenteurerblatt)

Fähigkeiten	Eigenschaften
Beschatten	RW31, pA bis 80
Fallen entschärfen	Gs61
Kanufahren	Gw31
Raufen	Gw31
Schlittenfahren	Gw31
Schlösser öffnen	Gs61
Seilkunst	Gs31
Schleichen	Gw31
Tarnen	Gs31
Verführen	pA31, Au31
Verhören	pA31

## Rüstung bei Spielbeginn (1W%)

OR = Ohne Rüstung | TR = Textilrüstung | LR = Lederrüstung | KR = Kettenrüstung (St > 30) | PR = Plattenrüstung (St > 61)  
Die jeweiligen Schutz vor LP-Abzug entnimmt man der Tabelle 16 (DFR).

W%	As, NY, BW, Ba, Sp, Wa, Dr, Sm, PH, PK, PM, Sc, Th	BN, BS, Hä, KD, Se	Gl, Kr, Or, Sö	Be, Hl, Hx, Ma, PF, PW, PT, MI, Mt
01 – 10	OR	OR	OR	OR
11 – 20	TR	TR	TR	OR
21 – 30	TR	LR	LR	OR
31 – 60	LR	LR	KR	TR
61 – 80	LR	KR	KR	TR
81 – 95	LR	KR	KR	LR
96 – 100	LR	KR	PR	LR

## Geldmittel und Waffen bei Spielbeginn (6 \* 1W%)

Der Spieler muss vor jedem Wurf entscheiden, ob er lieber um Waffen oder um Geld würfeln will. Würfelt er um Geld, so erhält der Abenteurer die in dieser Tabelle vor dem Schrägstrich stehende Zahl an Kupfer-, Silber- oder Goldstücken (KS, SS bzw. GS). Würfelt der Spieler um Waffen, so geben die Buchstaben hinter dem Schrägstrich an, unter welchen Waffen der Spieler wählen kann. E=Einhandwaffe einschließlich Kampfstab und Schild; Z=Zweihandwaffe; W=Wurfwaffe; S=Schusswaffe; A=beliebige Waffe. Die jeweiligen Schadenswerte der Waffen entnimmt man der Tabelle 17 (DFR) zu denen der eigene Schadenbonus dazu addiert bzw. subtrahiert wird.

Würfelt der Spieler 100, so besitzt sein Abenteurer einen Edelstein im Wert von 100 GS oder eine magische Einhandwaffe (E\*) mit einem magischen Angriffsbonus von +1.

W%	Unfreie	Volk	Mittelschicht	Adel
01 – 10	1KS/10KS	1SS/10KS	5SS/10KS	5SS/10KS
11 – 20	5SS/E	1GS/E	1GS/E	1GS/E
21 – 40	1GS/E	15SS/E	2GS/E	3GS/E
41 – 60	15SS/E,S	2GS/E,W	3GS/E,W	5GS/E,Z
61 – 80	2GS/E,W,S	25SS/E,W,S	4GS/E,W,S	7GS/E,Z
81 – 90	25SS/A	3GS/A	5GS/A	10GS/A
91 – 99	3GS/A	5GS/A	8GS/A	10GS/A
100	100GS/E*	100GS/E*	100GS/E*	100GS/E*

## Besondere Besitztümer

Der Spieler würfelt jeweils mit W% , und das Ergebnis darf **nicht höher** als der angegebene Wert sein.

Typ oder Fähigkeit	Besitztum
<b>Barde</b>	90% normales Instrument nach eigener Wahl 2% Zauberflöte oder Zauberharfe oder Zauberlaute
<b>Falkner</b>	10% ausgebildeter Falke
<b>Giftmischen</b>	10% eine Dosis 4W6-Gift
<b>Hundeführer</b>	10% ausgebildeter Kampfhund
<b>Kampf zu Pferd</b>	5% ausgebildetes Schlachtross
<b>Reiten</b>	30% normales Reitpferd

**ENDE!**