

# INHALT

## EINFÜHRUNG

Eine Begrüßung in diesem prachtvollen Folianten, eine Erklärung seiner wichtigsten Prinzipien, eine Einführung in das höchst glorreiche Imperium Seiner Majestät, Imperator Karl-Franz I. und ein abgefangenes Schreiben dubioser Herkunft.	
Rollenspiele .....	6
Die Verwendung dieses Buches .....	7
Ein Brief bezüglich des Imperiums .....	20

## CHARAKTERE

Eine umfassende Anleitung dazu, wie du deinen Charakter und eine Gruppe von Abenteuern erschaffst, um Spaß zu haben und Profit zu scheffeln!	
Charaktererschaffung .....	24
Völker .....	24
Klasse und Karriere .....	30
Attribute .....	33
Fähigkeiten und Talente .....	35
Ausrüstung .....	37
Zusätzliche Details .....	37
Gruppe .....	41
Charaktere zum Leben erwecken .....	42
Steigerungen .....	43
Fertig! .....	43
Erklärung des Charakterbogens .....	44

## KLASSEN UND KARRIEREN

Eine vielversprechende Möglichkeit, in der Alten Welt zu Lohn und Brot zu kommen. Dieses wundervolle Kapitel informiert dich zudem darüber, wie du all die Erfahrung nutzt, die du bei deinen Abenteuern gemacht hast, wie sich dein Status in der Gesellschaft auswirkt und wie du versuchen kannst, deine Position zu verbessern.	
Klassen .....	46
Karrieren .....	46
Karrierestufen .....	47
In deiner Karriere voranschreiten .....	47
Karriere wechseln .....	48
Status .....	49

Rang und Ansehen .....	49
Status bestimmen .....	50
Status verändern .....	50
Die Effekte von Status .....	51
Statusgemäßes Auftreten .....	51
Durch den Status Geld verdienen .....	51
Akademiker .....	53
Advokat .....	53
Apotheker .....	54
Gelehrter .....	55
Medicus .....	56
Mönch .....	57
Priester .....	58
Technicus .....	59
Zauberer .....	60
Bürger .....	61
Agitator .....	61
Bettler .....	62
Ermittler .....	63
Handwerker .....	64
Kaufmann .....	65
Rattenfänger .....	66
Städter .....	67
Wachmann .....	68
Flussvolk .....	69
Flussbewohner .....	69
Flussschiffer .....	70
Flusswächter .....	71
Lotse .....	72
Schmuggler .....	73
Seemann .....	74
Stauer .....	75
Strandräuber .....	76
Freisassen .....	77
Bote .....	77
Flagellant .....	78
Hausierer .....	79
Hexenjäger .....	80
Kopfgeldjäger .....	81
Kutscher .....	82
Schausteller .....	83
Straßenwächter .....	84
Gesetzlose .....	85
Bandit .....	85
Dieb .....	86
Grabräuber .....	87
Halunke .....	88
Hehler .....	89
Hexer .....	90
Kuppler .....	91
Scharlatan .....	92
Höflinge .....	93
Adeliger .....	93
Berater .....	94
Diener .....	95
Duellist .....	96
Gesandter .....	97
Künstler .....	98
Meier .....	99
Spion .....	100
Krieger .....	101
Gedungener .....	101

Grubenkämpfer .....	102
Kavallerist .....	103
Kriegerpriester .....	104
Ritter .....	105
Slayer .....	106
Soldat .....	107
Wächter .....	108
Landvolk .....	109
Bergmann .....	109
Büttel .....	110
Dörfler .....	111
Heckenhexer .....	112
Jäger .....	113
Kräuterkundiger .....	114
Kundschafter .....	115
Mystiker .....	116

## FÄHIGKEITEN UND TALENTE

Alle Fähigkeiten, die du wählen kannst, um sie zu meistern, samt Erklärungen dazu, wie du sie am nutzbringendsten einsetzen kannst.	
Fähigkeiten .....	117
Den Fähigkeitswert bestimmen .....	117
Grundfähigkeiten und Ausbaufähigkeiten .....	117
Gruppierte Fähigkeiten und Spezialisierung .....	118
Hauptliste der Fähigkeiten .....	118
Talente .....	132
Talente erhalten .....	132
Hauptliste der Talente .....	132

## REGELN

Die knappe Bezeichnung dieses Kapitels wird seinem prachtvollen Inhalt in keiner Weise gerecht! Es umfasst die Mechanismen des Spiels, inklusive der Würfe – welche die bevorzugte Methode der Entscheidung über Erfolg und Misserfolg sind – und zahlreicher weiterer Sektionen, die nahezu alle anderen Situationen abdecken, zu denen es kommen kann!	
Würfe .....	149
Standardwürfe .....	149
Automatische Erfolge und Misserfolge .....	150
Dramatische Würfe .....	152
Schwierigkeit .....	153
Unterstützung .....	155
Kampf .....	156
Zeitliche Abfolge .....	156
Zusammenfassung des Kampfes .....	156

Initiative-Reihenfolge.....	156
Überraschung.....	156
Mach deinen Zug.....	157
Attackieren.....	158
Kritische Treffer und Patzer.....	159
Fernkampf.....	160
Schwierigkeiten im Kampf.....	161
Kampf mit zwei Waffen.....	163
Waffenloser Kampf.....	163
Berittener Kampf.....	163
Vorteile.....	164
Bewegungen.....	164
Bewegung im Kampf.....	165
Springen und Fallen.....	166
Verfolgungsjagden.....	166
Zustände.....	167
Mehrfache Zustände.....	167
Hauptliste der Zustände.....	167
Schicksal & Zähigkeit.....	170
Schicksal und Glück.....	170
Zähigkeit und Mut.....	171
Verwundungen.....	172
Lebenspunktverluste,	
Kritische Verletzungen und Tod.....	172
Knochenbrüche.....	179
Muskelrisse.....	179
Amputierte Körperteile.....	180
Heilung.....	181
Medizinische Versorgung.....	181
Andere Arten von Schaden.....	181
Korruption.....	182
Korruptionierungspunkte erhalten.....	182
Folgen von Korruption.....	183
Korruptionierungspunkte verlieren.....	183
Krankheiten und Infektionen.....	186
Die Litanei der Pestilenz.....	186
Symptome.....	188
Psychologie.....	190
Psychologie-Würfe.....	190
Psychologische Eigenschaften.....	190
Maßgeschneiderte Psychologie.....	191

## ZWISCHEN DEN ABENTEUERN

Die Ereignisse, zu denen es zwischen deinen	
Eskapaden kommt, mit einer Fülle von	
Dingen, denen du nachgehen kannst.	
Ereignisse.....	192
Unternehmungen.....	195
Geld durchbringen.....	195
Pflichten und Verantwortlichkeiten.....	195
Allgemeine Unternehmungen.....	196
Klassen-Unternehmungen.....	200

## RELIGION UND GLAUBE

Eine Beschreibung der Götter der Alten Welt, ihrer Kulte und ihrer Anbeter. Hier findest du auch die Segnungen und Wunder, die von denjenigen gewirkt werden können, die das Göttliche in sich tragen. Doch sei gewarnt, dass dieses Kapitel auch blasphemisches Wissen berührt, das der Gerechte besser meiden sollte!

Die Götter.....	202
Götter des Imperiums.....	202
Andere Pantheons.....	202
Die Chaosgötter.....	203
Die Kulte.....	203
Hauptkulte des Imperiums.....	204
Das Große Konklave.....	204
Der Kult des Manann,	
Gott der Meere.....	205
Der Kult des Morr,	
Gott des Todes.....	206
Der Kult der Myrmidia,	
Göttin der Strategie.....	207
Der Kult des Ranald,	
Gott der Schurkerei.....	208
Der Kult der Rhya,	
Göttin der Fruchtbarkeit.....	209
Der Kult der Shallya,	
Göttin der Gnade.....	210
Der Kult des Sigmar,	
Gott des Imperiums.....	211
Der Kult des Taal,	
Gott der Wildnis.....	212
Der Kult des Ulric,	
Gott des Krieges.....	213
Der Kult der Verena,	
Göttin der Weisheit.....	214
Ahnengötter der Zwerge.....	215
Elfengötter.....	215
Halblinggötter.....	215
Chaosgötter.....	217
Gebete.....	217
Die Gesegneten.....	217
Segnungen und Wunder.....	217
Sündenpunkte.....	217
Zorn der Götter.....	218
Segnungen.....	220
Erfolgsgrade bei Segnungen.....	220
Wunder.....	222
Erfolgsgrade bei Wundern.....	222
Wunder des Manann.....	222
Wunder des Morr.....	223
Wunder der Myrmidia.....	223

#

Wunder des Ranald.....	224
Wunder der Rhya.....	225
Wunder der Shallya.....	225
Wunder des Sigmar.....	226
Wunder des Taal.....	227
Wunder des Ulric.....	227
Wunder der Verena.....	228

## MAGIE

Nur die Zwielfichtigen und getäuschte Narren werden es wagen, die Seiten dieses Katalogs des Arkanen und Unheiligen zu erkunden. Oder du bist Magister der Magischen Orden. In diesem Fall mußt du ihn sogar lesen.

Der Äther.....	229
Die Winde der Magie.....	229
Die Sprache der Magie.....	230
Die Acht Lehren.....	230
Elfenmagie.....	233
Schwarze Magie.....	233
Andere Lehren.....	233
Magische Regeln.....	233
Zweites Gesicht.....	233
Zaubersprüche.....	234
Zauberwurf.....	234
Kanalisieren-Wurf.....	237
Winde abstoßen.....	237
Gegenzauber wirken.....	237
Warpstein verwenden.....	237
Zauberlisten.....	238
Zauber verstärken.....	238
Niedere Magie.....	240
Arkane Zauber.....	242
Farbmagie.....	245
Die Lehre der Bestien.....	245
Die Lehre des Feuers.....	246
Die Lehre des Himmels.....	247
Die Lehre des Lebens.....	248
Die Lehre des Lichts.....	249
Die Lehre des Metalls.....	250
Die Lehre der Schatten.....	252
Die Lehre des Todes.....	253
Hexenmagie.....	254
Die Lehre der Heckenzauberei.....	254
Die Lehre der Hexerei.....	254
Schwarze Magie.....	256
Die Lehre der Dämonologie.....	256
Die Lehre der Nekromantie.....	256
Chaosmagie.....	257
Die Lehre des Nurgle.....	257
Die Lehre des Slaanesh.....	257
Die Lehre des Tzeentch.....	257

## DER SPIELLEITER

Ratschläge für denjenigen, der die wider-  
spenstige Schar zu führen wagt. Dieser  
Abschnitt enthält auch Ratschläge zu Reisen  
im Imperium und zur Belohnung jener, die  
im Kampf gegen die drohenden Schrecken  
große Taten vollbringen.

Generelle Ratschläge .....	259
Charaktererschaffung .....	259
Am Spieltisch .....	260
Reisen .....	261
Nach dem Spiel .....	264

## DAS GLORREICHE REIKLAND

Gepriesen sei das Kernland des Imperiums  
– Das Glorreiche Reikland. Mit seinen  
geschäftigen Städten, tiefen dunklen Wäldern  
und ehrfurchtgebietenden Bergen ist Reikland  
dazu bereit, von euch erkundet zu werden.

Die Landschaft .....	267
Die Berge, die Hügel und das	
Vorbergland .....	267
Die grimmen, dunklen Wälder .....	268
Die Flüsse, Kanäle und Seen .....	269
Die verfluchten und	
gefürchteten Moore .....	271
Chronik des Reiklandes .....	272
Politik .....	276
Rat des Reiklandes .....	276
Der Reikstag .....	277
Die Ländereien der Reiklandes .....	277
Ansiedlungen .....	278
Altdorf und die zahllosen Städte .....	278
Die Festungen und Bastionen .....	284
Die Dörfer, Weiler und	
heiligen Stätten .....	285
Die alten Stätten und	
schrecklichen Ruinen .....	286

## DER EINKAUFSFÜHRER

Geld, Waffen, Rüstungen, Güter und Dienste,  
alle zu deiner Begutachtung und zum Erwerb  
arrangiert, solltest du dir solche Schätze  
leisten können!

Geld .....	288
Lebenshaltungskosten .....	289
Münzverbrechen .....	289

Auf dem Markt .....	290
Verfügbarkeit .....	290
Feilschen und Handeln .....	291
Verkaufen .....	291
Tauschhandel .....	291
Fertigungsqualität .....	291
Ausrüstungs-Qualitäten .....	292
Ausrüstungs-Makel .....	292
Traglast .....	293
Kleine Gegenstände .....	293
Übergroße Gegenstände .....	293
Lasttiere .....	293
Getragene Gegenstände .....	293
Überladen .....	293
Waffen .....	293
Schaden an Waffen .....	296
Gruppen von Nahkampfwaffen .....	296
Waffenlänge .....	297
Gruppen von Fernkampfwaffen .....	297
Waffen-Reichweiten .....	297
Waffen-Qualitäten .....	297
Waffen-Makel .....	299
Rüstung .....	299
Schaden an Rüstteilen .....	299
Rüstungs-Qualitäten .....	300
Transport und Aufbewahrung .....	301
Kleidung und Zubehör .....	302
Speisen, Getränke und Unterkunft .....	302
Werkzeuge und Ausrüstung .....	303
Bücher und Dokumente .....	304
Handwerkszeug und Werkstätten .....	305
Tiere und Fahrzeuge .....	306
Drogen und Gifte .....	306
Kräuter und Tränke .....	307
Prothesen .....	308
Sonstige Ausrüstung .....	308
Mietlinge .....	309
Gefolgsleute .....	309

## BESTIARIUM

Alle Arten übler Kreaturen, denen ihr auf  
euren Abenteuern begegnen könntet, mit den  
Details ihrer Fertigkeiten.

Trefferzonen von Kreaturen .....	310
Bewohner des Reiklandes .....	311
Oger .....	312
Schwarze Bella –	
Menschliche Brigantin .....	313
Polder Dankel –	
Menschlicher Hexer .....	313
Tiere des Reiklandes .....	314
Bären .....	314
Hunde .....	314
Pferde .....	315
Riesenratten .....	315
Riesenspinnen .....	315

Schlangen .....	316
Tauben .....	316
Wildschweine .....	316
Wölfe .....	317
Monströse Bestien des Reiklandes .....	317
Basilisken .....	317
Demigreifen .....	318
Drachen .....	318
Fimir .....	318
Greifen .....	319
Grinderlaks .....	319
Hippogreifen .....	320
Höhlensquigs .....	320
Hydren .....	321
Lindwürmer .....	321
Mantikore .....	322
Moorbestien .....	322
Pegasi .....	323
Riesen .....	323
Sumpfkotpusse .....	324
Trolle .....	325
Die Horden der Grünhäute .....	325
Orks .....	325
Goblins .....	326
Snotlinge .....	326
Die Ruhelosen Toten .....	327
Skelette .....	327
Zombies .....	328
Todeswölfe .....	328
Gruftghule .....	329
Varghulfs .....	329
Gespenster .....	329
Banshees .....	330
Vampire .....	330
Geister .....	331
Sklaven der Finsternis .....	331
Tiernmenschen,	
die Kinder des Chaos .....	331
Gor .....	331
Ungor .....	332
Minotauern .....	332
Tiernmenschen-Schamanen .....	332
Kultisten, die Verlorenen und	
die Verdammten .....	333
Mutanten .....	333
Kultisten .....	333
Chaoskrieger .....	334
Dämonen,	
die lästerlichen Heerscharen .....	335
Zerfleischer des Khorne .....	335
Dämonetten des Slaanesh .....	335
Dämonenprinzen .....	336
Die verderbten Rattenmenschen .....	336
Klanratten .....	337
Sturmratzen .....	337
Rattenoger .....	337
Kreaturen-Eigenschaften .....	338
Charakterbogen .....	344
Glossar .....	346