

# D20 Aventurien

Johannes Hild

21. März 2017  
Version 6.04.2

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>4</b>
1.1	Prüfwurf, Mindestwurf und Qualität	4
1.2	Kritischer Prüfwurf	4
1.3	10 nehmen	5
1.4	Bonus und Malus	5
1.5	Spielwerte und Stufe	5
<b>2</b>	<b>Generierung und Steigerung</b>	<b>6</b>
2.1	Attribute	6
2.2	Rasse	8
2.3	Hintergrund	10
2.4	Stufenaufstieg	11
<b>3</b>	<b>Fertigkeiten</b>	<b>13</b>
3.1	Fertigkeitswürfe	13
3.2	Fertigkeitsbeschreibung	13
<b>4</b>	<b>Kampf</b>	<b>17</b>
4.1	Angriffswürfe	17
4.2	Initiative, Runde und Zug	18
4.3	Aktionen in Runde und Zug	18
4.4	Besondere Kampfsituationen	21
4.5	Manöver	22
<b>5</b>	<b>Götterwirken</b>	<b>25</b>
5.1	Vom Wesen der Götter	25
<b>6</b>	<b>Magie</b>	<b>28</b>
6.1	Astralkraft	28
6.2	Zauberkundige als Charaktere	28
6.3	Astraler Entzug	29
6.4	Zaubersprüche	29
6.5	Metamagie	31
6.6	Gemeinsam Zaubern	32
6.7	Zauberei und Fertigkeiten	32
<b>7</b>	<b>Talente</b>	<b>33</b>
7.1	Talente	33
<b>8</b>	<b>Handel und Ausrüstung</b>	<b>37</b>
8.1	Handel und Wirtschaft	37
8.2	Produktqualität, Materialwert, Handelswert	37
8.3	Sammeln, Geld verdienen und Ausrüstung herstellen	37
8.4	Ausrüstungslisten	38
8.5	Rüstungen und Schilde	41
8.6	Alchemistische Produkte	42
8.7	Angriff mit Streuwaffen	42
8.8	Liste der alchemistischen Produkte	42
8.9	Herbarium	46
<b>9</b>	<b>Spielleiterregeln</b>	<b>51</b>
9.1	Reisen	51

9.2	Bewegungseinschränkungen	51
9.3	Sichtverhältnisse	51
9.4	Körperliche Einschränkungen	52
9.5	Geistige Einschränkungen	52
9.6	Resistenzen, Anfälligkeiten, Immunität	52
9.7	Krankheiten	52
9.8	Ruhephase	52
9.9	Verbluten, Sterben und stabilisierende Effekte	53
9.10	Rollenspielbonus	53
<b>10</b>	<b>Kreaturen</b>	<b>54</b>
10.1	Fähigkeiten von Kreaturen	54
10.2	Kreaturenklassen	55
<b>11</b>	<b>Zaubersprüche</b>	<b>65</b>

## 1 EINLEITUNG

D20 Aventurien ist ein Rollenspiel-Regelwerk zur Spielwelt Aventurien, welches spieltechnische Entscheidungen in konsistente, balancierte und intuitive Regeln fassen soll. Das Regelwerk gibt den Spielern und dem Spielleiter entsprechende Hilfestellung, um zu entscheiden, wie sehr die Handlungen der Spieler- und Spielleitercharaktere mit Erfolg gekrönt sind oder ob diese sogar misslingen. So muss ein Charakter mit einem Rammenwurf prüfen, ob es ihm möglich ist eine Tür aufzubrechen, mit einem Heimlichkeitswurf bestimmen, ob er unentdeckt an der Wache vorbei schleichen kann, oder mit einem Angriffswurf beweisen, dass er die Verteidigung des Gegners überwinden kann.

### 1.1 Prüfwurf, Mindestwurf und Qualität

Alle diese Situationen werden mit einem Prüfwurf entschieden: Ein Prüfwurf wird durchgeführt, indem der Spieler einen zwanzigseitigen Würfel (kurz W20 genannt) wirft und zu den geworfenen Augenzahlen bestimmte Charakterwerte und Boni addiert, die zur Art des Prüfwurfs gehören. Wenn das Ergebnis eines Prüfwurfs einen vom Spielleiter festgelegten Mindestwurf erreicht oder übertrifft, war der Prüfwurf und somit auch die Handlung des Charakters erfolgreich. Je höher also der W20-Wurf ausfällt und je höher die zugehörigen Boni sind, desto höher fällt der Prüfwurf aus. Beispiele für Prüfwürfe sind Fertigkeitwürfe, Zauberwürfe, Manöverwürfe oder Waffenangriffswürfe, die jeweils festlegen, wie erfolgreich eine Fertigkeit, ein Zauberspruch, eine Manöver oder ein Waffenangriff ausgeübt wird.

**Beispiel:** *Elustriel möchte über die Schlucht springen und muss einen Athletikwurf werfen, um den Erfolg seines Sprungs zu prüfen: Beim W20-Wurf würfelt er eine 8 und addiert dazu seinen Athletikrang in Höhe von 5. Er hat also einen Athletikwurf von 13 erwürfelt und hofft nun, dass der vom Spielleiter festgelegte Mindestwurf 13 oder weniger ist.*

Die Höhe eines Mindestwurfes bestimmt, wie schwer ein Ziel zu erreichen ist. Übliche Werte sind 5 (sehr leicht), 10 (leicht), 15 (normal), 20 (schwer), 25 (sehr schwer) und 30+ (nur für Experten). Wenn zwei Charaktere ihre Fertigkeiten gegeneinander ausspielen, werden die Fertigkeitwürfe verglichen, wobei zunächst der höhere Wurf und bei Gleichstand der zeitlich spätere Wurf gewinnt. Bei Waffenangriffen, Zauberangriffen und Manöverangriffen wird der entsprechende Abwehrwert des angegriffenen Charakters als Mindestwurf gewählt. Der Angriff ist somit also nur erfolgreich, wenn der

Angriffswurf größer oder gleich dem Abwehrwert des angegriffenen Charakters ist. Wir sagen dazu auch: Der Angriff hat die Abwehr durchbrochen.

**Beispiel:** *Elustriel versteckt sich mit einem Heimlichkeitswurf von 17. Freya sucht nach ihm mit einem Wahrnehmungswurf und muss somit 17 oder höher würfeln, um Elustriel zu finden. Elustriel wirkt währenddessen einen Schlafzauber auf sie, und da es sich hierbei um einen Zauberangriff handelt, muss der Wert seines Schlaf-Zauberwurfes ihre Willensabwehr durchbrechen, um sie schlafen zu legen.*

Ein Prüfwurf kann zusätzliche positive Effekte bewirken, wenn der Wurf deutlich höher ausfällt als der zu knackende Mindestwurf. Man spricht in diesem Fall von der Qualität des Prüfwurfs, der vor allem für Angriffe wichtig ist. Wenn ein Prüfwurf deutlich unter den Mindestwurf fällt, kann der Prüfwurf auch zusätzliche negative Effekte bewirken.

Die Qualität lässt mit folgenden Regeln bestimmen:

- Wenn der Prüfwurf den Mindestwurf erreicht oder um bis zu 4 übertrifft, ist die Qualität 1.
- Wenn der Prüfwurf um ein Vielfaches von 5 über dem Mindestwurf liegt, entspricht die Qualität diesem Vielfachen plus 1.
- Wenn der Prüfwurf um mindestens 5 unter dem Mindestwurf liegt, entstehen negative Effekte.

**Beispiel:** *Elustriel versucht im Bogenschießturnier die Zielscheibe zu treffen. Er würfelt dazu einen Angriffswurf mit W20 plus weitere Modifikatoren und erwürfelt 30. Die Zielscheibe trifft er mit einem Mindestwurf von 19. Mit dem Angriffswurf 30 durchbricht Elustriel aber nicht nur den Mindestwurf 19, sondern auch 24 und 29, so dass die Qualität 3 beträgt.*

### 1.2 Kritischer Prüfwurf

Wird bei einem Prüfwurf die Augenzahl 20 geworfen, dann ist dieser besonders erfolgversprechend ausgefallen. Der Prüfwurf erhält einen Glücksbonus von +5. Falls es sich bei dem Prüfwurf um einen Waffenangriff handelt und dieser auch trifft, wird bei der Schadensermittlung zusätzlich der attributsabhängige Bonusschaden verdoppelt.

### 1.3 10 nehmen

Solange ein Charakter nicht bedroht ist oder anderweitig unter Druck steht, kann er bei einem Prüfwurf anstelle des W20 Wurfes einfach 10 zu seinem Prüfwurf addieren, um das Ergebnis des Wurfs zu bestimmen. Wir sagen auch, der Charakter *nimmt 10*. Diese Regel erlaubt es einem Charakter, niedrige Mindestwürfe ohne Würfelwurf zu bestehen. Ein Charakter darf nur *10 nehmen*, sofern er genügend Zeit und Muße für eine Tätigkeit hat (z.B. *Rammen* gegen eine Tür, *Betäuben* gegen einen Gefesselten, in Ruhe *Licht* zaubern). In Kampfsituationen ist dies typischerweise nicht der Fall.

### 1.4 Bonus und Malus

Bestimmte Umstände, Ausrüstung und Ausbildung sorgen dafür, dass ein Charakter weitere Boni zu bestimmten Prüfwürfen addieren kann. Gleichzeitig kann ein Charakter auch Boni auf seine Abwehrwerte erhalten oder sogar Boni auf bestimmte Boni. Ein Bonus hat in der Regel einen Typ, es gibt also Ausrüstungsboni, Attributsboni, Talentboni, Verbesserungsboni, Situationsboni und viele mehr. Boni desselben Typs addieren sich nicht auf, stattdessen wirkt immer nur der mächtigste Bonus. Boni können auch negativ sein und werden dann entsprechend von Prüfwurf oder Abwehrwert abgezogen. Solche Boni werden deshalb auch Mali (Einzahl: Malus) genannt und bei gleichnamigen Mali wirkt nur der mächtigste. Beispiele für Mali sind Giftmali, Krankheitsmali, Fluchmali oder Furchtmali. Einige Regelmechanismen erlauben es, Qualitäten oder deren Auswirkungen zu halbieren. Wird dadurch eine ungerade Zahl halbiert, wird das Ergebnis kaufmännisch, also von der Null weg, gerundet.

**Beispiel:** *Freya hat grundsätzlich eine Reflexabwehr in Höhe von 12, darf aber auf Grund ihrer getragenen Lederweste einen Rüstungsbonus von +2 auf die Reflexabwehr aufschlagen. Sie hat somit eine Reflexabwehr von 14. Sie trinkt nun einen Steinhauttrank, der ihr einen Rüstungsbonus von +5 auf die Reflexabwehr gibt. Da der Bonus der Lederweste und des Steinhauttrankes beides Rüstungsboni sind, wirkt nur der mächtigere der beiden. Sie hat somit eine Reflexabwehr von 17.*

### 1.5 Spielwerte und Stufe

Wie gut ein Charakter in bestimmten Fähigkeiten ist, wird von seinen Spielwerten bestimmt. Diese sind durch die Stufe seiner Erfahrung beschränkt. Jeder Charakter wird während der Generierung auf mindestens Stufe 1 gesteigert und beginnt anschließend seine Karriere als Abenteurer. Wir empfehlen, das Spiel mindestens mit Stufe 5 zu beginnen. Immer wenn der Spielleiter der Meinung ist, dass der Charakter erfahrener geworden ist, darf dieser eine weitere Stufe aufsteigen und erhält damit eine Reihe von Steigerungspunkten, mit denen der Charakter verschiedene Fähigkeiten trainieren und neue Tricks und Kniffe erlernen kann. Ein Charakter, der sich zur Ruhe gesetzt hat oder auf lange Zeit nicht herausgefordert wurde, kann nach Maßgabe des Spielers auch wieder Stufen verlieren. Typische Vertreter der Stufen 1-5 sind Kinder, Jugendliche und Greise. Auf den Stufen 6-10 befinden sich viele unerfahrene Handwerker, Bettler und Jungabenteurer. Zu den Stufen 11-15 gehören Handwerksmeister, gut ausgebildete Soldaten und mächtige Zauberer. Ab Stufe 16 gehört man zu den bekannteren Persönlichkeiten seines Faches oder zu einer Elite-Einheit. Die Stufe 20 erreichen nur die mächtigsten Persönlichkeiten, Aristokraten, Volkshelden und Meistermagier. Die Stufe 25 sollte das Maximum an Macht sein, welches ein Spielercharakter erreichen kann.

## 2 GENERIERUNG UND STEIGERUNG

Mit dem D20 Aventurien Regelwerk und der beigefügten Charakterschmiede lassen sich sehr schnell die Spielwerte eines Charakters erstellen, doch die wahre Natur eines Charakters, seine Motivation, seine Vorlieben und Marotten können nicht durch das Regelwerk dargestellt werden. Es ist explizit Aufgabe des Spielers (gerne mit Unterstützung des Spielleiters), die Spielwerte mit Leben zu erfüllen: Was soll der Charakter können? Was soll den Charakter von anderen unterscheiden? Was ist die Rolle des Charakters? Was macht ihn stimmig? Worin liegt der Reiz, ihn zu spielen?

**Beispiel:** *Elustriel soll ein geheimnisvoller elfischer Waldläufer werden, der körperlich gut ausgestattet ist, sich in der Wildnis auskennt und gelegentlich einen elfischen Unterstützungszauber spricht. Imba soll eine gesellige Zwergengfrau werden, die sich im Kampf auf ihre selbstgebastelte Armbrust verlässt und sich auch sehr gut mit Mechanik und Gruselgeschichten auskennt. Freya soll eine gütige Geweihte der Travia werden, die noch relativ unerfahren und naiv ist, später dann aber zu einer weisen Gefährtin reift. Fogwulf soll ein ruhmreicher Kapitän werden, über den es viele Legenden geben wird. Er trinkt gerne Alkohol und verbirgt seine wahren Gefühle hinter seiner draufgängerischen Art.*

### 2.1 Attribute

Nachdem wir das Konzept unseres Charakters erarbeitet haben, geht es nun darum, den Charakter in Spielwerten auszudrücken. Zunächst wählen wir dazu die Attribute unseres Charakters aus. Diese fließen als Attributboni in viele abgeleitete Spielwerte und liegen üblicherweise zwischen 0 und 5.

#### Stärke (ST)

Stärke umfasst Tragkraft, Muskelkraft und Statur. Die Stärke eines Charakters

- erhöht Angriffswürfe mit einhändig oder zweihändig geführten Blankwaffen.
- erhöht die Tragkraft.
- erhöht die Zähigkeitsabwehr
- erhöht Fertigkeitwürfe auf Athletik, Klettern, Schwimmen und Wagenlenken.

#### Gewandtheit (GE)

Gewandtheit umfasst Geschicklichkeit, Schnelligkeit und Reaktionsvermögen. Die Gewandtheit eines Charakters

- erhöht Angriffswürfe mit präzise geführten Blankwaffen und Projektilwaffen.
- erhöht die Bewegungsrate.
- erhöht die Reflexabwehr.
- erhöht Fertigkeitwürfe auf Akrobatik, Darbietung, Fingerfertigkeit und Heimlichkeit.

#### Ausdauer (AU)

Ausdauer umfasst Konstitution, Durchhaltevermögen und Beharrlichkeit. Die Konstitution eines Charakters

- erhöht Manöverwürfe und Waffenschaden mit zweihändig geführten Blankwaffen.
- erhöht Zauberwürfe der *Elementarismus*-Schule.
- erhöht die Zähigkeitsabwehr.
- erhöht Fertigkeitwürfe auf Handwerk, Konzentration, Reiten, Schmiedekunst, Seefahrt und Wildnisleben.

#### Mut (MU)

Mut steht für Ausstrahlung, Durchsetzungsvermögen und Motivation. Der Mut eines Charakters

- erhöht Manöverwürfe und Waffenschaden mit einhändig geführten Blankwaffen.
- erhöht Zauberwürfe der *Okkultismus*-Schule.
- erhöht die Willensabwehr.
- erhöht Fertigkeitwürfe auf Anführen, Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Feilschen und Gassenwissen.

#### Klugheit (KL)

Klugheit umfasst Lernfähigkeit, Gedächtnisleistung, Intelligenz. Die Klugheit eines Charakters

- erhöht Manöverwürfe und Waffenschaden mit präzise geführten Blankwaffen.
- erhöht Zauberwürfe der *Arkanistik*-Schule.
- erhöht die Willensabwehr.
- erhöht Fertigkeitwürfe auf Alchemie, Kunstfertigkeit, Länderkunde, Magiekunde, Sagenkunde und Schriftfertigkeit.

**Intuition (IN)**

Intuition umfasst Sinnenschärfe, Bauchgefühl und Aufmerksamkeit. Die Intuition eines Charakters

- erhöht Manöverwürfe und Waffenschaden mit Projektilwaffen.
- erhöht Zauberwürfe der *Naturmagie*-Schule.
- erhöht die Reflexabwehr.
- erhöht Fertigkeitwürfe auf Durchsuchen, Heilkunde, Mechanik, Menschenkenntnis, Naturkunde und Wahrnehmung.

**Lebenskraft (LE)**

Die Lebenskraft eines Charakters legt fest, wie viel körperlichen Schaden ein Charakter erleiden kann, bevor er stirbt, und wie schnell er sich körperlich erholen kann. Die Lebenskraft

- erhöht die Schadenstoleranz eines Charakters.
- erhöht die Erholungsrate von erlittenem körperlichen Schaden.

**Astralkraft (AS)**

Die Astralkraft eines Charakters legt fest, wie viel astralen Entzug ein Charakter erleiden kann, bevor er keine Zaubersprüche mehr wirken kann, und wie schnell er seinen Astralkörper regeneriert. Die Astralkraft

- erhöht die Entzugstoleranz eines Charakters.
- erhöht die Erholungsrate von erlittenem astralen Entzug.

**Attributswerte**

Die acht Attribute werden bei der Erschaffung des Charakters nach folgendem Modus festgelegt: Unser Charakter erhält 12 Attributspunkte, die er frei auf seine Attribute verteilen darf. Die acht Attribute starten alle mit dem Wert 0 und können bis maximal den Wert 5 erhalten.

**Beispiel:** *Der Thorwaler Fogwulf hat folgende Attribute:*

ST	GE	AU	MU	KL	IN	LE	AS
4	0	0	0	0	4	4	0

*Elustriel braucht als elfischer Zauberweber auch Astralkraft:*

ST	GE	AU	MU	KL	IN	LE	AS
0	4	0	0	4	0	2	2

Aus den Attributen leiten sich weitere Spielwerte ab:

**Tragkraft und Bewegungsrate**

Die Tragkraft eines Charakters entspricht seinem Stärkewert. Tragkraft wird benötigt, um [Rüstungen und Schilde](#) effektiv einsetzen zu können. Die Bewegungsrate beträgt zu Spielbeginn 9+Gewandtheit und gibt an, wie viele Meter ein Charakter pro Bewegungsaktion zurücklegen kann. Die Bewegungsrate kann mit dem Talent *Flink* gesteigert werden.

**Schadenstoleranz**

Die Schadenstoleranz eines Charakters wird zu Spielbeginn mit der Formel  $25 + 5 \times \text{Lebenskraft}$  ermittelt und kann mit dem Talent *Zäher Hund* weiter gesteigert werden. Immer wenn ein Charakter körperlichen Schaden durch Waffen, Feuer, Kälte oder Magie erleidet, wird die Schadenspunkte zum bereits vorhandenen körperlichen Schaden addiert. Wenn der Charakter mehr Schadenspunkte angesammelt hat, als seine Schadenstoleranz beträgt, wird der Charakter kampfunfähig oder stirbt möglicherweise sogar (siehe Abschnitt [Verbluten und Sterben](#)). Der gesammelte Schaden reduziert sich in einer [Ruhephase](#) auf natürliche Weise mit einer Schadenserholungsrate in Höhe von 5 + Lebenskraft. Heiltränke oder heilsame Magie können erlittenen Schaden unverzüglich reduzieren.

**Entzugstoleranz**

Die Entzugstoleranz eines Charakters wird zu Spielbeginn mit der Formel  $5 \times \text{Astralkraft}$  ermittelt und kann mit dem Talent *Astralkörper* weiter gesteigert werden. Immer wenn ein Charakter einen Zauberspruch wirkt, erleidet er dadurch astralen Entzug. Diese jeweils vom Zauberspruch abhängigen Entzugspunkte werden zum bereits vorhandenen astralen Entzug addiert. Wenn der Charakter mehr Entzugspunkte angesammelt hat, als seine Entzugstoleranz beträgt, kann er keine Magie mehr wirken und erleidet weitere Nachteile, bis sich sein Astralkörper regeneriert hat (siehe Abschnitt [Zaubern](#)). Der gesammelte Entzug reduziert sich in einer [Ruhephase](#) auf natürliche Weise mit einer Entzugserholungsrate in Höhe der Astralkraft. Astraltränke oder Astralspeicher können erlittenen Entzug unverzüglich reduzieren.

**Abwehr**

Die Abwehr eines Charakters ist aufgeteilt in Reflexabwehr, Zähigkeitsabwehr und Willensabwehr. Ein Charakter benötigt diese Abwehrarten, um sich besser gegen feindliche Waffenangriffe, Manöver, Zaubersprüche und ähnliche Effekte zu wehren. Die Formeln für die Berechnung sind im Folgenden aufgeführt (Ränge werden im Abschnitt [Stufenaufstieg](#) erläutert, [Rüstung](#) kann die Reflexabwehr einschränken):

**Reflexabwehr:**

GE + IN + Reflexrang + 5 + Rüstungsboni

**Zähigkeitsabwehr:**

ST + AU + Zähigkeitsrang +10

**Willensabwehr:**

MU + KL + Willensrang +10

## 2.2 Rasse

Nach der Wahl der Attribute wird die Rasse des Charakters festgelegt. Manche Attribute werden dabei durch einen Rassenbonus modifiziert und können somit auch negativ werden oder über 5 steigen. Fertigkeiten werden ebenfalls durch einen Rassenbonus modifiziert. Jeder Charakter erlernt automatisch die Muttersprache seiner Rasse, weitere Sprachen können später gekauft werden.

### Mittelreicher

Die Mittelreicher sind die mächtigste Menschenrasse Aventuriens und halten große Teile des Kontinents unter ihrer Kontrolle. Das Mittelreich zieht sich quer über den Kontinent vom nordöstlichen Bornland bis ins südwestliche Horasreich. Politisch ist die Region allerdings im Umbruch, da die in der Hauptstadt Gareth sitzende Kaiserfamilie durch Kriege und Erbstreitigkeiten bereits mehrere Provinzen in die Unabhängigkeit entlassen musste. Die Mittelreicher stammen ursprünglich von den Bosparanern ab, die vor 2.500 Jahren aus dem Güldenland kamen und kolonialisierten. Deren Sprache Bosparano wird von den Mittelreichern nach wie vor für liturgische und wissenschaftliche Texte verwendet, für Magie und Dämonologie verwenden die Mittelreicher gelegentlich auch die Dämonensprache Zhayad. Das Aureliani der ersten güldenländischen Siedler wird hingegen nur noch von wenigen Experten beherrscht, eine Mischung aus Aureliani und dem moderneren Garethi ist das Brabaci in Meridiana und das Maraskani auf der gleichnamigen Insel.

**Rassenbonus (Attribute):** Keine.

**Rassenbonus (Fertigkeiten):** Anführen +2, Handwerk +2, Länderkunde +2, Schriftfertigkeit +2, Wagenlenken +2.

**Muttersprache:** Garethi oder Brabaci oder Maraskani.

### Tulamide

Die südöstlichen Länder Aventuriens, die Wüstenregionen und einige Teile Tobriens werden von den verschiedenen Volksstämmen der Tulamiden regiert. Die Tulamiden haben sich nach dem Zweiten Drachenkrieg

vor 3000 Jahren aus den Sumurrern entwickelt und die von den Echsen und Hochelfen aufgegebenen Regionen neu besiedelt. Mit den Kolonien der Bosparaner gab es in der Vergangenheit blutige Kriege, heute aber stören nur noch unbedeutende, regionale Grenzkonflikte den Frieden zwischen den Menschenvölkern. Die im Süden siedelnden Tulamiden sprechen im Alltag ihr blumiges Tulamidya, die rastullahgläubigen Novadis der Wüstenregionen sprechen Khôm-Novadisch und die in den nördlichen Städten zu findenden Norbarden sprechen Alaani. Alle drei Sprachen stammen allerdings ebenso wie das verfluchte Zelemja vom hochkomplizierten Urtulamidya ab, welches nur noch von Gelehrten gesprochen wird.

**Rassenbonus (Attribute):** Keine.

**Rassenbonus (Fertigkeiten):** Bluffen +2, Feilschen +2, Gassenwissen +2, Heimlichkeit +2, Sagenkunde +2.

**Muttersprache:** Tulamidya oder Khôm-Novadisch oder Alaani.

### Thorwaler

Die stolze Seefahrernation der Thorwaler stammen ursprünglich ebenfalls aus dem Güldenland und erreichten kurz vor den Bosparanern den Kontinent Aventurien. Im rauhen Nordwesten des Kontinents gründeten sie die Kolonie Thorwal und besiedelten die Küstengebiete. Mit den Bosparanern lagen die Thorwaler schon seit Urzeiten im Krieg und auch heute noch gibt es Konflikte mit den Horasiern und den Al'Anfanern, die ebenfalls die westlichen Meere befahren. Nur wenige Thorwaler sprechen noch das alte Hjaldingisch ihrer Vorfahren.

**Rassenbonus (Attribute):** ST +1, IN -1.

**Rassenbonus (Fertigkeiten):** Anführen +2, Einschüchtern +2, Sagenkunde +2, Schwimmen +2, Seefahrt +2.

**Muttersprache:** Thorwalsch.

### Nivese

Die Nivesen zählen ebenfalls zu den Ureinwohnern Aventuriens. Sie gelten als langlebig und genügsam und ziehen als Jäger und Sammler mit ihren Karenherden durch die grasbewachsenen Ebenen des Hohen Nordens. Nivesen kennen keine Schrift und keine Geschichtsschreibung, stattdessen wird das Wissen über die Welt mündlich von Generation zu Generation überliefert. Die spirituelle Leitung der Nivesen wird von Schamanen übernommen, die auch dafür Sorge tragen, dass die Jahrhunderte alten Traditionen der Nivesen nicht vergessen werden.

**Rassenbonus (Attribute):** MU -1, LE +1.

**Rassenbonus (Fertigkeiten):** Athletik +2, Handwerk +2, Naturkunde +2, Wahrnehmung +2, Wildnisleben +2.

**Muttersprache:** Nujuka.



### Waldmensch

Noch primitiver als die Nivesen sind die Waldmenschen, die auf den charyptischen Waldinseln in Lehm- und Bambushütten wohnen. Die Waldmenschen sind ein kriegerisches Volk, die einzelnen Stämme liegen oft in Fehde miteinander und nur selten schafft es ein großer Schamane oder Häuptling, mehrere Sippen zu vereinen. Der größte Feind der Waldmenschen sind allerdings die Al'Anfaner, die nach wie vor isolierte Sippen überfallen und die Männer und Frauen in die Sklaverei verschleppen. Die Waldmenschen sind ebenfalls Ureinwohner Aventuriens und sprechen das schriftlose Mohisch.

**Rassenbonus (Attribute):** GE +1, AU -1.

**Rassenbonus (Fertigkeiten):** Akrobatik +2, Klettern +2, Schwimmen +2, Wahrnehmung +2, Wildnisleben +2.

**Muttersprache:** Mohisch.

### Halbelf

Halbelfen verbinden die Würde und Anmut ihrer elfischen Vorfahren mit dem Tatendrang ihrer menschlichen Eltern. Halbelfen können entweder in einer Elfensippe oder in den Siedlungen der Menschen aufwachsen und ziehen gerne auf Abenteuer aus, um ihren Platz in der Welt zu finden. Ihre Andersartigkeit hilft ihnen dabei, soziale, intellektuelle und derographische Grenzen zu überwinden, die anderen Rassen unüberwindbar erscheinen.

**Rassenbonus (Attribute):** MU +1, LE -1.

**Rassenbonus (Fertigkeiten):** Akrobatik +2, Darbietung +2, Kunstfertigkeit +2, Magiekunde +2, Wahrnehmung +2.

**Muttersprache:** Entweder Isdira oder Muttersprache des menschlichen Elternteils.

### Elf

Die Elfen Aventuriens sind langlebig, naturverbunden und geheimnisvoll. Sie leben in Sippenverbänden in den nördlichen Wäldern und Auen, zwischen Thorwal und Bornland, besiedeln aber auch die Tundra der Aventurischen Nordküste und die Steppen der Nivesenlande. Elfen ziehen sich gerne vom Rest der Welt zurück, um im Einklang mit der Natur zu leben. Sie greifen aber dennoch zur Waffe, wenn sie sich von anderen Völkern in ihrer Existenz bedroht sehen. Einige Elfen haben sich jedoch auch in der Nähe der Menschen angesiedelt oder wohnen sogar als Exoten in mittelreichischen Großstädten. Elfen sprechen Isdira und nur in wenigen Ausnahmefällen das alte, mehrstimmige Asdharia. Im Gegensatz zu den (halb-)menschlichen Rassen sind Elfen **schwach resistent** gegen Krankheiten und insbesondere immun gegen Lykanthropie und Tollwut, verfügen über

**Dämmerungssicht** und sind sehr langlebig. Sie vertragen keinen Alkohol, keine Milchprodukte und haben einen empfindlichen Geruchssinn.

**Rassenbonus (Attribute):** IN +1, LE -2, AS +1.

**Rassenbonus (Fertigkeiten):** Akrobatik +2, Darbietung +2, Gassenwissen -5, Kunstfertigkeit +2, Magiekunde +2, Wahrnehmung +2.

**Muttersprache:** Isdira.

### Zwerg

Die etwa eineinhalb Schritt großen, bärtigen Zwerge leben und herrschen in den großen Gebirgszügen des Mittelreiches. Zwerge gelten als stur und engstirnig und verlassen ihre Heimstätten eigentlich nur, um mit anderen Rassen Handel zu treiben, sich neues Wissen anzueignen oder um ein ungewöhnliches Geschenk für eine Brautwerbung zu ergattern. In Angroschgefälligen Riten wird das urtümliche Angram gesprochen, viel geläufiger ist jedoch das deutlich einfachere zu erlernende Rogolan. Zwerge sind **schwach resistent** gegen Gifte und insbesondere immun gegen mineralische Gifte. Sie verfügen über **Dämmerungssicht** und sind sehr langlebig. Zwerge werden leicht seekrank und haben in den Reichen der Menschen oft mit ihrer Kleinwüchsigkeit zu kämpfen.

**Rassenbonus (Attribute):** ST +1, GE -2, LE +1.

**Rassenbonus (Fertigkeiten):** Durchsuchen +2, Feilschen +2, Handwerk +2, Mechanik +2, Schmiedekunst +2, Schwimmen -5.

**Muttersprache:** Rogolan.

### Halbork

Halborks sind die Nachkommen von Menschen und Orks, auch Schwarzpelze genannt, und viele von ihnen werden bei der Geburt erschlagen oder gar ausgesetzt. Diejenigen, die diese lieblose Kindheit überstehen, ziehen sich entweder in die Einsamkeit zurück oder versuchen, einen Sinn in ihrem Leben zu finden. Bei den Menschen aufwachsende Halborks werden gerne als Sklaven oder Leibwächter eingesetzt. In den orkisch besetzten Gebieten schaffen sie es gelegentlich, sich auf Grund ihrer relativen Intelligenz als Anführer einer Orkgruppe zu etablieren. Halborks haben üblicherweise eine dichtere Körperbehaarung und grobe Gesichtszüge.

**Rassenbonus (Attribute):** AU +1, KL -1.

**Rassenbonus (Fertigkeiten):** Athletik +2, Einschüchtern +2, Handwerk +2, Wahrnehmung +2, Wildnisleben +2.

**Muttersprache:** Entweder Orkisch oder Muttersprache des menschlichen Elternteils.

### Ork

Die menschenähnlichen Orks der nördlichen Steppen sind in primitiven und vor allem kriegerischen Stämmen organisiert. Die Schwarzpelze, wie sie von den anderen Völkern genannt werden, sind in der Orksteppe heimisch und überfallen regelmäßig die benachbarten Regionen. Vor allem Thorwal, das Svelltland und die Elfensiedlungen um die Salamandersteine werden regelmäßig von den Horden der Orks heimgesucht. Orks tragen einen struppigen, schwarzen Pelz, haben affenähnliche Gesichtszüge und sind ausgewachsen etwas kleiner als Menschen. Orks sind ausgesprochen kräftig, aber selten intelligent. In den zivilisierten Regionen Aventuriens werden Orks oft als Gesetzlose eingestuft und vertrieben oder gar erschlagen. Orks sind wegen ihres dichten Haarkleids **schwach resistent** gegen Kälteangriffe sowie kältebedingte Krankheiten und verfügen über **Dämmerungssicht**. Für andere Rassen besitzen Orks einen unangenehmen, raubtierhaften Körpergeruch, der insbesondere auch von Pferden und Hunden als bedrohlich wahrgenommen wird.

**Rassenbonus (Attribute):** AU +1, KL -2, LE +1.

**Rassenbonus (Fertigkeiten):** Athletik +2, Diplomatie -5, Einschüchtern +2, Handwerk +2, Wahrnehmung +2, Wildnisleben +2.

**Muttersprache:** Orkisch.

### Goblin

Goblins sind etwa kindsgrößen, rotpelzige Humanoide, die in den nördlichen Gebirgen und Steppen Aventuriens leben und zu den Ureinwohnern des Kontinents gezählt werden. Sie leben in primitiven Stammesverbänden, haben eine kulturelle Bindung zu Wildschweinen und sind äußerst vermehrungsfreudig. Goblins fernab der Zivilisation führen ein Leben als Jäger und Sammler, in der Nähe von menschlichen Siedlungen treiben sie manchmal Handel mit den anderen Rassen. Meist rotten sie sich aber auch gerne zu Banden zusammen, die Reisende überfallen. In Festum und Uhdenberg sind Goblins teil der Stadtbevölkerung geworden und werden als billige Arbeitskräfte für niedere Tätigkeiten eingesetzt. Goblins sind wegen ihres dichten Haarkleids **schwach resistent** gegen Kälteangriffe sowie kältebedingte Krankheiten und verfügen über **Dämmerungssicht**. Goblins können problemlos verdorbene Nahrung verzehren, sind aber in den Reichen der Menschen oft durch ihre Kleinwüchsigkeit eingeschränkt und neigen zu Feigheit.

**Rassenbonus (Attribute):** GE +1, MU -2, IN +1.

**Rassenbonus (Fertigkeiten):** Akrobatik +2, Heimlichkeit +2, Klettern +2, Konzentration -5, Wahrnehmung +2, Wildnisleben +2.

**Muttersprache:** Goblinisch.

### Achaz

Die eidechsenartigen Achaz leben in schamanistisch geführten Stammesverbänden in Südaventurien, es gibt aber auch kleine Enklaven im nördlichen Orkland. Doch da Achaz in Aventurien ein seltener Anblick sind, muss ein wandernder Achaz damit rechnen, von der einfachen Bevölkerung als Echsenmonster eingestuft und entsprechend bekämpft zu werden. Achaz sind genügsame Jäger und Sammler und verlassen nur selten die Feuchtigkeit und Wärme ihrer Heimatsümpfe. Zur Kommunikation mit den ungeschuppten Rassen verwenden sie die mit dem Urtulamida verwandte Handelssprache Zelemja. Als wechselwarme Lebewesen benötigen Achaz weniger Nahrung als andere Rassen, sind aber **stark anfällig** für Kälteangriffe sowie kältebedingte Krankheiten. Sie verfügen über **Dämmerungssicht** und einen feinen Geruchssinn. Ihre Klauen lassen sich wie die gleichnamige Waffe führen, ihre Schuppenhaut schützt zuverlässig vor Ungeziefer und auch ein wenig vor Verletzungen (zählt regeltechnisch als Kleidung +2). Achaz können doppelt so schnell schwimmen wie andere Humanoide und zehnmals länger die Luft anhalten. Achaz haben nehmen Melodien oder Rythmen nur als Umgebungslärm wahr und haben keinerlei Bezug zu Musik oder Gesang.

**Rassenbonus (Attribute):** GE +1, MU -2, KL +1.

**Rassenbonus (Fertigkeiten):** Konzentration +2, Magiekunde +2, Menschenkenntnis -5, Naturkunde +2, Schwimmen +2, Wildnisleben +2.

**Muttersprache:** Rssahh.

## 2.3 Hintergrund

Neben der Rasse beeinflusst auch der kulturelle Hintergrund die Spielwerte eines Charakters. Jeder Charakter darf bei der Generierung einen der folgenden Hintergründe wählen und die damit verknüpften Boni als Hintergrundboni auf seine Fertigkeiten aufschlagen.

### Adeliger

Der Charakter gehört einer Adelsfamilie an und sein Name öffnet ihm die Pforte zur gehobenen Gesellschaft.

**Hintergrundbonus:** Anführen +2, Diplomatie +2, Kunstfertigkeit +2, Reiten +2, Schriftfertigkeit +2.

### Gelehrter

Der Charakter ist sehr belesen und kann auf einen größeren Schatz an Hintergrundwissen zugreifen.

**Hintergrundbonus:** Alchemie +2, Länderkunde +2, Magiekunde +2, Mechanik +2, Schriftfertigkeit +2.

### Wildnisführer

Der Charakter kennt sich in der Wildnis aus und hat keine Probleme bei Übernachtungen im Freien oder anstrengenden Wildnisreisen.

**Hintergrundbonus:** Klettern +2, Naturkunde +2, Schwimmen +2, Seefahrt +2, Wildnisleben +2.

### Handwerker

Der Charakter hat ein Handwerk erlernt und auch Erfahrung im Handel von Waren erworben.

**Hintergrundbonus:** Alchemie +2, Feilschen +2, Handwerk +2, Konzentration +2, Schmiedekunst +2.

### Streuner

Der Charakter ist in den Elendsvierteln einer Großstadt aufgewachsen und kommt leicht mit anderem Gesindel in Kontakt.

**Hintergrundbonus:** Bluffen +2, Fingerfertigkeit +2, Gassenwissen +2, Heimlichkeit +2, Menschenkenntnis +2.

### Gaukler

Der Charakter ist in einer Gauklerfamilie groß geworden und hat in seinem Leben schon viele Städte und Regionen gesehen.

**Hintergrundbonus:** Akrobatik +2, Darbietung +2, Fingerfertigkeit +2, Länderkunde +2, Sagenkunde +2.

### Krieger

Der Charakter hat eine Ausbildung in einer Kriegerschule, in einer Militärischen Einheit oder einem Söldnerlager genossen.

**Hintergrundbonus:** Athletik +2, Durchsuchen +2, Einschüchtern +2, Heilkunde +2, Konzentration +2.

### Händler

Der Charakter hat seinen Lebensunterhalt als Händler verdient und hat entsprechend Erfahrung mit Waren, Kunden und Transport.

**Hintergrundbonus:** Feilschen +2, Gassenwissen +2, Kunstfertigkeit +2, Menschenkenntnis +2, Wagenlenken +2.

### Seefahrer

Der Charakter hat einen Großteil seines Lebens auf einem Schiff verbracht und kennt sich mit Seefahrt und dem rauen Leben auf dem Meer aus.

**Hintergrundbonus:** Akrobatik +2, Handwerk +2, Sagenkunde +2, Schwimmen +2, Seefahrt +2.

## 2.4 Stufenaufstieg

Mit der Wahl von Attributen, Rasse und Hintergrund sind die Grundzüge der Charaktererschaffung abgeschlossen. Allerdings muss der Charakter nun noch mindestens eine Stufe aufsteigen und erhält dadurch

Steigerungspunkte, die er nutzen kann, um seine Fähigkeiten zu verbessern. Die Anzahl der vergebenen Steigerungspunkte pro Stufe liegt in der Hand des Spielleiters und kann sowohl von Kampagne zu Kampagne als auch von Stufe zu Stufe unterschiedlich sein. Wir empfehlen jedoch einen Richtwert von 50 Steigerungspunkten pro Stufe.

### Fremdsprachen kaufen

Bei jedem Stufenaufstieg darf ein Charakter neue Fremdsprachen erlernen. Jede Sprache kostet dabei 5 Steigerungspunkte. Falls der Charakter das Talent *Lesen/Schreiben* besitzt, erwirbt er damit auch die für die Sprache übliche Schrift. Viele Sprachen Aventuriens gehören zu Sprachfamilien. Wenn ein Charakter eine Sprache aus einer Sprachfamilie beherrscht, kann er sich auch in den anderen Sprachen der Sprachfamilie halbwegs verständigen. Die fehlende Sprachkompetenz kann sich dabei durchaus negativ auswirken, zum Beispiel durch einen Situationsmalus auf sprachbasierende Fertigkeitwürfe.

### Talente kaufen

Bei jedem Stufenaufstieg darf ein Charakter neue Talente erlernen, deren Voraussetzungen er erfüllt. Die Anzahl der zu investierenden Steigerungspunkte hängt dabei vom jeweiligen Talent ab. Die Talente werden im Kapitel [Talente](#) beschrieben und ermöglichen besondere Charakteroptionen oder geben passive Vorteile.

### Steigerung von Rängen

Die Anwendung von Fertigkeiten, Waffenangriffen, Mystik und Zaubersprüchen wird in den folgenden Kapiteln beschrieben. Allen diesen Fähigkeiten ist jedoch ein Rang zugeordnet, der beschreibt, wie gut ein Charakter diese Fähigkeiten auf Grund von Ausbildung und Erfahrung beherrscht. Beispiele sind der *Akrobatik*-Rang, der *Projekttilwaffen*-Rang oder der *Nekromantie*-Rang. Ränge geben einen gleichwertigen Rangbonus auf entsprechende Prüfwürfe und können bei einem Stufenaufstieg weiter gesteigert werden. **Alle diese Ränge starten mit einem Wert von 0 und dürfen grundsätzlich niemals höher gesteigert werden, als die eigene Stufe beträgt.** Fertigkeitstränge kosten dabei einen Steigerungspunkt pro Rang. Die Steigerung von Waffenführungen, Zauberdomanen und Mystik kosten jeweils 5 Steigerungspunkte pro Rang.

### Steigerung der Abwehr

Jede der drei Abwehrarten hat einen Rang, der in die Berechnung der Abwehr einfließt. **Auch die Abwehrränge**

**starten mit einem Wert von 0 und dürfen grundsätzlich niemals höher gesteigert werden, als die eigene Stufe beträgt.** Die Steigerung eines Abwehrrangs kostet ebenfalls 5 Steigerungspunkte.

**Beispiel:** *Imba ist auf Stufe 6 aufgestiegen und erhält 50 Steigerungspunkte. Sie hat in den letzten Wochen von Elustriel viel über die elfische Sprache gelernt und kauft sich*

*Isdira als neue Fremdsprache (5 Steigerungspunkte). Elustriel hat ihr auch das Schwimmen beigebracht (5 Fertigerstänge in Schwimmen kosten zusammen 5 Steigerungspunkte). Sie erwirbt den sechsten Rang in Projektilwaffenführung (5 Steigerungspunkte) und den sechsten Rang in Zweihandführung (5 Steigerungspunkte). Sie kauft jeweils einen Rang in Reflex und Zähigkeit (jeweils 5 Steigerungspunkte) und ein teures Talent (20 Steigerungspunkte).*

Sprache	Übliche Schrift	Verbreitung	Sprachfamilie
Alaani	Alaani-Silben	Norbarden in Nordaventurien	Tulamidisch
Angram	Angram-Symbole	Ritualsprache des Angroschkultes	Zwergisch
Asdharia	Asdharia-Zeichen	Hochelfen der Nebelinseln	Elfisch
Atak	Gaunerzinken	Zeichen- und Geheimsprache der Diebe und Gauner	Keine
Aureliani	Imperiale Zeichen	ehemals Sprache der ersten güldenländischen Siedler	Imperial
Bornländisch	Kusliker Zeichen	Bornland	Bosparanisch
Bosparano	Kusliker Zeichen	Ritualsprache des Zwölfgötterkultes, Gelehrtensprache	Bosparanisch
Brabaci	Kusliker Zeichen	Al'Anfa, Brabak und andere südliche Kolonien	Bosparanisch
Garethi	Kusliker Zeichen	Zentrales Mittelreich und angrenzende Gebiete	Bosparanisch
Goblinisch	Keine	Goblins in Nordaventurien	Keine
Hjaldingisch	Hjalding-Runen	Thorwal, vor allem bei Skalden und Swafnirgeweihten	Thorwalsch
Horathi	Kusliker Zeichen	Horasreich	Bosparanisch
Isdira	Asdharia-Zeichen	Elfenvölker Aventuriens, Nebelinseln	Elfisch
Khôm-Novadisch	Unauer Glyphen	Wüstenstämme, Ritualsprache der Novadis	Tulamidisch
Maraskani	Kusliker Zeichen	Maraskan und maraskanische Stadtviertel	Bosparanisch
Mohisch	Keine	Meridiana, Waldinseln in der südlichen Charyptik	Keine
Nujuka	Keine	Nivesenstämme im hohen Norden	Keine
Orkisch	Keine	Orks im Orkland und im Svellttal, einige Oger	Keine
Rabisch	Tulamidya-Zeichen	Geheimsprache der Boron-Kirche in Al'Anfa	Tulamidisch
Rogolan	Rogolan-Runen	Zwergenvölker Aventuriens, Bergkönigreiche	Zwergisch
Rssahh	Chrmk-Silben	Alle Achazvölker und andere Geschuppte	Echsisch
Thorwalsch	Kusliker Zeichen	Thorwal und angrenzende Regionen	Thorwalsch
Trollisch	Trollzapfen	Trolle in den aventurischen Hochgebirgen	Keine
Tulamidya	Tulamidya-Zeichen	Tulamiden in Mhanadistan, Aranien, Thalusien	Tulamidisch
Ur-Tulamidya	Tulamidya-Zeichen	ehemals Sprache des Diamantenen Sultanats	Tulamidisch
Zack	Zack-Runen	Grolme in den nordaventurischen Gebirgen	Grolmisch
Zelemja	Chrmk-Silben	Handelssprache zwischen Tulamiden und Achaz	Tulamidisch
Zhayad	Zhayad-Glyphen	Geheimsprache der Magier zur Dämonenbeschwörung	Zhayad

## 3 FERTIGKEITEN

Die Fertigkeiten eines Charakters beschreiben seine körperlichen, handwerklichen, gesellschaftlichen und geistigen Kompetenzen.

### 3.1 Fertigkeitwürfe

Fertigkeiten werden mit einem Fertigkeitwurf geprüft. Der Fertigkeitwurf ist ein Prüfwurf, dessen Wert mit

$$W_{20} + \text{Attribut} + \text{Fertigkeitsrang} + \text{Boni}$$

ermittelt wird. Der Prüfwurf muss größer oder gleich einem Mindestwurf sein, damit die Fertigkeit erfolgreich angewendet werden kann. Wird ein Fertigkeitwurf gegen einen Charakter eingesetzt (Bluffen, Taschendiebstahl, Folter und dergleichen), kann sich dieser mit einem passenden eigenen Fertigkeitwurf (Menschenkenntnis, Wahrnehmung, Konzentration und dergleichen) wehren. Er muss dazu mit seinem Fertigkeitwurf einen Mindestwurf in Höhe des gegnerischen Fertigkeitwurfs erreichen. Passende Ausrüstung senkt üblicherweise den Mindestwurf auf Fertigkeitwürfe.

Ein Fertigkeitwurf kann außerdem durch besondere Umstände verbessert werden: **Hochwertige Ausrüstung** gibt einen Qualitätsbonus auf den Fertigkeitwurf, je nachdem, wie gut der Gegenstand verarbeitet ist. Sofern es sinnvoll ist, kann man einem anderen Charakter bei einem Fertigkeitwurf helfen, indem man selbst einen Fertigkeitwurf gegen Mindestwurf 15 besteht. Gelingt dem unterstützenden Charakter dieser Fertigkeitwurf, so erhält der unterstützte Charakter einen Unterstützungsbonus in Höhe der Qualität des Unterstützungswurfs auf den eigentlichen Fertigkeitwurf.

**Beispiel:** *Freya, Imba und Elustriel stehen vor einer steilen Felswand, die sie erklimmen wollen, der Mindestwurf ist 20. Elustriel hat Stärke 3, einen Kletternrang von 6 und erhält als Wildnisführer einen Hintergrundbonus von +2 auf Klettern. Er nimmt 10 anstelle eines W<sub>20</sub>-Wurfs und kommt somit auf einen Kletternwurf von 21. Das Ergebnis reicht gerade aus, um den Mindestwurf zu knacken: Er erklimmt die Wand erfolgreich. Von oben lässt er ein Seil herunter, welches Freya und Imba jeweils einen Ausrüstungsbonus von +5 auf Kletternwürfe gibt. Imba nimmt nun ebenfalls 10 und kann somit die Wand erklimmen. Freya jedoch hat zu wenige Boni auf Klettern und muss einen W<sub>20</sub>-Wurf wagen: Der Prüfwurf geht daneben und sie schlägt sich beim Kletterversuch das Knie auf. Freya bindet sich nun an dem Seil fest und da sie genügend Zeit hat, prüft sie den Knoten sehr gewissenhaft. Sie nimmt also 10 bei einem Mechanikwurf, um das Seil perfekt zu verknoten. Nun lässt sie sich von Elustriel beim*

*Klettern helfen: Dieser würfelt nun einen Kletternwurf gegen Mindestwurf 15. Er würfelt 15 und kommt somit auf einen Unterstützungswurf von 26. Die Qualität dieses Wurfs ist 3 und kann von Freya als Unterstützungsbonus auf ihren Kletternwurf angerechnet werden.*

### 3.2 Fertigkeitsbeschreibung

#### Akrobatik (GE)

Akrobatik beschreibt, wie flexibel und elegant ein Charakter seinen Körper bewegen kann ohne das Gleichgewicht zu verlieren. Akrobatik wird von Entfesselungskünstlern, Pferdeartisten und Seiltänzern zum Broterwerb genutzt. Besondere Anwendungen sind:

**Entfesseln:** Man entkommt einem Ringkampf, Netzen oder Fesseln gegen Mindestwurf 15 + fünffache Qualität des Angriffs.

**Abrollen:** Bei einem Sturz wird man in den Boden gerammt. Zunächst wird der Sturzgrad bestimmt: Ab 3m beträgt der Sturzgrad 1 und erhöht sich jeden weiteren Meter jeweils um 1. Dann wird ein Sturzangriff mit  $W_{20} + \text{fünffacher Sturzgrad}$  gegen die Zähigkeit des Opfers gewürfelt. Das Opfer erhält  $xW_{12}$  Punkte Wuchtschaden, wobei  $x$  der Qualität des Sturzangriffs ist. Mit einem erfolgreichen Akrobatikwurf kann der Sturz jedoch abgemildert werden: Die Qualität eines Akrobatikwurfs gegen 15 reduziert die Qualität des Sturzangriffs.

**Auf/Abspringen:** Anstelle einer einfachen Bewegung benötigt man bei Mindestwurf 15 nur eine freie Handlung um ein Hindernis zu überwinden.

#### Alchemie (KL)

Alchemie beschreibt, wie gut und koordiniert ein Charakter Tinkturen brauen und Pulver mischen kann. Die Fertigkeit wird benötigt, um Tränke, Gifte und Rauschmittel herzustellen. Grundkenntnisse in Alchemie beschreiben auch, wie gut ein Charakter kochen kann. Alchemie wird außerdem benötigt, um unbekanntes alchemistische Substanzen zu identifizieren.

#### Anführen (MU)

Anführen beschreibt, wie gut ein Charakter einen Angriff koordinieren, seine Gefährten zusammenhalten und Streitigkeiten in der Gruppe schlichten kann. Ein guter Anführer kann auch einschätzen, welche An-

griffsformation taktisch vielversprechend ist. Besondere Anwendungen sind:

**Hauptmann:** Der Charakter mit den höchsten Anführen-Boni wird meist als Anführer der Gruppe wahrgenommen.

**Initiative:** Ein Anführenwurf wird im Kampf zur Bestimmung der Initiative benötigt.

**Seelenheilkunde:** Der Anwender kann eine emotionale Verstimmung (Angst, Zorn oder ähnliches) bei einem Gefährten lindern: Er muss dazu einen Mindestwurf von 15 + fünffache Qualität der emotionalen Verstimmung überwinden. Gelingt dies, werden die negativen Auswirkungen der emotionalen Verstimmung für einen Tag halbiert.

### **Athletik (ST)**

Athletik beschreibt, wie gut ein Charakter Gewichte heben, Rennen und Springen kann. Die Qualität eines Prüfwurfs gegen 15 legt fest, wie kraftvoll derartige Bewegungen aufgeführt werden: Mit einem Anlauf von 9m kann ein Charakter 3+Qualität Meter weit springen, ohne Anlauf nur einen Meter pro Qualität. Die Qualität wird außerdem bei der konzentrierten Handlung *Rennen* als Bonus auf die Bewegungsrate aufgeschlagen.

### **Bluffen (MU)**

Bluffen beschreibt, wie gut ein Charakter andere Menschen belügen und beleidigen kann und sich selbst verkleiden kann. Im Kampf kann Bluffen eingesetzt werden, um die Aufmerksamkeit eines Gegners auf sich zu lenken oder von sich abzulenken. Gegen Bluffen wehrt man sich mit Menschenkenntnis.

### **Darbietung (GE)**

Darbietung beschreibt, wie gut ein Charakter Tanzen, Singen und Schauspielen kann. Herausragende Darbietungen von professionellen Gauklern und werden von der örtlichen Bevölkerung üblicherweise entlohnt.

### **Diplomatie (MU)**

Diplomatie beschreibt, wie gut ein Charakter andere Menschen von seiner Meinung überzeugen kann. Er kann mit der Fertigkeit Gefälligkeiten erbitten, Respekt einfordern und eine Kampfsituation deeskalieren. Gegen solche Forderungen kann man sich mit Menschenkenntnis wehren. Zusätzlich beinhaltet Diplomatie das Wissen um angemessene Auftritte und höfische Etikette. Das soziale Ansehen eines Charakters steigt direkt mit seinen Boni auf Diplomatie.

### **Durchsuchen (IN)**

Durchsuchen wird benötigt, um einen Raum nach Wertgegenständen, Fallen und Geheimverstecken zu durchsuchen. Auch das Durchsuchen von anderen Personen fällt unter diese Fertigkeit.

### **Einschüchtern (MU)**

Einschüchtern beschreibt, wie gut ein Charakter andere Menschen mit seiner Präsenz verunsichern kann. Die Fertigkeit wird außerdem geprüft, wenn der Charakter andere Wesen foltern oder quälen will. Ein eingeschüchtertes Ziel wird versuchen, den Wünschen des Anwenders entgegen zu kommen. Im Kampf kann Einschüchtern eingesetzt werden, um Gegner zur Defensive oder sogar zur Flucht zu bewegen. Man kann sich mit Konzentration gegen einen Einschüchterungsversuch wehren.

### **Feilschen (MU)**

Feilschen erlaubt es einem Charakter, Waren oder Dienstleistungen zu einem niedrigeren Preis zu kaufen oder einen höheren Preis zu verkaufen. Das Eingangsgebot wird dabei vom Händler festgelegt (siehe Kapitel [Handel und Ausrüstung](#)). Ein Charakter kann nun einen Feilschenwurf ablegen, um das Eingangsgebot zu seinen Gunsten zu verändern. Die Feilschenwürfe der beiden Charaktere werden verglichen. Die Qualität des höheren Feilschenwurfs bezüglich der niedrigeren bestimmt die Preisänderung: Pro Qualitätspunkt wird der Preis zu Gunsten des Gewinners um 10% gesenkt oder erhöht (jeweils maximal 50%).

### **Fingerfertigkeit (GE)**

Fingerfertigkeit erlaubt es einem Charakter, kleine Gegenstände in seinen Händen zu verstecken oder einen klassischen Taschendiebstahl zu begehen. Gegen Fingerfertigkeit kann man sich mit Wahrnehmung wehren. Das Musizieren mit Musikinstrumenten und Jonglieren fällt ebenfalls unter Fingerfertigkeit.

### **Gassenwissen (MU)**

Gassenwissen beschreibt, wie gut ein Charakter in Städten zurecht kommt. Der Charakter behält leichter die Orientierung im Straßenschwungel, kommt leichter an Informationen und weiß, wo gute Händler, hilfreiche Amtsmänner oder zwielichtige Söldner zu finden sind.

### **Handwerk (AU)**

Handwerk beschreibt, wie gut und koordiniert ein Charakter Werkzeuge für die Holz-, Stoff- und Lederbearbeitung einsetzen kann. Die Fertigkeit wird benötigt, um

Projektile Waffen, schützende Kleidung, leichte Rüstungen und leichte Schilde herzustellen.

### Heilkunde (IN)

Heilkunde beschreibt, wie gut ein Charakter Verwundungen, Krankheiten und Gifte behandeln kann und wie gut er sich mit Anatomie auskennt.

**Erstversorgung:** Mit einer konzentrierten Handlung kann der Heilkundige Charaktere stabilisieren und/oder Blutungen stillen. Der Mindestwurf beträgt 15 und ist ein **stabilisierender Effekt** mit der Qualität des Mindestwurfs. Wenn die Erstversorgung gelingt, muss der Patient mindestens noch eine Minute betreut werden, sonst fängt die Blutung wieder an.

**Dauerbehandlung:** Der Heilkundige kann mit einer ausführlichen Behandlung (Mindestwurf 15, eine Stunde Zeitaufwand) einen verletzten Gefährten umfassend versorgen: Der versorgte Charakter erhält einen Behandlungsbonus in Höhe der Qualität auf die Schadenserholungsrate.

**Linderung:** Der Heilkundige kann eine Vergiftung oder eine körperliche Krankheit bei einem Gefährten behandeln: Er muss dazu einen Prüfwurf gegen 15 + fünffache Qualität der Vergiftung oder der Krankheit schaffen, um das Gebrechen zu lindern. Gelingt dies, werden die negativen Auswirkungen des Gebrechens für einen Tag halbiert.

### Heimlichkeit (GE)

Heimlichkeit beschreibt, wie gut ein Charakter schleichen kann, sich verstecken kann und unauffällig herumstehen oder gar zaubern kann. Ein versteckter oder heimlich agierender Charakter kann mit Wahrnehmung bemerkt werden.

### Klettern (ST)

Klettern beschreibt, wie gut ein Charakter an Bäumen, Wällen und Felsen empor- oder absteigen kann. Ein Charakter kann sich bei einer gelungenen Kletterprobe gegen Mindestwurf 15 mit einer Bewegungsrate von 3 + Qualität Metern an der Kletterfläche entlangbewegen. Bei negativer Qualität kommt der Charakter langsamer voran und stürzt ab Qualität -3 sogar ab.

### Konzentration (AU)

Konzentration beschreibt, wie gut sich ein Charakter auf eine Tätigkeit konzentrieren kann, während er abgelenkt wird. Konzentration wird auch geprüft, wenn der Charakter einer Einschüchterung oder einer Versuchung

(Einschlafen, Goldgier, dämonische Korruption) widerstehen will.

### Kunstherrigkeit (KL)

Unter Kunstherrigkeit fallen die Tätigkeiten Bildhauerei, Malerei und Kunsthandwerk. Mit herausragender Kunstherrigkeit kann ein selbst hergestellter Gegenstand im Verkaufswert gesteigert werden. Kunstherrigkeit wird auch benötigt, um den Verkaufswert von Kunstwerken zu schätzen oder gar ein Kunstwerk zu fälschen.

### Länderkunde (KL)

Länderkunde beschreibt, wie gut ein Charakter weiß, wo welche Städte, Länder und Flüsse liegen, welche Sitten und Gebräuche an fremden Orten gepflegt werden, welche Wappen geführt werden und welche Straßen und Wege zu diesen Orten führen.

### Magiekunde (KL)

Magiekunde beschreibt, wie gut ein Charakter sich mit Zauberei, magischen Phänomenen und Astralwesen auskennt. In Kombination mit dem Spruch *Astralblick* ist es möglich, wirkende Zauber und Artefakte zu untersuchen. Magiekunde wird außerdem beim Einsatz von komplexen magischen Artefakten und Apparaten benötigt und bei der Abschätzung, welche Situationsboni beim Einsatz von Magie anfallen können. Auch die Einschätzung der Fähigkeiten von Astralwesen fällt unter diese Fertigkeit.

### Mechanik (IN)

Mechanik beschreibt, wie gut sich ein Charakter mit Fallen, Verschlussmechanismen und Maschinen auskennt. Er kennt sich außerdem mit Knoten, Hebeln und Baustoffen aus und kann komplizierte Mechanismen analysieren, bedienen und reparieren.

**Schlösser und Fallen:** Der Charakter kann eine Falle stellen oder entschärfen oder ein Schloss knacken. Der Mindestwurf ist 15 + fünffache Qualität der Falle oder des Schlosses.

**Fesseln:** Der Charakter kann jemanden fesseln und damit handlungsunfähig machen. Die Qualität der Fessel entspricht der Qualität eines Prüfwurfs gegen Mindestwurf 15.

### Menschenkenntnis (IN)

Menschenkenntnis beschreibt, wie gut ein Charakter einen anderen Charakter und auch dessen Fähigkeiten einschätzen kann. Er kann die Rhetorik und Körpersprache seines Gegenübers durchschauen und damit Lügen

erkennen oder verborgene Motive erraten. Er kann aber auch abschätzen, ob ein Gegner zum Beispiel ein guter Kämpfer oder Händler ist.

### **Naturkunde (IN)**

Naturkunde wird benötigt, um unbekannte Pflanzen und Tiere zu bestimmen, natürliche Phänomene zu deuten und das Wetter vorherzusagen. Heilkräuter und Giftpilze werden mit Naturkunde gesammelt, aber auch die Fähigkeiten von Wildtieren können mit Naturkunde eingeschätzt werden.

### **Reiten (AU)**

Reitmanöver auf Pferden, Windschlangen oder anderen exotischen Reit- oder Flugtieren ausführen. Mit einem Reitenwurf gegen Mindestwurf 15 kann die Bewegungsgeschwindigkeit des Reiters, je nach Art, um ein Vielfaches der Qualität erhöht werden. Die Tierdressur fällt ebenfalls unter Reiten.

### **Sagenkunde (KL)**

Sagenkunde beschreibt, was ein Charakter über sagenhafte Orte und Kreaturen weiß. Ein sagenkundiger Charakter weiß viel über berühmte Persönlichkeiten und kann historische Ereignisse einordnen. Er kennt einen großen Fundus an Legenden, Märchen und Schöpfungsmythen und kann diese stimmig erzählen.

### **Schmiedekunst (AU)**

Schmiedekunst beschreibt, wie gut und koordiniert ein Charakter mit Hammer und Amboss umgehen kann. Die Fertigkeit wird benötigt, um Blankwaffen sowie schwere Rüstungen und schwere Schilde herzustellen.

### **Schriftfertigkeit (KL)**

Schriftfertigkeit beschreibt, wie gut ein Charakter lesen und schreiben kann. Schriftfertige Charaktere können überzeugende Schriftstücke verfassen, schneller Informationen aus Büchern und Schriftrollen extrahieren und auch gut einschätzen, wo man in einer Bibliothek die richtigen Informationen findet. Unter Schriftfertigkeit fällt auch das Schreiben von Lyrik und Kalligraphie.

### **Schwimmen (ST)**

Schwimmen deckt ab, wie gut ein Charakter sich in Flüssigkeiten fortbewegt und wie lange er die Luft anhalten kann. Ein Charakter kann sich mit einem

gelungenen Schwimmenwurf gegen Mindestwurf 15 (erschwert um Seegang, Rüstung und sonstiger Belastung) mit einer Bewegungsrate von 3 + Qualität Metern im Wasser bewegen. Ein Charakter unter Wasser würfelt einen Schwimmenwurf gegen Mindestwurf 15 und kann anschließend eine Anzahl von Runden in Höhe der fünffachen Qualität ohne Luft auskommen. Der Charakter wird anschließend ohnmächtig und erleidet pro Runde ohne Luft 1W12 Punkte Schaden. Dieser Wurf wird deutlich erschwert, wenn der Charakter unter Wasser gezogen wird.

### **Seefahrt (AU)**

Seefahrt wird sowohl für das Lenken eines Bootes als auch für die Navigation eines Schiffes sowie die Führung einer Mannschaft benötigt. Ein Charakter mit ausgeprägter Fertigkeit in Seefahrt wird nicht seekrank und behält leichter die Orientierung auf hoher See. Mit einem Seefahrtwurf gegen Mindestwurf 15 kann die Bewegungsgeschwindigkeit des Schiffes oder Bootes - je nach Art - um ein Vielfaches der Qualität erhöht werden.

### **Wagenlenken (ST)**

Mit Wagenlenken kann ein Charakter Streitwagen, Kutschen und Hundeschlitten lenken. Mit einem Wagenlenkenwurf gegen Mindestwurf 15 kann die Bewegungsgeschwindigkeit des Wagens, je nach Art, um ein Vielfaches der Qualität erhöht werden.

### **Wahrnehmung (IN)**

Wahrnehmung beschreibt, wie aufmerksam ein Charakter seine Umgebung beobachtet. Ein Charakter mit hoher Wahrnehmung sieht und hört Verdächtiges besser, erkennt Muster und findet leichter das Ungewöhnliche. Er kann insbesondere versteckte oder verkleidete Charaktere enttarnen.

### **Wildnisleben (AU)**

Wildnisleben beschreibt, wie gut ein Charakter in der Wildnis zurecht kommt, und erlaubt Nahrung zu jagen und zu sammeln, Felle zu verarbeiten und ein geeignetes Nachtlager zu finden. Die Fertigkeit ist notwendig, um eine Spur in der Wildnis zu verfolgen. Ein Wurf auf Wildnisleben entscheidet auch darüber, wie sehr einem eine anstrengende Reise zu schaffen macht: Der Angriffswurf von witterungsbedingten Krankheiten wird um die fünffache Qualität eines Wildnislebenwurfs gegen Mindestwurf 15 gesenkt.



## 4 KAMPF

Obwohl sich viele Probleme in der Spielwelt mit Grips und Zunge lösen lassen sollten, kommt es immer wieder vor, dass man den Wachmann, die Räuberbande oder den Drachen nur mit Gewalt überwinden kann. In einem solchen Fall verlangsamt der Spielleiter die Erzählzeit und initiiert ein Kampfszenario, indem die Charaktere rundenweise und abwechselnd handeln, um die Gefahr gemeinsam zu überwinden.

### 4.1 Angriffswürfe

Ein Angriff beschreibt den Versuch eines Charakters, einen Gegner mit einer Waffe, einem Manöver oder einem Zauberspruch zu schaden. Das Gelingen des Angriffes wird über einen Prüfwurf bestimmt, dessen Wert mit

$$W_{20} + \text{Attribut} + \text{Führungsrang} + \text{Boni}$$

ermittelt wird und der die mit dem Angriff assoziierte Abwehr des Ziels durchbrechen muss, um erfolgreich zu sein.

Es gibt vier Arten von Waffenangriffen, die jeweils von der Führung der Waffe abhängen, und somit jeweils einen eigenen Rang besitzen: **Einhändige Führung (ST)**, **Zweihändige Führung (ST)**, **Präzise Führung (GE)** und **Projekttilwaffen (GE)**. Die ersten drei Angriffsarten werden geprüft, wenn ein Ziel in Nahkampfreichweite angegriffen (Nahkampfangriff) oder eine Nahkampfwaffe geworfen wird (Fernkampfangriff). Welche der drei Führungen eingesetzt wird, hängt von der Art der Waffe ab, die der Charakter in Händen hält (siehe Kapitel [Ausrüstung](#)). Dolche können zum Beispiel nur präzise geführt werden, bei einem Schwert kann der Charakter jedoch entscheiden, ob er den Angriff einhändig oder zweihändig führt. Angriffe mit Projekttilwaffen werden mit dem gleichnamigen Rang durchgeführt und sind immer Fernkampfangriffe. Bei Projekttilwaffen und auch beim Werfen einer Nahkampfwaffe erhält ein Charakter einen Entfernungsmalus auf seinen Angriffswurf, der von der Führung seiner Waffe abhängt. Waffenangriffe müssen die Reflexabwehr des Zieles durchbrechen. Unbewegte Gegenstände haben dabei grundsätzlich eine Reflexabwehr von 5, die jedoch je nach Größe und Deckung verbessert sein kann.

Manöverangriffe verwenden ebenfalls die hier vorgestellten Führungsränge und werden benötigt, wenn der Gegner nicht einfach nur verletzt werden soll, sondern stattdessen umgeworfen, festgehalten, entwapfnet oder auf andere Art behindert werden soll. Diese werden im

Abschnitt [Manöver](#) behandelt.

Wenn ein Charakter zaubern kann, kann er auch einen Zaubenangriff ausführen, der mit einer passenden Abwehrart abgewehrt wird. Zaubenangriffe werden im Kapitel [Magie](#) beschrieben. Die schädigende Wirkung von Krankheiten, Feuer und anderen Umwelteffekten wird ebenfalls ermittelt, indem der Effekt einen Angriffswurf gegen eine der drei Abwehrarten wirft. Die Qualität bestimmt dann die Größe des Schadens. Solche Angriffe sind aber dem Spielleiter vorbehalten.

#### Waffenschaden

Wenn ein Waffenangriff erfolgreich war, verursacht die verwendete Waffe ihren Waffenschaden (Ausnahme: Blasrohr, Bola, Lasso, Wurfnetz). Dieser wird bei einem konzentrierten Angriff ermittelt, indem der zur Waffe gehörige Schadenswürfel  $x$ -mal geworfen wird, wobei  $x$  der [Qualität](#) des Angriffswurfs entspricht. Bei einem einfachen Angriff wird der Schadenswürfel nur einmal geworfen. Zur erwürfelten Augenzahl wird bei beiden Angriffsformen der Bonusschaden addiert, der je nach Waffenführung durch ein bestimmtes Attribut erhöht wird:

#### Waffenschaden bei einhändiger Führung:

Schadenswürfel + MU

#### Waffenschaden bei zweihändiger Führung:

Schadenswürfel +  $2 \times$  AU

#### Waffenschaden bei präziser Führung:

Schadenswürfel + KL

#### Waffenschaden bei Projekttilwaffen:

Schadenswürfel + IN

Ist der Attributbonus eines Charakters negativ, so verursachen die Waffenangriffe entsprechend weniger Schaden, der Waffenschaden kann aber nicht negativ werden. Bei einem [kritischen Angriffswurf](#) wird der Bonusschaden sogar verdoppelt. Waffenschaden ist körperlicher Schaden und wird zum bereits vorhandenen körperlichen Schaden eines Charakters addiert. Manche Verzauberungen können dafür sorgen, dass eine Waffe magischen statt profanen Waffenschaden verursacht und den Bonusschaden um zusätzlichen Fäulnis-, Feuer-, Kälte- oder Magieschaden erhöht. Solche verzauberten Waffen können Astralwesen leichter verletzen.

**Beispiel:** *Imba und Elustriel kämpfen gegen eine Echse. Elustriel greift die Echse mit seinem zweihändig geführten Jagdspeer an. Da die Echse eine Reflexabwehr von 14 hat,*

muss Elustriel einen Angriffswurf gegen 14 schaffen. Er würfelt mit dem W20 eine 9, addiert seinen Zweihändige Führung-Rang von +3 und seine Stärke von +3 und trifft gerade so mit einer Qualität von 1. Er verursacht Waffenschaden in Höhe von 1W8 und addiert seine doppelte Ausdauer, also +4. Imba bringt sich in Sicherheit und schießt mit ihrer leichten Armbrust auf die Echse. Sie wirft 20 und addiert sowohl Projektilwaffen-Rang als auch die Gewandtheit, was deutlich für einen Treffer reicht. Da der Angriff kritisch getroffen hat und da die Armbrust eine Projektilwaffe ist, addiert sie ihre doppelte Intuition auf die Augenzahl des Schadenswürfels der Armbrust.

### Waffenlose Angriffe

Anstelle mit einer Waffe kann ein Charakter auch mit seinem Kopf, seinen Füßen oder seinen Fäusten angreifen. Er kann aber auch mit dem Knauf oder dem Stiel einer in den Händen gehaltenen Waffe angreifen. Alle diese Angriffe fallen unter waffenlose Angriffe und können nach Wahl des Charakters als präzise, einhändig oder zweihändig geführte Angriffe gewertet werden.

## 4.2 Initiative, Runde und Zug

Der Kampf in D20 Aventurien wird rundenweise abgehandelt. Eine Runde entspricht etwa 6 Sekunden, 10 Runden sind also etwa eine Minute. Eine Runde ist in mehrere Initiativephasen gegliedert, eine für jeden Kampfteilnehmer, die von oben nach unten abgezählt werden. Wenn der Kampf beginnt, wirft jeder Kampfteilnehmer einen *Anführen*-Wurf. Der Wert des *Anführen*-Wurfs wird Initiative genannt und bestimmt, in welcher Initiativephase der Kampfteilnehmer seinen Zug machen darf. Haben zwei oder mehrere Kampfteilnehmer dieselbe Initiative erwürfelt, so bestimmen diese Kampfteilnehmer mit einem weiteren *Anführen*-Wurf, wer von ihnen als erstes handeln darf. Wenn ein Charakter erst abwarten möchte, was andere Kampfteilnehmer tun, darf er seine Initiative jederzeit verringern.

Die Runde beginnt mit dem Zug des Charakters, der die höchste Initiative gewürfelt hat, danach kommt der Charakter mit der nächst höheren Initiative an der Reihe und so weiter. Wenn der Charakter mit der niedrigsten Initiative seinen Zug vollendet hat, endet die aktuelle Runde und die nächste Runde beginnt. Ein Effekt, der eine Runde lang andauert, endet nicht am Ende der aktuellen Runde, sondern dauert bis zum Beginn der nächsten Initiativephase desjenigen, der den Effekt verursacht hat.

**Beispiel:** *Imba und Elustriel werden von einer Echse angegriffen. Alle drei würfeln ihre Initiative aus: Imba würfelt*

*einen Anführen-Prüfwurf von 16 und hat damit Initiative 16, Elustriel kommt auf Initiative 11. Die Echse kommt ebenfalls auf Initiative 16, so dass Imba und die Echse erneut die Initiative würfeln, um unter sich zu entscheiden, wer zuerst an der Reihe ist. Imba gewinnt diesen Wurf und ist damit vor der Echse am Zug. Sie will allerdings erst warten, was die Echse tut und schiebt ihren Zug hinter den Zug der Echse. Die Echse bewegt sich defensiv und stellt drohend ihren Rücken auf. Imba wäre nun an der Reihe, sie schiebt ihren Zug aber noch ein Stück weiter hinter Elustriel. Elustriel nutzt seinen Zug, um die Echse mit einem Zauber für eine Runde zu blenden, Imba nutzt dann auch endlich ihren Zug, um sich in Sicherheit zu bringen. Nun ist die Echse wieder an der Reihe. Da diese noch bis zu Elustriels Zug blind ist, geht sie in volle Verteidigung.*

## 4.3 Aktionen in Runde und Zug

Pro Runde stehen einem Charakter eine Reihe von Aktionen zur Verfügung, die er einsetzen kann, um Angriffe, Bewegungen und weitere Handlungen zu vollziehen. Wenn er selbst am Zug ist, hat er eine *Einfache Bewegung* und eine *Einfache Handlung* zur Verfügung. Der Charakter kann wählen, welche dieser Aktionen er zuerst verbraucht. Alternativ kann er auch beide Aktionen zusammenlegen und dadurch eine einzige *Konzentrierte Handlung* ausführen. In seinem eigenen Zug oder im Zug eines anderen kann er einmal pro Runde einen *Freien Schritt* gehen und eine *Freie Handlung* ausführen.

### Einfache Bewegung

Während seines Zuges kann der Charakter eine einfache Bewegung ausführen. Andere Charaktere können auf die Bewegung mit freien Aktionen reagieren und sich somit zum Beispiel selbst geschickter positionieren.

#### Laufen

Eine einfache Bewegung kann genutzt werden, um sich mit seiner Bewegungsrate auf dem Schlachtfeld zu bewegen. Die Aktionen *Waffe ziehen* und *Laufen* können gleichzeitig mit einer einzigen einfachen Bewegung vollzogen werden.

#### Waffe ziehen

Der Charakter zieht eine Nahkampfwaffe, macht eine Projektilwaffe bereit oder nimmt einen Gegenstand am Körper in die Hand. Die Aktionen *Waffe ziehen* und *Laufen* können gleichzeitig mit einer einzigen einfachen Bewegung vollzogen werden.

#### Ausweichen

Der Charakter nutzt seine einfache Bewegung, um für eine Runde einen Defensivbonus von +5 auf die Abwehrarten zu erhalten.

#### *Leichte Armbrust laden*

Die leichte Armbrust wird nachgeladen. Die Aktion provoziert einen Gelegenheitsangriff.

#### *Waffe wegstecken*

Der Charakter befestigt seine Waffe an seinem Körper. Die Aktion provoziert einen Gelegenheitsangriff.

#### *Schwimmen oder Klettern*

Der Charakter schwimmt oder klettert mit einem entsprechenden Fertigkeitwurf.

#### *Kriechen*

Der Charakter kriecht 1m in eine Richtung und provoziert sowohl am Anfang als auch am Ende der Bewegung einen Gelegenheitsangriff.

#### *Auf-/Absteigen*

Der Charakter kann bei einem Reittier auf- oder absteigen und provoziert dabei einen Gelegenheitsangriff.

#### *Aufstehen*

Der Charakter kann vom Boden aufstehen und provoziert dabei einen Gelegenheitsangriff.

#### *Leichten Schild an/ablegen*

Der Charakter kann einen leichten Schild an- oder ablegen.

#### *Mitbewegen*

Der Charakter kann dynamisch auf das Spielgeschehen reagieren. Er legt dazu zunächst fest, auf welche Aktionen er mit einer Bewegung reagiert und führt diese dann automatisch aus. Maximal kann er sich dadurch in Höhe seiner Bewegungsrate fortbewegen. Beispiele sind die Einhaltung eines Abstands zu anderen Zielen, die Verfolgung eines anderen Charakters oder die Blockade von Eindringlingen.

### **Einfache Handlung**

Während seines Zuges kann der Charakter zusätzlich zur einfachen Bewegung auch eine einfache Handlung ausführen. Auch bei einfachen Handlungen können andere Charaktere mit freien Aktionen reagieren und somit zum Beispiel eine vorbereitete Handlung oder Bewegung ausführen oder sich auf den Boden werfen.

#### *Einfacher Angriff*

Der Charakter kann mit einer Nah- oder Fernkampfwaffe angreifen. Bei einem einfachen Angriff spielt die Qualität keine Rolle, es wird nur einfacher Waf-

fenschaden verursacht. Das Laden von Wurfaffen, Schleudern und Bögen benötigt keine zusätzliche Aktion. Mit dem einfachen Angriff kann also eine der genannten Fernkampfwaffen sowohl geladen als auch abgeschossen werden. Für Armbrüste benötigt man allerdings eine einfache Bewegung oder eine konzentrierte Handlung, um diese schussbereit zu machen.

#### *Verteidigen*

Der Charakter nutzt seine einfache Handlung, um für eine Runde einen Defensivbonus von +5 auf die Abwehrarten zu erhalten.

#### *Einfaches Manöver*

Der Charakter kann ein Manöver ausführen, das einen Zeitaufwand von einer einfachen Handlung benötigt.

#### *Aufrechterhalten*

Der Charakter kann einen Zauber mit der Wirkungsdauer *Konzentration* aufrechterhalten. Wenn er im Laufe der Runde Schaden erhält, erhält der Zauberspruch einen Schadensmalus in Höhe des erlittenen Schadens auf die Macht des Spruchs.

#### *Einfache Bewegung*

Die einfache Handlung kann in eine zusätzliche einfache Bewegung umgewandelt werden.

#### *Eigenen Spruch beenden oder erneuern*

Der Charakter kann einen länger wirkenden Spruch beenden oder erneuern, den man selbst gezaubert hat. Ein Spruch mit der Wirkungsdauer *Konzentration* endet automatisch, wenn man ihn nicht aufrechterhält.

#### *Gegenstand benutzen*

Der Charakter kann einen in der Hand gehaltenen Trank trinken, ein Artefakt aktivieren oder eine Streuwaffe werfen und provoziert dadurch einen Gelegenheitsangriff.

#### *Gegenstand aufheben*

Der Charakter kann einen Gegenstand in die Hand nehmen, der in seiner Reichweite liegt und provoziert einen Gelegenheitsangriff.

#### *Fertigkeit anwenden*

Der Charakter kann eine Fertigkeit wie *Akrobatik*, *Bluffen*, *Diplomatie*, *Einschüchtern*, *Heimlichkeit* oder *Wahrnehmung* anwenden.

#### *Handlung vorbereiten*

Der Charakter kann eine einfache Handlung vorbereiten und diese dann später mit einer freien Handlung ausführen. Die Art der einfachen Handlung muss erst beim Ausführen entschieden werden.

### **Konzentrierte Handlung**

Anstelle einer einfachen Bewegung und einer einfachen Handlung kann der Charakter während seines Zuges eine konzentrierte Handlung ausführen.

#### *Rennen*

Der Charakter bewegt sich auf einer geraden Linie über das Schlachtfeld. Er darf dabei auf der kompletten Strecke nicht in der Sicht oder Bewegung behindert sein und muss sofort anhalten, sobald er behindert wird. Er wirft dazu einen Athletikwurf gegen 15 und addiert die Qualität auf seine Bewegungsrate. Er kann sich dann mit dem Doppelten dieser Bewegungsrate bewegen.

#### *Sturmangriff*

Der Charakter bewegt sich zunächst mit einer *Laufen*-Aktion auf einer geradlinigen, unbehinderten Strecke auf den Feind zu. Wenn der Charakter den Feind erreicht, darf er zusätzlich noch einen *Konzentrierten Angriff* oder ein *Konzentriertes Manöver* gegen diesen schlagen. Der Charakter erhält eine Runde lang einen Malus von  $-5$  auf die Reflexabwehr.

#### *Konzentrierter Angriff*

Wenn der Charakter eine konzentrierte Handlung nutzt, um einen Waffenangriff mit einer Waffe zu schlagen, kann er bei hoher Angriffsqualität mehr Schaden verursachen (siehe [Waffenschaden](#)).

#### *Konzentriertes Manöver*

Der Charakter kann ein Manöver ausführen, das einen Zeitaufwand von einer konzentrierten Handlung benötigt.

#### *Zauber wirken*

Der Charakter kann einen Zauberspruch wirken. Wenn er vor Abschluss des Zaubers Schaden erhält, erhält der Zauberspruch einen Schadensmalus in Höhe des erlittenen Schadens auf die Macht des Spruchs.

#### *Volle Verteidigung*

Der Charakter geht in Schutzstellung und erzeugt keinen Bedrohungsbereich in dieser Runde. Als Gegenleistung erhält er für eine Runde einen Defensivbonus von  $+10$  auf die Abwehrarten.

#### *Schwere Armbrust laden*

Die schwere Armbrust wird nachgeladen und man provoziert dabei einen Gelegenheitsangriff.

#### *Erstversorgung*

Der Charakter kann mit der Fertigkeit *Heilkunde* eine Erstversorgung durchführen, um einen verblutenden oder sterbenden Charakter zu retten.

#### *Schweren Schild an/ablegen*

Der Charakter kann einen schweren Schild an- oder ablegen.

#### *Waffe vergiften*

Der Charakter kann eine sinnvoll vergiftbare Waffe vergiften.

### **Freier Schritt**

Einmal pro Runde darf ein Charakter einen freien Schritt (etwa 1m) als Reaktion auf eine wahrgenommene Aktion ausführen, um sich besser zu positionieren. Insbesondere kann der freie Schritt auf der Stelle ausgeführt werden, um sich zu drehen. Er kann dies in seinem Zug oder im Zug eines anderen tun. Insbesondere ist ein freier Schritt möglich, während ein anderer Charakter eine einfache Bewegung oder Handlung ausführt oder gerade selbst einen freien Schritt genutzt hat. Der andere Charakter kann seine Bewegung oder Handlung an die neue Situation anpassen. Ohne das Talent *Sichere Schritte* darf der freie Schritt nicht in [schwieriges Gelände](#) führen oder dort ausgeführt werden.

### **Freie Handlung**

Neben einem freien Schritt darf ein Charakter einmal pro Runde eine *Freie Handlung* als Reaktion auf eine wahrgenommene Aktion ausführen. Alle Charaktere können wiederum selbst mit einer freien Handlung reagieren, solange ihnen eine solche zur Verfügung steht. Falls mehrere Charaktere gleichzeitig auf eine Aktion mit freier Handlung oder freiem Schritt reagieren wollen, wird die Reihenfolge gemäß Initiative festgelegt. Erst wenn alle freien Aktionen erfolgt sind, geht der Zug des Charakters weiter, der gerade an der Reihe ist. Dieser kann jedoch seine Handlungen an die neue Situation anpassen.

#### *Sich fallen lassen*

Der Charakter lässt sich [zu Boden](#) fallen.

#### *Gegenstand fallen lassen*

Der Charakter lässt einen in der Hand gehaltenen Gegenstand fallen und hat somit die Hand frei.

#### *Gelegenheitsangriff*

Der Charakter kann einen einfachen Waffenangriff oder mit dem Talent *Gelegenheitsmanöver* einen einfachen Manöverangriff gegen einen Gegner schlagen, der einen Gelegenheitsangriff in seinem Bedrohungsbereich provoziert.

#### *Vorbereitete Handlung*

Der Charakter kann eine vorbereitete einfache Handlung

ausführen. Dadurch ist es unter anderem möglich, spontan in Verteidigung zu gehen, einen vorbeilaufenden Gegner zu behindern oder einen Zauberer während des Zauberns anzugreifen.

### Bedrohungsbereich

Der Bedrohungsbereich eines Charakters beinhaltet alle Felder um ihn herum, die er mit seiner Nahkampfwaffe erreichen kann und die in seinem Sichtfeld liegen. Der Gegner muss wahrgenommen werden können und darf insbesondere nicht **unsichtbar** sein. Bei den meisten Nahkampfwaffen ist der Bedrohungsbereich etwa ein viertel Kreisbogen 1m Radius (3 Felder), bei Distanzwaffen ist es ein viertel Ring mit 2m äußeren und 1m inneren Radius (5 Felder). Wenn ein Gegner im eigenen Bedrohungsbereich einen Gelegenheitsangriff provoziert, kann man diesen direkt mit seiner freien Handlung angreifen. Ein Gelegenheitsangriff wird von folgenden Aktionen provoziert:

Sich mit der *Laufen-*, *Rennen-* oder *Sturmangriff-*Aktion aus einem Feld im Bedrohungsbereich eines Gegners bewegen.

Einem Gegner beim freien Schritt den Rücken zudrehen.

Sich an einen Gegner auf 1m annähern, der eine Distanzwaffe führt.

Mit einer Projektilwaffe angreifen.

Eine Armbrust laden, einen Gegenstand benutzen oder aufheben.

Auf ein Hindernis oder ein Reittier ohne Akrobatikwurf auf- oder absteigen.

Im Bedrohungsbereich kriechen, klettern, schwimmen oder aufstehen.

**Beispiel:** *Imba wurde in der vergangenen Runde von der Echse angegriffen und befindet sich zu Beginn ihres Zuges direkt in deren Bedrohungsbereich. Sie kann ihre einfache Bewegung nutzen, um vor der Echse wegzulaufen, würde dadurch aber einen Gelegenheitsangriff provozieren. Wenn sie direkt die Armbrust abschießt, handelt sie sich ebenfalls einen Gelegenheitsangriff ein. Sie beschließt, die einfache Bewegung zum Ausweichen zu nutzen und mit der einfachen Handlung einen Angriff mit der Armbrust vorzubereiten. Die Echse ist nun an der Reihe und startet einen konzentrierten Angriff gegen Imba, der zum Glück fehlschlägt. Elustriel ist als nächstes am Zug, umrundet die Echse mit seiner einfachen Bewegung und will einen einfachen Angriff mit seinem Dolch ausführen. Die Echse nutzt ihren freien Schritt, um sich zu Elustriel zu drehen, damit dieser nicht im Hinterhalt angreifen*

*kann. Dadurch ist Imba nicht mehr im Bedrohungsbereich der Echse und kann nun entscheiden, ob sie ihre freie Handlung nutzt, um den vorbereiteten Schuss abzuschließen oder ob sie mit ihrem Stiefel einen waffenlosen Gelegenheitsangriff schlägt: Immerhin hat die Echse ihr den Rücken zugedreht. Sie entscheidet sich für den Stiefelangriff und nutzt noch ihren freien Schritt, um sich von der Echse zu entfernen. Elustriels Zug geht jetzt erst weiter: Er greift die Echse mit dem Dolch an und macht dann ebenfalls einen freien Schritt nach hinten. Jetzt ist Imba am Zug, sie verfügt wieder über alle freien und einfachen Handlungen und schießt die Armbrust ab.*

## 4.4 Besondere Kampfsituationen

### Kampf auf einem Reittier

Ein berittener Kämpfer erhält in seinem Zug eine zusätzliche Handlung, um sein Reittier einzusetzen. Diese Reittierhandlung schränkt seine eigentlichen Handlungen nicht ein, benötigt aber immer einen erfolgreichen Reitenwurf gegen 15. Die Qualität dieses Wurfs heißt Reitqualität und wird in den folgenden Reittierhandlungen verwendet:

#### *Sprint*

Das Reittier erhält einen Bonus in Höhe der Reitqualität auf seine Bewegungsrate und bewegt sich dann mit seiner doppelten Bewegungsrate über das Schlachtfeld. Während der Bewegung kann der Reiter jederzeit seine eigenen Handlungen einsetzen.

#### *Lanzenreiten*

Das Reittier bewegt sich wie unter der Aktion *Sprint* auf einer geradlinigen, unbehinderten Strecke auf den Feind zu. Wenn das Reittier den Feind erreicht, darf der Reiter zusätzlich noch einen *Konzentrierten Angriff* oder ein *Konzentriertes Manöver* mit einer passenden Waffe gegen diesen schlagen. Die Reitqualität erhöht in diesem Fall nicht nur die Bewegungsrate des Pferdes, sondern auch den Angriffswurf des Reiters.

#### *Niederreiten*

Das Reittier bewegt sich wie unter der Aktion *Sprint* auf einer geradlinigen, unbehinderten Strecke auf den Feind zu. Wenn das Reittier den Feind erreicht, darf es einen *Rammenangriff* gegen diesen schlagen. Die Reitqualität erhöht in diesem Fall nicht nur die Bewegungsrate des Pferdes, sondern auch den *Rammenangriff*.

### Kampf unter Wasser

Bewegungen im Wasser und unter Wasser können nur im Rahmen eines Schwimmenprüfwurfs (siehe Kapitel Fertigkeiten) vollzogen werden. Unter Wasser können

nur waffenlose Angriffe, Fechtwaffen und Stangenwaffen und die zugeordneten Manöver sinnvoll eingesetzt werden, diese Angriffe aber auch Zaubersprüche mit Gesten erhalten immer noch einen Trägheitsmalus von -5. Formeln können unter Wasser nicht gesprochen werden.

### 4.5 Manöver

Eine Reihe von Aktionen im Kampf beschäftigt sich damit, dem Gegner nicht nur mit einer Waffe niederzuschlagen, sondern ihn zusätzlich in der **Bewegung**, **körperlich** oder **geistig** einzuschränken. Verschiedene Manöver können mit verschiedenen Waffentypen oder waffenlos unter verschiedenen Führungen geschlagen werden. Manöverangriffe sind Prüfwürfe und müssen die zugehörige Abwehrart durchbrechen, um erfolgreich zu sein.

Ein Manöverwurf wird je nach Waffenführung durch ein bestimmtes Attribut erhöht:

#### **Manöverwurf bei einhändiger Führung:**

W<sub>20</sub> + Führungsrang + MU

#### **Manöverwurf bei zweihändiger Führung:**

W<sub>20</sub> + Führungsrang + AU

#### **Manöverwurf bei präziser Führung:**

W<sub>20</sub> + Führungsrang + KL

#### **Manöverwurf bei Projektilwaffen:**

W<sub>20</sub> + Führungsrang + IN

Einfache Manöver benötigen eine einfache Handlung und verursachen keinen direkten Schaden, sondern behindern stattdessen den Gegner. Ein Charakter, der auf Grund des Talents *Beidhändigkeit* mit zwei Waffen kämpft, muss entscheiden, mit welcher Waffe er das Manöver schlägt.

Konzentrierte Manöver bestehen aus zwei Komponenten: Zunächst wird ein einfacher Waffenangriff mit der geführten Waffe gegen die Reflexabwehr des Gegners geschlagen. Falls dieser erfolgreich war, verursacht er zunächst seinen Waffenschaden (Ausnahme: Manche Manöverwaffen verursachen keinen Waffenschaden, müssen aber bei einem konzentrierten Manöver auch einen Angriffswurf ablegen). Anschließend wird der eigentliche Manöverwurf geworfen, um den Gegner einen zusätzlichen behindernden Effekt aufzubürden. Ein Charakter, der auf Grund des Talents *Beidhändigkeit* mit zwei Waffen kämpft, kann den einfachen Waffenangriff mit beiden Waffen schlagen, muss dann aber entscheiden, mit welcher der beiden Waffen er den anschließenden Manöverwurf ausführt.

Manöver in Nahkampfreichweite werden mit Distanzwaffen analog zu den Waffenangriffen in 2m ausgeführt. Mit geworfenen Blankwaffen können ebenfalls Manöver ausgeführt werden, es sei denn, die Nahkampfreichweite wird explizit gefordert. Die folgenden Manöver erfassen die gängigsten Spielsituationen, bei ungewöhnlichen Spielsituationen kann der Spielleiter weitere Manöver zulassen.

#### **Manöver nach Waffentyp**

**Waffenlos:** Betäuben, Blenden, Entwaffnen, Erdrosseln, Ringen, Umwerfen

**Fecht Waffen:** Abstechen, Blenden, Entwaffnen, Verkrüppeln

**Peitsche:** Blenden, Entwaffnen, Erdrosseln, Heranziehen

**Wurfnetz:** Fesseln

**Lasso:** Erdrosseln, Fesseln

**Stangenwaffen:** Umwerfen

**Bola:** Umwerfen

**Wuchtwaffen:** Betäuben, Rammen, Zerstören

**Hieb Waffen:** Betäuben

**Klingenwaffen:** Abstechen, Verkrüppeln

**Schusswaffen:** Abstechen, Verkrüppeln

#### **Einfache Manöver**

##### **Entwaffnen**

*Waffen:* Fechtwaffen, Waffenlos, Peitsche

*Abwehr:* Reflex

Der Charakter versucht, einem Gegner in Nahkampfreichweite eine bestimmte Waffe aus der Hand zu schlagen. Distanzwaffen können auf Distanz entwaffnet werden, wenn der Charakter durch eine vorbereitete Handlung oder ein Gelegenheitsmanöver auf einen solchen Waffenangriff reagiert. Ist das Manöver erfolgreich, muss der Gegner die anvisierte Waffe fallen lassen. Ab Qualität 2 landet die Waffe etwa 3m vom Gegner entfernt auf dem Boden. Ab Qualität 3 kann der Entwaffnende die gegnerische Waffe direkt selbst in die Hand nehmen, sofern er eine Hand frei hat. Ab Qualität 4 kann der Entwaffnende seinem Gegner die entnommene Waffe mit einem im Rahmen des Manövers stattfindenden, präzise geführten einfachen Angriff (W<sub>3</sub> Waffenschaden) direkt ins Gesicht schleudern, ab Qualität 5 geht das sogar gegen benachbarte Feinde.

##### **Fesseln**

*Waffen:* Wurfnetz, Lasso

*Abwehr:* Zähigkeit

Der Charakter versucht, einen Gegner mit einem Netz oder Lasso festzuhalten. Ist das Manöver erfolgreich, befindet sich das Opfer in einem **Ringkampf** mit einer

Qualität in Höhe der Manöverqualität. Mit einem Ringenmanöver oder einem Akrobatikwurf (beides sind einfache Handlungen gegen 15 + fünffache Qualität des Fesselnangriffs) kann sich der Gefangene von dem Netz oder Lasso befreien. Ebenfalls möglich ist ein einfacher Angriff mit einer Klingenwaffe gegen das Lasso (Mindestwurf 15).

### Heranziehen

*Waffen:* Peitsche

*Abwehr:* Zähigkeit

Der Charakter schlägt mit der Peitsche nach den Beinen eines Gegners in 2m Entfernung. Gelingt das Manöver, wird der Gegner nach Wahl des Angreifers **zu Boden** gerissen und ebenfalls nach Wahl auf 1m herangezogen.

### Ringen

*Waffen:* Waffenlos

*Abwehr:* Zähigkeit

Der Charakter versucht, einen Gegner in Nahkampfreichweite zu ergreifen und festzuhalten. Ist das Manöver erfolgreich, befinden sich Angreifer und Gegner in einem **Ringkampf** mit einer Qualität in Höhe der Manöverqualität. Ab einer Qualität von 3 kann der Angreifer außerdem entscheiden, ob beide Charaktere zusätzlich niedergeworfen werden und damit auf dem Boden liegen. Mit einem eigenen Ringenmanöver oder einem Akrobatikwurf (beides sind einfache Handlungen) gegen 15 + fünffache Manöverqualität kann einer der beiden Ringer den Ringkampf auflösen. Der Gegenspieler kann den Befreiungsversuch seines Ringkampfpartners automatisch gelingen lassen.

### Umwerfen

*Waffen:* Stangenwaffen, Waffenlos, Bola

*Abwehr:* Zähigkeit

Der Charakter versucht einen Gegner in einer der Waffe entsprechenden Reichweite umzuwerfen. Gelingt das Manöver, wird der Gegner **zu Boden** gerissen.

### Zerstören

*Waffen:* Wucht Waffen

*Abwehr:* Reflex

Der Charakter greift gezielt eine sinnvoll zerstörbare Waffe, die Rüstung oder den Schild des Gegners an. Distanzwaffen können auf Distanz angegriffen werden, wenn der Charakter durch eine vorbereitete Handlung oder ein Gelegenheitsmanöver auf einen solchen Waffenangriff reagiert. Ist das Manöver erfolgreich, sinkt die **Produktqualität** des Ausrüstungsgegenstands um die Qualität des Manövers. Unter einer Qualität von

-2 ist der Gegenstand unbrauchbar.

### Konzentrierte Manöver

#### Abstechen

*Waffen:* Fecht-, Klingen- und Schusswaffen

*Abwehr:* Zähigkeit

Ist der Manöverangriff erfolgreich, so beginnt das Opfer mit der Qualität des Manövers zu **verbluten**.

#### Betäuben

*Waffen:* Hieb- und Wucht Waffen

*Abwehr:* Zähigkeit

Ist das Manöver erfolgreich, so wird das Opfer je nach Qualität des Manövers folgendermaßen **körperlich** eingeschränkt: Ab Qualität 1 ist das Opfer für eine Minute benebelt, ab Qualität 3 für eine Minute ohnmächtig geschlagen und damit handlungsunfähig. Ab Qualität 5 und mehr entwickelt sich die Betäubung zu einer dauerhaften Krankheit mit entsprechender Qualität.

#### Blenden

*Waffen:* Fechtwaffen, Waffenlos, Peitsche

*Abwehr:* Zähigkeit

Ist das Manöver erfolgreich, so wird das Opfer durch Angriffe gegen die Augen je nach Qualität des Manövers folgendermaßen **körperlich** eingeschränkt: Ab Qualität 1 ist das Opfer für eine Minute benebelt, ab Qualität 3 für eine Minute geblendet. Ab Qualität 5 und mehr entwickelt sich die Blindheit zu einer dauerhaften Krankheit mit entsprechender Qualität.

#### Erdrosseln

*Waffen:* Waffenlos, Peitsche, Lasso

*Abwehr:* Zähigkeit

Ist das Manöver erfolgreich, wird dem Opfer die Blutzufuhr zum Gehirn abgeschnürt. Der Angreifer muss jede Runde erneut eine konzentrierte Handlung aufwenden, um den Drosselvorgang fortzusetzen. Abwehrmöglichkeiten sind z.B. ein Akrobatik- oder Ringenwurf gegen 15 + fünffache Qualität des Erdrosselnmanövers, oder ein einfacher Angriff mit einer Klingenwaffe gegen Peitsche oder Lasso (Mindestwurf 15). Wird das Opfer in der folgenden Runde weiter erfolgreich gedrosselt, wird es ohnmächtig und erleidet pro Runde ohne Luft 1W20 Punkte Schaden.

#### Rammen

*Waffen:* Wucht Waffen

*Abwehr:* Zähigkeit

Der Charakter versucht einen Gegner in Nahkampfreichweite zu rammen. Gelingt das Manöver, so wird der Gegner 1m weggeschoben und nach Wahl **zu Boden** gerissen. Bei höherer Qualität des Manöverwurfs darf der Gegner um weitere 1m pro Qualitätspunkt weggeschoben werden. Der Angreifer darf sich nach Wahl mit dem Gegner mitbewegen oder stehen bleiben. Wenn der Gegner nicht verschoben werden kann, weil er gegen ein Hindernis gerammt wird, so erhöht sich der Waffenschaden aus dem einleitenden Waffenangriff um einen Schadenswürfel pro nicht geschobenen 1m. Mit dem Manöver Rammen können auch Türen, dünne Wände und ähnliche Hindernisse zerstört werden. Bereits am Boden liegende oder um mindestens zwei Kategorien kleinere Kreaturen können vertikal gerammt werden.

### **Überwältigen**

*Waffen:* Waffenlos

*Abwehr:* Zähigkeit

Der Charakter versucht einen Gegner in Nahkampfreichweite zu überwältigen. Ist das Manöver erfolgreich, befinden sich Angreifer und Gegner in einem **Ringkampf** mit einer Qualität in Höhe der

Manöverqualität. Ab einer Qualität von 3 kann der Angreifer außerdem entscheiden, ob beide Charaktere zusätzlich niedergeworfen werden und damit auf dem Boden liegen. Mit einem Ringenmanöver oder einem Akrobatikwurf (beides sind einfache Handlungen) gegen 15 + fünffache Manöverqualität kann einer der beiden Ringer den Ringkampf auflösen. Der Gegenspieler kann den Befreiungsversuch seines Ringkampfparters automatisch gelingen lassen.

### **Verkrüppeln**

*Waffen:* Fecht-, Klingen- und Schusswaffen

*Abwehr:* Zähigkeit

Der Charakter versucht, einen Bruch, einen Sehenriss oder eine ähnliche schwere Verwundungen bei seinem Ziel zu erzeugen. Ist der Manöverangriff erfolgreich, so ist das Ziel mit der Qualität des Manövers **erschöpft**. Diese Erschöpfung wird wie eine Krankheit mit entsprechender Qualität behandelt und kann mit Heilkunde oder Magie versorgt werden. Typischerweise sinken die Qualität und die negative Auswirkung dieser Krankheit um 1 pro Ruhephase.



## 5 GÖTTERWIRKEN

### 5.1 Vom Wesen der Götter

Zu Beginn der Zeit schwebte die Erdmutter Sumu durch die Sternenleere und traf auf den Göttervater Los. Der Göttervater umarmte Sumu, um sie mit seiner göttlichen Kraft zum umhüllen und zu erfüllen. Diese göttliche Kraft wird als Nayrakis oder auch Macht der Götter bezeichnet. Während das Nayrakis in die Erdmutter eindrang, wurde ihre eigene Lebenskraft, das Sikaryan, in den umgebenden Sternenwall gedrückt und in niedere Astralkraft umgewandelt. Doch die Erdmutter Sumu selbst wurde durch den Verlust ihrer Kraft getötet. Der Göttervater Los trauerte um den Verlust der fremden Entität und verließ die tote Erdmutter. Doch einen Teil seiner Essenz ließ er als schützende Hülle zurück, damit der Leichnam nicht von den Dämonen verschlungen wurde, die sich außerhalb des Sternenwalls versammelten.

Aus der schützenden Hülle wurden die Götter geboren, die sich eine Feste gegen die Dämonen errichteten und den mit Astralkraft gefüllten Sternenwall versiegelten. Doch Sumus toter Leib war noch immer stark mit der Lebenskraft Sikaryan erfüllt, so dass sich auf ihrem Körper alsbald neues Leben entwickelte. Durch die göttliche Macht des Los waren viele Kreaturen auf Sumus Leib mit einem eigenen Funken Göttlichkeit geboren. Die Götter erkannten, dass dieser Seelenfunke zu einer Flamme reifen konnte, wenn die Kreaturen im Sinne der göttlichen Prinzipien gepflegt wurden und nicht den Versuchungen der Erzdämonen erlagen. Die Seelen verstorbener Gläubiger werden gemäß der Überlieferungen der Priester auch heute noch von den Boten der Götter ins Totenreich geleitet, da diese dort weiter reifen können. Wenn jedoch eine Seele die nötige Reife erlangt hat, entweder zu Lebzeiten oder nach dem Tode, so wird sie zur Feste der Götter gebracht, um dort die eigene Vollendung zu erlangen und in die zwölgöttlichen Paradiese einzukehren.

Die dargelegte Schöpfungsgeschichte ist in ihren Kernzügen jedem halbwegs gebildeten und götterfürchtigen Aventurier bekannt. Insbesondere ist den Rechtgläubigen klar, dass es die Götter tatsächlich gibt und ihr Wirken erfahrbar ist. Sie wissen, dass die Götter nach ihnen sehen und sie beschützen, als würden sie ein unmündiges Kind behüten. Besonders die Priester der verschiedenen Götterkulte fühlen die ständige Präsenz ihrer Gottheit und versuchen, die Prinzipien ihrer Gottheit in die Welt zu tragen, um die zwölgöttliche Ordnung zu stärken.

Die bekanntesten Götter Aventuriens bilden das zwölgöttliche Pantheon:

*Praios* - Gott der Sonne und der Ordnung. Praios ist der Staatsgott des Mittelreichs.

*Rondra* - Göttin des ehrenhaften Kampfes. Rondra wird Kriegern, Rittern und den mystischen Amazonen angebetet.

*Efferd* - Gott der Flüsse und Meere. Seefahrer und Fischer wählen ihn zum Schutzgott.

*Travia* - Göttin des Herdfeuers und der Familie. Die Anbetung Travias ist in Dörfern und Städten weit verbreitet.

*Boron* - Gott des Todes und der Träume. Boron ist der Staatsgott Al'Anfas.

*Hesinde* - Göttin des Wissens und der Magie. Hesinde wird von Goldenmagiern und Gelehrten verehrt.

*Firun* - Gott des Winters und der Jagd. Jäger und Wildnisführer beten zu Boron, der vor allem im Norden verehrt wird.

*Tsa* - Göttin der Jugend und des Friedens. Tsa wird vor allem von jungen Müttern verehrt, die Achaz kennen sie als Tssah.

*Phex* - Gott des Handels, der Heimlichkeit und des Glücks. Phex wird oft von Dieben als Schutzgott erwählt.

*Peraine* - Göttin des Ackerbaus und der Heilkunst. Der Perainekult ist in allen ländlichen Regionen weit verbreitet.

*Ingerimm* - Gott der Schmiede und des Handwerkes. Die Zwerge verehren Ingerimm, der in ihrer Sprache Angrosch heißt, als ihren Schöpfergott.

*Rahja* - Göttin der Sinnlichkeit und des Weines. Rahja ist die Schutzgöttin der rauschenden Feste und der körperlichen Liebe.

Zu den weniger verehrten Göttern und Halbgöttern gehören:

*Horas* - Sohn des Praios und Götterbote, Staatsgott des Horasreichs.

*Aves* - Sohn von Rahja und Phex, Gott der Abenteurer und Reisenden.

*Swafnir* - Sohn von Rondra und Efferd, Volksgott der Thorwaler.

*Kor* - Sohn von Rondra und dem göttlichen Drachen Famerlor, Gott der Söldner.

*Nandus* - Sohn von Hesinde und Phex, Gott der Lehre.

*Mokoscha* - Tochter von Hesinde und Ingerimm, Volksgöttin der Norbarden.

*Rur und Gror* - Göttliche Zwillinge und Volksgötter der Maraskaner.

*Rastullah* - Volksgott der Novadi-Stämme in der Wüste Khôm.

*Der Namenlose* - Er war einst der dreizehnte Gott des zwölgöttlichen Pantheons, wurde aber wegen seiner Bosheit aus Alveran verbannt. Sein Kult ist in zivilisierten Gegenden verboten.

### Schutzgottheit, Mystik und Karma

Jeder Charakter hat die Möglichkeit, sich einem Schutzgott zu verschreiben und die Prinzipien der Gottheit zu leben. Ein Charakter, der für etwa eine Stunde meditiert (benötigt das Talent *Ordination*) oder an einem Götterdienst der eigenen Religion teilnimmt oder diesen ausrichtet (die Ausrichtung benötigt das Talent *Ordination*) darf einmal pro Tag einen Mystikwurf ablegen, um göttliches Karma in sich aufzunehmen. Der Fähigkeit Mystik liegt kein Attribut zu Grunde und der Prüfwurf hat deshalb folgende Gestalt:

$W_{20} + \text{Mystikrang} + \text{Boni}$

Der Mystikwurf muss einen Mindestwurf von 15 + *aktuell gesammeltes Karma* überwinden. Bei Gelingen wird das Karma des Anwenders um die Qualität des Mystikwurfs erhöht. Zusätzlich zum regelmäßigen Götterdienst können besondere spirituelle Erfahrungen einen Mystikwurf erlauben. Beispiele sind:

- Rettung/Schonung des Lebens kulturschaffender Wesen.
- Vernichtung einer unheiligen Kreatur.
- Unterstützung der Kirche (Tempelzwölft spenden, Priestern selbstlos helfen).
- Demonstration besonderer Frömmigkeit (zum Beispiel Martyrium).

Mystikwürfe können von folgenden Boni profitieren:

- Tempelbonus: Meditation oder Gottesdienst in

einem Schrein (+2), Tempel (+5) oder Heiligtum (+10).

- Sakramentbonus: Ein Rechtgläubiger empfängt ein Sakrament (+5) oder man empfängt selbst ein Sakrament (+10). Beispiele für Sakramente sind Taufe von Neugeborenen und Konvertiten, Ehebund, Priesterweihe, Salbung der Sterbenden, Bestattung.
- Frömmigkeitsbonus: Man befolgt seit Wochen die strengeren Gebote des Schutzgottes wie das Wahrheitsgebot bei Praisos oder das Ehrgebot bei Rondra (+2), bringt sich für seinen Glauben in Gefahr oder große Unannehmlichkeit (+5) oder sogar große Lebensgefahr (+10).

### Karma einsetzen

Der Spieler eines Charakters kann jederzeit in die Rolle von dessen Schutzgottheit schlüpfen und kann Karma in einer gefährlichen Lage oder wichtigen Situation zu Gunsten seines Charakters oder der Gruppe einsetzen: Der Charakter des Spielers verliert sein komplettes angesammeltes Karma und der Spieler darf einen gleichwertigen Karmabonus oder Karmamalus auf einen gerade geworfenen Prüfwurf anrechnen. Ob der Prüfwurf vom eigenen Charakter, von einem Kameraden oder einem Gegner abgelegt wurde, ist dabei unerheblich.

Klassische Beispiele für diese Anwendung sind Eingriffe, die einen Freund vor dem Sturz von der Felswand bewahren (Karmabonus auf Kletternwurf) oder einen tödlichen Schlag abwenden (Karmamalus auf feindlichen Angriffswurf). Da sich gleichnamige Boni nicht addieren, wirken immer nur der mächtigste Karmabonus und der mächtigste Karmamalus.

Wenn sich besonders viele Gläubige gleichzeitig in höchster Not befinden, kann der Spielleiter auch ein großes Wunder manifestieren, welches das Karma aller anwesenden Gläubigen aufsaugt und weitreichende Konsequenzen hat. Diese Ereignisse sind höchst selten und gehen dann üblicherweise in die Geschichtsbücher der Kirchen ein.

Charaktere, die schwer gegen die göttliche Ordnung verstoßen, zum Beispiel durch ehrlosen Mord oder durch den Pakt mit einem Dämon, verlieren ihr Karma und können auch auf längere Zeit keines mehr erhalten. Ebenso darf Karma nicht verwendet werden, um gegen die Prinzipien des Schutzgottes zu handeln.

**Beispiel:** *Freya ist eine Traviageweihete und hält täglich eine Andacht zu Ehren Traviias. Für die Andacht darf sie täglich einen Mystikwurf würfeln, bei dem sie regelmäßig 10 nimmt.*

Ihr Mystikrang beträgt 11 und sie lebt seit Wochen Travias Gesetze der Gastfreundschaft (Frömmigkeitsbonus +2). Sie kommt also auf einen täglichen Mystikwurf von 23 und kann somit über mehrere Tage hinweg 9 Karmapunkte ansammeln. Es kommt nun dazu, dass sie an einem Traviaschrein (Tempelbonus +2) die Eheschließung (Sakrament eines anderen +5) von Imba und Olbelix ausrichten darf. Für dieses freudige Ereignis darf sie einen Mystikwurf werfen. Sie nimmt 10 und addiert +11 (Mystikrang) +2 (Frömmigkeitsbonus) + 2 (Tempelbonus) + 5 (Sakrament). Sie kommt somit auf 30

gegen einen Mindestwurf von 24. Ihr Karma erhöht sich um 2. Fogwulf hat seinen Mystikrang nie gesteigert, darf aber ebenfalls einen Mystikwurf ablegen, weil er am Sakrament teilnimmt. Er nimmt ebenfalls 10 und addiert +7 auf Grund der Zeremonie. Da er bisher kein Karma gesammelt hat, ist der Mindestwurf 15, so dass er 1 Punkt an Karma erhält. Freyas Schutzgott wird ihre 11 Punkte an Karma zu einem späteren Zeitpunkt einsetzen, um Imba mit einem Heilkundewurf von der Schwelle des Todes zu retten.

## 6 MAGIE

### 6.1 Astralkraft

Den Legenden zufolge liegt der Ursprung der Astralkraft tief in der Schöpfungsgeschichte Aventuriens verankert, die in vielen Kulturen Aventuriens bekannt ist: Im Zeitalter der Drachen, als es weder Menschen noch Elfen und Zwerge gab, wurde das Wesen Mada vom ausgestoßenen namenlosen Gott dazu verführt, eine Bresche in den Sternenwall zu schlagen. Die Bresche eröffnete nicht nur den Dämonen einen leichteren Zugang zu den Geschöpfen auf Sumus Leib, sondern ließ auch die Astralkraft dorthin zurückfließen. Sumus Leib wurde mit der Sternkraft geflutet und seitdem ist Aventurien von einem Netz aus flussähnlichen Kraftlinien erfüllt, die an ihren Knotenpunkten, den Nodices, magische Effekte hervorrufen. Mada wurde für den Frevel von den Göttern in die Bresche gefesselt und scheint als Madamal in jeder Nacht auf die Sterblichen herab.

Nicht wenige Sterbliche lernten, diese Kraft für ihre eigenen Zwecke zu nutzen. Da die Nutzung der Astralkraft aber nicht vom Willen der Götter geleitet war, entwickelten sich im Laufe der Jahrtausende mehrere magische Gemeinschaften, die arkane Magie praktizieren: Hexen schlossen sich zu Zirkeln zusammen, Druiden wachten über mystische Steinkreise und magische Wälder, den Völkern der Elfen liegt die Magie mehr oder weniger im Blut und die relativ junge Gemeinschaft der Gildenmagier hatte in fast jeder größeren Stadt eine Akademie errichtet.

Der Umgang mit Astralkraft wird jedoch von vielen Gesellschaften Aventuriens reglementiert, gefürchtet oder teilweise sogar verachtet, da die übermäßige Anwendung von Magie in der Vergangenheit nicht nur Land und Leute in die Verderbnis gerissen hat, sondern auch erzdämonische Entitäten jenseits des Sternenwalls anlockt. Diese so genannten Erzdämonen nutzen ebenfalls den Fluss der Astralkräfte durch die Bresche des Sternenwalls, um ihre Macht in Aventurien zu manifestieren und offenbaren sich zudem besonders gerne Zauberkundigen (aber auch anderen Sterblichen), die keinen Platz in der Gesellschaft gefunden haben oder sich von der Gnade der zwölf Götter entfernt haben. Wenn ein Erzdämon einen würdigen Sterblichen gefunden hat, können beide einen Seelenpakt eingehen: Der Paktierer wird von der Macht des Erzdämons erfüllt und tritt in den ersten Kreis der Verdammnis ein, dafür verpfändet er jedoch seinen göttlichen Seelenfunken an den Erzdämon. Der Seelenfunke fährt am Ende eines Pakts nicht ins Totenreich ein, sondern in die Niederhöllen. Nur nach eigenem Wunsch, aus Machthunger

oder im Angesicht der Niederlage, kann ein Paktierer in einen oder mehrere weitere Kreise der Verdammnis aufsteigen und somit seine Macht erweitern oder seine unheilige Existenz retten, was die Seele jedoch reifen lässt und somit umso wertvoller für den Erzdämonen macht (regeltechnisch erhält der Charakter für jeden Kreis der Verdammnis eine Stufe hinzu). Es gibt jedoch immer wieder Geschichten über Paktierer, die dem Griff ihres dunklen Patrons entkommen sind, ohne dessen Paktgeschenke einzubüßen.

### 6.2 Zauberkundige als Charaktere

Gildenmagier, Druiden, Hexen, Elfen und andere Magiebegabte verfügen seit ihrer Geburt über einen Astralkörper, der in der Lage ist, Astralkräfte aus der Umgebung wie ein Schwamm in sich aufzunehmen. Regeltechnisch wird die Stärke des Astralkörpers mit dem Attribut Astralkraft abgebildet. Zauberkundige sind in der Lage, die im Körper gespeicherte Astralkraft in das Astralnetz der Umgebung zu speisen und damit ihre Zaubersprüche zu wirken. Rohe Astralkraft ist allerdings empfindlich gegen die abschirmende Wirkung von Rüstungen (siehe Abschnitt [Rüstungen und Schilde](#)). Eisen, Bronze und ähnliche Metalle stören den Astralfluss so sehr, dass Zauberkundige mit eisernen Helmen oder bronzenen Halskrausen kaum noch Zaubern können (Eisenmalus von mindestens  $-10$  auf Spruchwürfe).

#### Zaubern

Zaubersprüche sind bestimmten Zauberdomänen zugeordnet. Zur *Licht*-Domäne gehören zum Beispiel verschiedene Zaubersprüche, die Licht erzeugen. Ob ein zauberkundiger Charakter einen Zauberspruch kennt, und wie gut er ihn beherrscht, hängt dabei von seinem Domänenrang ab. Ein Charakter muss mindestens einen Rang in einer Zauberdomäne erworben haben, wenn er die Sprüche dieser Domäne wirken will. Die Macht eines Zauberspruchs wird mit dem Zauberwurf bestimmt, der wie alle Prüfwürfe folgende Struktur besitzt:

$$W_{20} + \text{Attribut} + \text{Domänenrang} + \text{Bonü}$$

Welches Attribut nun in den Spruchwurf und damit die Macht des Zauberspruchs einfließt, hängt davon ab, welcher der vier *Domänenschulen* die Zauberdomäne angehört.

Zauberdomänen in der *Elementarismus*-Schule basieren auf Ausdauer und fokussieren sich auf das Manifestieren und Formen der sechs aventurischen Elemente Wind,

Humus, Feuer, Erz, Eis und Wasser. Druiden sind besonders versiert im Umgang mit Elementarismus, aber auch kriegerische Zauberweber und Magier der grauen Gilde verwenden diese Domänenschule.

Zauberdomänen in der *Okkultismus*-Schule basieren auf Mut und beschäftigen sich mit schädlicher Fluchmagie und der Anrufung dämonischer Mächte. Hexen und Magier der schwarzen Gilde sind häufig in Okkultismus geschult, Druiden konzentrieren sich beim Okkultismus mehr auf die Beherrschungsmagie, Zauberweber sind weniger an dieser Art der Magie interessiert.

Zauberdomänen in der *Arkanistik*-Schule basieren auf Klugheit und konzentrieren sich auf die Manipulation von Astralströmen und auf die Manifestation von Astralenergie sowie auf Objektmagie und Antimagie. Magier aller Gilden haben sich auf diese Form der Magie spezialisiert und auch manche Hexen kennen sich mit dieser Domänenschule aus.

Zauberdomänen in der *Naturmagie*-Schule basieren auf Intuition und beinhalten stärkende und heilende Zaubersprüche. Sprüche dieser Domänenschule wurden einst von Zauberwebern entwickelt, doch gutmütige Hexen und Druiden und auch Magier der weißen Gilde kennen die zugehörigen Zauberdomänen.

### 6.3 Astraler Entzug

Ein Zauberspruch muss üblicherweise eine Macht von 15 haben, um überhaupt eine Wirkung zu erzielen. Unabhängig davon, ob ein Zauber erfolgreich war oder nicht, wird der Astralkörper des Zauberers von der Freisetzung der Astralkraft angegriffen. Dieser Effekt heißt astraler Entzug. Der Entzug wird **vor dem Spruchwurf** ausgewürfelt und zum bisherigen astralen Entzug addiert, der bereits auf dem Zauberer lastet. Wenn der gesammelte Entzug dabei über der Entzugstoleranz liegt, schlägt der Zauberspruch fehl. Solange der astrale Entzug um ein Vielfaches von 5 über der Entzugstoleranz liegt, leidet der Zauberer zusätzlich unter *Erschöpfung* mit einer Qualität in Höhe dieses Vielfachen. Astraler Entzug wird im Laufe einer Ruhephase reduziert: Pro Ruhephase baut der Charakter Entzug in Höhe seiner Astralkraft ab. Mit dem Talent *Astrale Meditation* kann diese Entzugserholungsrate erhöht werden.

**Beispiel:** *Elustriel hat eine Entzugstoleranz von 20 und bereits 14 Punkte astralen Entzug angesammelt. Er möchte einen Licht-Zauber sprechen und erwürfelt mit dem W<sub>4</sub> zunächst einen Entzug von 2. Sein gesamter Entzug beträgt damit 16. Er würfelt nun den Spruchwurf aus und erreicht*

*eine Macht von 23. Da der Mindestwurf für den Licht-Zauber beträgt, hat er ein Licht mit Qualität 2 herbeigezaubert. Als nächstes möchte er einen Humusdschinn herbeirufen und würfelt mit dem W<sub>12</sub> den Entzug aus. Er hat großes Pech und würfelt eine 12. Sein Entzug beträgt damit 28 und liegt 8 Punkte über seiner Entzugstoleranz, was nicht nur den Zauber scheitern lässt, sondern auch eine Erschöpfung mit Qualität 1 nach sich zieht. In der kommenden Ruhephase baut Elustriel 4 Punkte Entzug ab, und hat somit nur noch einen Entzug von 24 und keine Erschöpfung mehr.*

### 6.4 Zaubersprüche

Im Anhang des Regelwerks befindet sich eine [Sammlung aventurischer Zaubersprüche](#) in der die bekannten 12x12 Zaubersprüche der Spielwelt vorgestellt werden. Diese besitzen folgende Eigenschaften:

#### Komponenten

Verlangt ein Zauberspruch eine *Formel* als Komponente, so muss der Zauberer sprechen können, um den Spruch zu zaubern. Ist der Zauberer **taub**, hat der Zauber mit 50% Wahrscheinlichkeit keine Wirkung. Verlangt ein Zauber eine *Geste* als Komponente, so muss der Zauberer beide Hände frei haben (Ausnahme: Ritualwaffen) und darf auch nicht im Ringkampf oder gefesselt sein, um den Zauber zu wirken.

#### Zeitaufwand

Die meisten Zauber haben einen Zeitaufwand von einer konzentrierten Handlung. Manche Zaubersprüche benötigen allerdings eine Minute (10 konzentrierte Handlungen), 10 Minuten oder gar eine Stunde. Die konzentrierten Handlungen müssen nacheinander aufgewendet werden, um den Zauber zu wirken und der Zauberer darf bei der Zauberhandlung nicht gestört werden. Der Entzug, der Spruchwurf, das Ziel des Spruches und andere Entscheidungen werden erst getroffen, wenn die letzte konzentrierte Handlung aufgewendet wird. Erleidet der Zauberer kurz vor oder während des Zauberns körperlichen Schaden, zum Beispiel durch eine vorbereitete Handlung oder einen Gelegenheitsangriff, so erhält der Zauberspruch einen Schadensmalus in Höhe des erlittenen Schadens auf den Spruchwurf. Man sollte deshalb auch nicht im Bedrohungsbereich eines Gegners zaubern, weil man dadurch einen Gelegenheitsangriff provoziert.

#### Ziel

Diese Kategorie gibt an, wer oder was das Ziel des Spruches ist. Manche Zauber wirken auf Kreaturen im

Allgemeinen, manche nur auf Astralwesen (Elementare, Dämonen, Geister), nur auf Lebewesen (Humanoiden und Wildtiere) oder nur auf Untote. Magie eignet sich nicht, um exakte Abstände zu messen: Wirkungsbereiche können in der Ausdehnung um etwa 10% schwanken. Im Zweifel ist ein Wahrnehmungswurf nötig, um die Wirkungsbereiche richtig einzuschätzen. Übliche Ziele sind:

- **Selbst:** Der Zauber wirkt nur auf den Anwender.
- **Berührtes Ziel:** Der Zauberer muss das Zielobjekt oder die Zielkreatur berühren. Ist das Ziel unwillig, muss der Zauberer mit dem Zauber zusätzlich die Reflexabwehr des Ziels durchbrechen. Rüstungs- und Schildbonus dürfen dabei nicht angerechnet werden.
- **Objekt/Kreatur in  $Xm$ :** Der Spruch wirkt auf ein einzelnes Ziel, welches in einem einsehbaren Bereich innerhalb von  $X$  Metern sein muss. Wenn das Ziel verschleiert oder unsichtbar ist, muss der Zauberer die entsprechende Fehlschlagswahrscheinlichkeit in Kauf nehmen. Kleinere Hindernisse im Weg können dem Ziel einen Deckungsbonus auf die Abwehr geben.
- **$Xm$ -Zone in  $Ym$ :** Der Spruch entsteht an einem sichtbaren Punkt in  $Y$  Meter Entfernung und breitet sich von dort in einer kreisförmigen Zone von  $X$  Meter Radius aus. Die Ausbreitung des Spruches wird allerdings durch Wände oder Hindernisse eingeschränkt. Die Zone ist stationär.
- **$Xm$ -Zone um den Zauberer:** Der Spruch strahlt vom Zauberer aus und betrifft alle Ziele in einer kreisförmigen Zone von  $X$  Meter Radius um den Zauberer, so lange sie in dessen Nähe sind. Die Zone bewegt sich mit dem Zauberer, wird aber ebenfalls durch Wände oder Hindernisse blockiert.
- **$Xm$ -Kegel:** Vom Zauberer aus wird die Spruchwirkung kegelförmig abgestrahlt und betrifft alle Ziele innerhalb eines Kegels von  $X$  Metern, sofern sie nicht durch Wände oder Hindernisse abgeschirmt sind. Der Kegelwinkel (maximal  $90^\circ$ ) darf vom Zauberer bestimmt werden.

### Wirkungsdauer

Die Wirkungsdauer eines Spruches bestimmt, wie lange ein Spruch wirkt. Die Wirkungsdauer beträgt entweder *Sofort*, *Permanent* oder gehört zu einer der folgenden Zeitkategorien: eine Minute, 10 Minuten, eine Stunde, ein Tag, ein Monat, ein Jahr. Diese Zeiträume sind als grobe Erfahrungswerte zu verstehen und können um etwa 10% schwanken. Manche Sprüche haben die Wirkungsdauer

*Konzentration* und wirken so lange, wie sich der Zauberer durch den Einsatz von einfachen Handlungen darauf konzentrieren kann. Erleidet der Zauberer während des Aufrechterhaltens körperlichen Schaden, so erhält der Zauberspruch einen Schadensmalus in Höhe des erlittenen Schadens auf seine Macht. Ein Charakter kann einen eigenen Spruch mit längerer Wirkungsdauer auch vorzeitig beenden oder sogar erneuern, indem er eine einfache Handlung aufwendet. In beiden Fällen muss er aber die Ziele des Spruches oder das Zentrum eines Zonenspruches sehen können. Bei der Erneuerung wird der Entzug (inklusive Entzugsfaktor) ein weiteres Mal gewürfelt: Falls die Entzugstoleranz nicht erreicht ist, wird dessen Qualität um 1 verringert und die Wirkungsdauer des Zaubers wird zurückgesetzt. Der Qualitätsverlust ist bei jeder Erneuerung kumulativ. Falls die Entzugstoleranz erreicht ist oder die Qualität auf 0 gesunken ist, endet der Zauber.

### Mindestwurf

Ein Zauberspruch muss üblicherweise einen Mindestwurf von 15 erreichen, um seine Wirkung zu entfalten. Gegen viele schädliche Sprüche kann und muss das Ziel aber stattdessen seine Reflex-, Zähigkeits- oder Willensabwehr entgegenstellen. Der Spruchwurf und damit die Macht des Zaubers muss den in der Kategorie genannten Abwehrwert des Opfers durchbrechen um zu voller Wirkung zu kommen, andernfalls hat das Opfer dem Zauberer Widerstand geleistet und dieser zeigt entweder keine oder eine verringerte Wirkung. Unabhängig davon, ob die Abwehr durchbrochen wurde, bemerkt das Ziel, dass es von einer fremden Kraft beeinflusst, beschädigt oder behindert werden soll. Ob das Ziel die Irritation richtig deuten kann, wird über einen *Magiekunde*-Wurf entschieden. Beim Einsatz von Magie können häufig Situationsboni oder -mali auftreten, wenn das arkane Gefüge durch magische Orte, Kraftlinien oder besondere Sternkonstellationen verändert ist.

### Beschreibung

In der Beschreibung der Zaubersprüche wird angegeben, was der Zauberkundige beim Zaubern tut, welche Effekte sichtbar sind und welche regeltechnischen Konsequenzen ein Zauberspruch hat. Hexen, Druiden, Magier und Zauberer werden hierbei beispielhaft genannt, um darauf hinzuweisen, in welchen Zauberkulturen ein Spruch besonders bekannt ist. Es spricht aber nichts dagegen, dass eine Hexe Zauber der Heilungsdomäne erlernt und verwendet. Manche Zaubersprüche benötigen kostspielige *Materialkomponenten*, die beim Zaubern verbraucht werden. Der Materialwert ist bei den Sprüchen in Werkphasen angegeben. Materialkom-

ponenten können ebenfalls Qualitätsboni haben und damit einen entsprechenden Bonus auf den Spruchwurf geben. Manche positiven Zaubersprüche wirken auf mehrere Gefährten, wobei die Anzahl der Betroffenen von der Qualität des Spruchs abhängt. Für diese Sprüche wird erst die Qualität ermittelt und dann werden die betroffenen Gefährten festgelegt.

## 6.5 Metamagie

Ein magiebegabter Charakter mit dem Talent *Metamagie* kann entscheiden, einen Spruch spontan zu modifizieren. Der Charakter muss vor dem Würfeln des Entzuges ankündigen, dass er Metamagie einsetzen will und spricht dann den veränderten Zauberspruch. Durch die Anwendung von Metamagie wird der so genannte Entzugsfaktor des Zaubers erhöht oder gesenkt. Der Entzugsfaktor für unmodifizierte Zaubersprüche ist immer 1 und kann auch nicht unter 1 sinken. Der Entzug eines Spruches wird nach dem Aufwürfeln mit dem Entzugsfaktor multipliziert und somit typischerweise erhöht. Ein Spruch kann mit mehreren Modifikationen und auch mehrmals mit derselben Modifikation verändert werden. Die Änderungen des Entzugsfaktors sind kumulativ. Die folgenden Metamagieanwendungen erfassen die gängigsten Spielsituationen, bei ungewöhnlichen Spielsituationen kann der Spielleiter weitere Metamagieanwendungen zulassen.

**Beispiel:** *Elustriel will seine Gruppe mit einem Schutzkreis-Zauber schützen. Da die Gruppe weit um ihn herum verstreut ist, erhöht er die Reichweite der Zone von 4m auf 5m (Entzugsfaktor +1) und wendet zweimal Erzwingen an (Entzugsfaktor jeweils +1), um den Spruchwurf um 4 zu erhöhen. Der Entzugsfaktor beträgt dadurch 3. Für den Entzug würfelt er eine 4, muss dieses Ergebnis aber mit 3 multiplizieren, um den wahren Entzug zu bestimmen.*

### Arkaner Schleier

Der modifizierte Zauberspruch ist mit dem Spruch *Astralblick* und ähnlichen Effekten nicht zu erkennen. Der Entzugsfaktor des Spruches erhöht sich um 2.

### Erzwingen

Der Spruchwurf erhält einen Bonus von +2. Der Entzugsfaktor des Spruches erhöht sich um 1.

### Formelloser Spruch

Der Spruchwirker darf für diesen Spruch auf die Komponente *Formel* verzichten. Der Entzugsfaktor des Spruches erhöht sich um 2.

### Gestenloser Spruch

Der Spruchwirker darf für diesen Spruch auf die Komponente *Geste* verzichten. Der Entzugsfaktor des Spruches erhöht sich um 2.

### Reduzierter Spruch

Der Zeitaufwand des Spruchs wird wie folgt modifiziert: Beträgt der Zeitaufwand eine Konzentrierte Handlung, wird er auf eine Minute hoch gesetzt. Beträgt der Zeitaufwand eine oder zehn Minuten, wird er auf eine Stunde hoch gesetzt. Beide Anwendungsmöglichkeiten senken den Entzugsfaktor des Spruches jeweils um 1 und können gegebenenfalls kombiniert werden. Typischerweise ist mit dem Einsatz der Metamagie ein magisches Ritual verbunden.

### Reichweite erhöhen

Die maximale Reichweite, in der der Spruch seine Wirkung zeigt, wird erhöht. Entweder kann der Radius einer Zone oder die Reichweite eines Kegels um  $1m$  erhöht werden, oder der Zielpunkt des Spruches darf weiter entfernt sein:

- Berührtes Ziel  $\Rightarrow$  Ziel in  $6m$ .
- Ziel/Zone in  $6m \Rightarrow$  Ziel/Zone in  $12m$ .
- Ziel/Zone in  $12m \Rightarrow$  Ziel/Zone in  $18m$ .

Sprüche mit Ziel *Selbst* sind nicht veränderbar. Der Entzugsfaktor des Spruches erhöht sich um 1.

### Weitreichende Kontrolle

Bei einem Spruch, der die Beherrschung oder Beschwörung einer Kreatur zum Ziel hat, wird die Reichweite der gedanklichen Kontrolle erhöht: Statt in einer Zone von  $48m$  um den Spruchwirker darf sich die Kreatur in einer Reichweite von  $10$  Meilen um den Spruchwirker aufhalten. Der Entzugsfaktor des Spruches erhöht sich um 2.

### Weitreichender Spruch

Ein Spruch, der ursprünglich das Ziel *Berührtes Lebewesen* oder *Lebewesen in  $Xm$*  besitzt, darf auf ein Lebewesen in  $10$  Meilen gewirkt werden. Der Charakter benötigt allerdings persönliche Materialien wie Haare, Blut oder intime Gegenstände des Lebewesens um es innerhalb dieser Reichweite verzaubern zu können. Der Charakter muss das Lebewesen nicht sehen können und auch nicht wissen, ob es sich überhaupt in Reichweite befindet. Der Entzugsfaktor des Spruches erhöht sich um 2.

### Wirkungsdauer verlängern

Die Wirkungsdauer des Spruchs wird um eine Kategorie verlängert:

- Eine Minute  $\Rightarrow$  10 Minuten.
- 10 Minuten  $\Rightarrow$  Eine Stunde.
- Eine Stunde  $\Rightarrow$  Ein Tag.

Der Entzugsfaktor des Spruches erhöht sich um 1.

## 6.6 Gemeinsam Zaubern

Charaktere mit dem Talent *Metamagie* sind auch darin ausgebildet, ihre Astralkörper mit der von anderen Zauberkundigen zusammenzuschließen und gemeinsam zu zaubern. Dazu muss jeder beteiligte Charakter mit einer Hand einen der anderen Beteiligten berühren und eine *Konzentrierte Handlung* aufwenden, um die Verbindung aufzubauen. Die Verbindung mit einem anderen Charakter endet, wenn dieser seine Hand wegzieht (Freie Handlung) oder handlungsunfähig wird. Falls ein Charakter in diesem Verbund einen Zauber wirkt, kann er den astralen Entzug nach dem Entzugswurfs nach eigener Maßgabe auf die Beteiligten aufteilen. Keiner der Beteiligten darf dadurch aber seine Entzugstoleranz überschreiten, da sonst der Zauber

scheitert. Im Rahmen des gemeinsamen Zauberns sind analog zu [Fertigkeitswürfen](#) auch Unterstützungswürfe von Mitzauberern möglich, wenn diesen die vom Zauberwirker verwendete Domäne bekannt ist. Sie würfeln dazu einen Zauberwurf gegen 15 und geben dem Zauberwirker einen Unterstützungsbonus in Höhe der Qualität dieses Wurfs. Diese Unterstützungswürfe erzeugen keinen Entzug.

## 6.7 Zauberei und Fertigkeiten

Magiekundige können eigene oder fremde Fertigkeitwürfe durch kleine Zaubertricks magisch unterstützen. Sie wählen dazu eine passende Domäne und würfeln einen Zauberwurf gegen 15. Der unterstützte Fertigkeitwurf erhält dann einen Unterstützungsbonus in Höhe der Spruchqualität. Diese Anwendung dieser Art von Magie kostet keinen Entzug, die Entzugstoleranz darf aber nicht überschritten sein. Beispiele für diese Anwendung sind Feuerbeschwörungen mit der Pyromantie-Domäne zur Unterstützung von Einschüchtern-Würfen, oberflächliches Gefühle lesen mit der Gedanken-Domäne zur Unterstützung von Menschenkenntnis-Würfen oder telekinetische Manipulationen mit der Telekinese-Domäne zur Unterstützung von Fingerfertigkeitwürfen.



## 7 TALENTE

### 7.1 Talente

Talente sind besondere Fähigkeiten, die es einem Charakter erlauben, bestimmte Aspekte seines Charakterkonzeptes besser zu betonen. Talente können die Spielwerte eines Charakters verbessern und zusätzliche Optionen im Kampf oder bei der Anwendung von Zauberei gewähren. Für die +X-Talente, gibt es die Option, diese mehrmals zu erwerben, allerdings nur auf höheren Stufen. Die Version +1 eines solchen Talents kostet 10 Steigerungspunkte, gibt einen geringen Talentbonus auf einen bestimmten Spielwert und darf ab Stufe 1 gewählt werden. Die Version +2 eines solchen Talents kostet weitere 10 Steigerungspunkte, gibt den doppelten Talentbonus und darf ab Stufe 6 gewählt werden. Ab Stufe 11, 16 und so weiter darf das Talent in noch höheren Versionen erworben werden. Jede Erhöhung der Version kostet 10 weitere Steigerungspunkte. Eine Ausnahme stellt der Fertigkeitfokus +X dar, der nur auf Stufen 1, 11, 21 und so weiter erworben werden darf. Talente können ansonsten nur einmal gewählt werden, dies gilt insbesondere für Fokus- und Spezialisierungstalente, die nur die Fokussierung beziehungsweise Spezialisierung auf einen Aspekt erlauben.

#### **Astrale Meditation +X** - 10x X Steigerungspunkte

Der Charakter ist in der Lage, während seiner Ruhephase eine Astrale Meditation durchzuführen. Er erhält dadurch einen Talentbonus von +X auf seine Entzugserholungsrate.

#### **Astralharmonie** - 20 Steigerungspunkte

Der Zauberweber ist in der Lage, auch bei starker Abschirmung seines Astralkörpers Naturmagie zu wirken, in dem der Astralfluss über das Haupthaar oder speziellen Kopfschmuck geleitet wird. Wenn er in leichter Rüstung einen Naturmagie-Spruch wirkt, kann er den Rüstungsmalus von -5 auf den Spruchwurf ignorieren. Das Talent wirkt in keiner Weise bei schwerer Rüstung.

#### **Astralkörper +X** - 10x X Steigerungspunkte

Der Charakter erhält einen Talentbonus von +5x X auf seine astrale Entzugstoleranz.

#### **Begleiter** - 10 Steigerungspunkte

Der Charakter wird auf seinem Abenteuer von einem Begleiter unterstützt. Es kann sich dabei um einen Sklaven, ein gebundenes Astralwesen, ein vertrautes Wild- oder Haustier oder sogar ein Golem

sein. Als Richtlinie soll der Begleiter nur die halbe Stufe des Charakters haben. Der Begleiter muss mit dem Spielleiter abgestimmt werden und soll zur Hintergrundgeschichte des Charakters passen.

#### **Beidhändigkeit** - 20 Steigerungspunkte

Wenn ein Charakter zwei Waffen oder eine Doppelwaffe führt und gegen einen Gegner einen *Einfachen Angriff* oder *Konzentrierten Angriff* ausführt, darf er einen Angriffswurf mit der Haupthandwaffe und einen zweiten Angriffswurf mit der Nebenhandwaffe gegen dasselbe Ziel schlagen. Der Charakter erhält einen Einhandmalus von -5 auf den Nebenhandangriff, wenn er die Waffe in der Nebenhand einhändig führt. Nebenhandangriffe mit präzise geführten Waffen werden ohne Malus ausgeführt. Angriffe mit zwei Waffen funktioniert auch mit waffenlosen Angriffen, Wurfaffen und leichten Schilden als Nebenhandwaffen. Führt der Charakter eine Doppelwaffe, so kann er sie entweder zweihändig führen oder als einhändig geführte Waffe in der Haupthand und Nebenhand verwenden. Er erhält bei Doppelwaffen allerdings keinen Einhandmalus auf den Nebenhandangriff.

#### **Besonderer Besitz** - 10 Steigerungspunkte

Der Charakter verfügt über einen besonderen Ausrüstungsgegenstand, der ihm auf seinen Abenteuern treue Dienste leistet und zum Hintergrund des Charakters passt. Der Ausrüstungsgegenstand kann bei einem adeligen Charakter eine mächtige Waffe oder Rüstung sein, die aus dem Familienbesitz stammt. Für Gildenmagier bietet sich der magische Zauberstab an, den ein Absolvent nach dem Abschluss als Zeichen seines Standes erhält. Hexen und Druiden können ebenfalls rituelle Gegenstände mit permanenter Zauberwirkung als Zeichen ihrer Zunft bei sich tragen. Grundsätzlich muss die Macht und Wirkung des besonderen Besitzes mit dem Spielleiter abgesprochen werden und soll zur Hintergrundgeschichte des Charakters passen.

#### **Besonderes Ritual** - 10 Steigerungspunkte

Der Charakter verfügt über Kenntnisse in einem besonderen Ritual, welches es ihm erlaubt, aufwändige Verzauberungen vorzunehmen. Grundsätzlich muss die Macht und Wirkung des besonderen Rituals mit dem Spielleiter abgesprochen werden und soll zur Hintergrundgeschichte des Charakters passen.

#### **Blindkampf** - 10 Steigerungspunkte

Der Charakter ist darin geübt, gegen unsichtbare Gegner zu kämpfen: Unsichtbare Gegner in seinem (waffenlosen) Bedrohungsbereich erhalten keinen Überraschungsbonus. Wenn der Charakter einen Waffen-, Manöver-, oder Spruchangriff auf eine verborgene oder unsichtbare Kreatur ausführt, halbiert sich dessen Fehlschlagswahrscheinlichkeit: Er erleidet nur noch 10% Fehlschlag bei verborgenen und 25% Fehlschlag bei unsichtbaren Gegnern. Solange der Charakter taub ist, verliert er die Vorteile von Blindkampf.

### **Blitzschnelle Reflexe +X** - 10x X Steigerungspunkte

Der Charakter erhält einen Talentbonus von +X auf die Reflexabwehr.

### **Blutmagie** - 10 Steigerungspunkte

Durch das Talent kann der Charakter eigenes oder fremdes Blut opfern, um seinen astralen Entzug zu senken. Er kann sich oder ein handlungsunfähiges Lebewesen (Reflexabwehr 5) mit einem *Konzentrierten Angriff* und einer passenden Waffe angreifen (typischerweise ein Opferdolch) und senkt seinen Entzug in der Höhe des verursachten Schadens. Der Entzug kann dadurch auch negativ werden, um spätere Zauberhandlungen zu begünstigen. Negativer Entzug bleibt höchstens etwa 6 Stunden bestehen. Einem Lebewesen kann zur Senkung des Entzugs nicht mehr Schaden verursacht werden, als dieses erleiden kann, bevor es stirbt (typischerweise 25 Punkte Schaden über der Schadenstoleranz).

### **Eiserner Wille +X** - 10x X Steigerungspunkte

Der Charakter erhält einen Talentbonus von +X auf die Willensabwehr.

### **Elementharmonie** - 20 Steigerungspunkte

Der Druide hat sich der aventurischen Lehre der sechs Elemente mit den Gegenelementpaaren Feuer und Wasser, Luft und Erz sowie Humus und Eis verschrieben. Mit der Wahl des Talents Elementharmonie entscheidet sich der Druide für eines der sechs Elemente, auf welches er von nun an spezialisiert ist. Die Anwendung von Elementarismus-Sprüchen des gewählten Elements wird erleichtert, Sprüche der anderen Elemente und insbesondere die des Gegenelements sind erschwert: Wenn der Druide Zaubersprüche aus den beiden zum spezialisierten Element gehörigen Elementarismus-Domänen (also die passende Element: ...Domäne und die passende "...mantieDomäne) spricht, erhält er einen Elementbonus von +5 auf den Spruchwurf. Alle anderen Elementarismus-Zaubersprüche erhalten einen Gegenelementmalus von -2 auf den Spruchwurf.

Spruchwürfe auf die Element: ...Domäne und die "...mantieDomäne des Gegenelements erhalten sogar einen Gegenelementmalus von -5.

### **Fertigkeitsfokus** - 10x X Steigerungspunkte

Der Charakter entscheidet sich bei der Wahl des Talents für eine einzige Fertigkeit. Er erhält einen Talentbonus von +5x X auf Fertigkeitwürfe für diese Fertigkeit. Im Gegensatz zu anderen +x Talenten, darf der Fertigkeitsfokus nur auf Stufen 1-10, 11-20 und 21-30 je höchstens einmal gewählt werden.

### **Flink +X** - 10x X Steigerungspunkte

Der Charakter ist schneller als andere und erhält einen Talentbonus von +Xm pro Bewegungsaktion auf seine Bewegungsrate.

### **Gegenhalten** - 20 Steigerungspunkte

Ein Angreifer, der den Charakter im Nahkampf mit einer Waffe oder einem Manöver angreift, provoziert einen Gelegenheitsangriff gegenüber dem Charakter. Dieser Gelegenheitsangriff wird vor dem Angriffswurf des Angreifers gewürfelt und verrechnet, anschließend kann der Angreifer seinen Angriffswurf ausführen. Falls dies nach dem Gelegenheitsangriff nicht mehr möglich ist, kann der Angreifer seine Aktion anderweitig verwenden. Gegenhalten wird nicht ausgelöst, wenn der Charakter selbst mit einem Gelegenheitsangriff angegriffen wird.

### **Gelegenheitsmanöver** - 20 Steigerungspunkte

Immer wenn der Charakter einen Gelegenheitsangriff schlagen darf, darf er stattdessen mit einem *Einfachen Manöver* angreifen.

### **Gestählter Körper +X** - 10x X Steigerungspunkte

Der Charakter erhält einen Talentbonus von +X auf die Zähigkeitsabwehr.

### **Heldenglück** - 10 Steigerungspunkte

Der Charakter ist ein Günstling der Götter: Immer wenn ein kritischer Angriff gegen den Charakter geworfen wird, hat der Angriff mit einer Fehlschlagswahrscheinlichkeit von 50% keine Wirkung.

### **Lesen/Schreiben** - 10 Steigerungspunkte

Der Charakter lernt Lesen und Schreiben für seine Muttersprache und alle Fremdsprachen, die er beherrscht.

**Magietheorie** - 20 *Steigerungspunkte*

Die Magierin kennt die theoretischen Grundlagen der Zauberei und ist dadurch in der Lage, Metamagie leichter bei Arkanistik-Sprüchen anzuwenden. Der Entzugsfaktor von Arkanistik-Sprüchen, die mit einer oder mehreren Metamagie-Modifikationen gesprochen werden, wird um 1 gesenkt. Dadurch kann der Entzugsfaktor nicht kleiner als 1 werden.

**Manöverfokus +X** - 10x X *Steigerungspunkte*

Der Charakter entscheidet sich bei der Wahl des Talents für eine der vier Manöverführungen: Projekttilwaffenmanöver, einhändige, zweihändige, oder präzise geführte Manöver. Er erhält einen Talentbonus von +X auf Manöverangriffe mit dieser Manöverführung.

**Metamagie** - 20 *Steigerungspunkte*

Der Charakter kann **spontane Modifikationen** beim Wirken von Zaubern anwenden.

**Mystiker +X** - 10x X *Steigerungspunkte*

Der Charakter erhält einen Talentbonus von +X auf seinen Mystikwert.

**Ordination** - 20 *Steigerungspunkte*

Der Charakter ist in den Riten einer Glaubensgemeinschaft unterwiesen und als Geweihter anerkannt. Er kann dadurch tägliche Götterdienste abhalten oder eine tägliche Meditation durchführen (siehe auch Kapitel **Götterwirken**).

**Raufbold** - 20 *Steigerungspunkte*

Der Charakter ist geübt in der Abwehr von körperlichen Angriffen und erhält einen Raufboldbonus von +5 auf seine Zähigkeitsabwehr gegen Manöverangriffe und ähnliche Effekte, die den Charakter in einen Ringkampf oder zu Boden zwingen wollen. Dies trifft zum Beispiel für die Manöver Ringen, Überwältigen, Umwerfen, Heranziehen, Fesseln und Rammen zu.

**Rundumschlag** - 20 *Steigerungspunkte*

Der Charakter darf im Rahmen eines *Konzentrierten Angriffs* mit einer zweihändig geführten Waffe mehrere Gegner in Nahkampfreichweite gleichzeitig angreifen. Er würfelt dazu einen Angriffswurf, der einen Malus von -5 für jedes Ziel außer dem ersten erhält. Alle Gegner erhalten dadurch einen der individuellen Angriffsqualität entsprechenden Waffenschaden.

**Rüstungsgewöhnung +X** - 10x X *Steigerungspunkte*

Der Charakter wird durch das Tragen von Rüstung weniger belastet. Die Belastung durch Rüstung wird für ihn um -X reduziert.

**Schildkampf +X** - 10x X *Steigerungspunkte*

Der Charakter wird durch das Tragen von Schilden weniger belastet. Die Belastung durch Schilde wird für ihn um -X reduziert.

**Schnelle Heilung +X** - 10x X *Steigerungspunkte*

Der Charakter erholt sich besonders schnell von seinen Verletzungen und erhält einen Talentbonus von +X auf seine Schadenserholungsrate.

**Selbstopferung** - 20 *Steigerungspunkte*

Die Hexe ist in der Lage, eine okkulte Form von Blutmagie zu wirken: Immer wenn sie einen Okkultismus-Spruch wirken will, kann sie vor dem Erwürfeln des Entzugs entscheiden, dass dieser nicht auf ihren astralen Entzug aufgeschlagen wird, sondern stattdessen als körperlicher Schaden zur eigenen Schadenstoleranz addiert wird.

**Sichere Schritte** - 10 *Steigerungspunkte*

Der Charakter erleidet keine negativen Auswirkungen durch **schwieriges Gelände** und kann sich somit auf dem Gelände normal bewegen und auch einen *Freien Schritt* in solches Gelände machen.

**Tänzelnder Angriff** - 20 *Steigerungspunkte*

Wenn der Charakter eine *Laufen*-Aktion ausführt, darf er diese unterbrechen, eine *Einfache Handlung* ausführen und dann die Bewegung weiterführen. Dadurch ist es zum Beispiel möglich, in einem Zug ein günstiges Feld einzunehmen, dort einen *Einfachen Angriff* auszuführen und dann das Feld wieder zu verlassen. Der Charakter provoziert außerdem keine Gelegenheitsangriffe, wenn er Bedrohungsgebiete mit einer *Laufen*-, *Rennen*- oder *Sturmangriff*-Aktion verlässt.

**Waffenfokus +X** - 10x X *Steigerungspunkte*

Der Charakter entscheidet sich bei der Wahl des Talents für eine der vier Waffenführungen: Projekttilwaffen, einhändige, zweihändige, oder präzise Führung. Er erhält einen Talentbonus von +X auf Waffenangriffe mit dieser Waffenführung.

**Waffenspezialisierung +X** - 10x X *Steigerungspunkte*

Der Charakter entscheidet sich bei der Wahl des Talents für eine der vier Waffenführungen: Projekttilwaffen, ein-

händige, zweihändige, oder präzise Führung. Er erhält einen Talentbonus von +X auf Waffenschadenswürfe bei entsprechender Waffenführung. Falls die Spezialisierung auf zweihändige Führung gewählt wurde, beträgt der Talentbonus sogar +2x X.

**Zäher Hund +X** - 10x X *Steigerungspunkte*

Der Charakter erhält einen Talentbonus von +5x X auf die körperliche Schadenstoleranz.

**Zauberfokus +X** - 10x X *Steigerungspunkte*

Der Charakter entscheidet sich bei der Wahl des Talents für eine der vier Domänenschulen: Elementarismus, Okkultismus, Arkanistik oder Naturkunde. Er erhält einen Talentbonus von +X auf Zauberspruchwürfe, die zu diesen Domänenschulen gehören.

## 8 HANDEL UND AUSTRÜSTUNG

### 8.1 Handel und Wirtschaft

Aventurien kennt eine Vielzahl von regionalen Währungen, da das Münzrecht nicht zentralisiert ist. Die bekannteste Währung ist dabei die des Mittelreichs, deren kleinste Münze der Eisenkreuzer ist. 10 Kreuzer ergeben einen Bronzeheller, 10 Heller sind ein Silbertaler und 10 Taler ergeben wiederum einen Golddukat.

#### Werkphase

Der Handelswert einer Ware lässt sich nur schwer in Münzen ausdrücken, da der Marktpreis von Angebot und Nachfrage abhängt. Stattdessen werden Materialwerte von Waren und Dienstleistungen in diesem Regelwerk in Werkphasen ausgedrückt. Eine Werkphase entspricht der Wertschöpfung, die ein einfacher Arbeiter in etwa sechs Stunden Arbeit erwirtschaftet. Lässt man sich eine Werkphase direkt als Lohn in Münzen auszahlen, erhält man 1W10 Taler pro Werkphase. Der Einkaufs- oder Verkaufswert einer Ware hängt nun von der Situation ab, in der die Ware gehandelt wird: Eine günstige Ware ist einem Händler 1 Taler pro Werkphase wert, eine teure typischerweise 10 Taler. Durch *Feilschen*-Würfe können hier zusätzliche Gewinne erwirtschaftet werden.

### 8.2 Produktqualität, Materialwert, Handelswert

Herkömmliche Werkzeuge, Waffen, Rüstungen und Schilde sind in größeren Dörfern und Städten leicht zu erstehen. Von besonders kunstfertigen Handwerkern können allerdings auch hochwertige Ausrüstungsgegenstände hergestellt werden, die das Abenteuererleben zusätzlich erleichtern, dafür aber in der Herstellung aufwendiger und im Handel auch deutlich teurer sind. Solche verbesserten Ausrüstungsgegenstände werden mit [Gegenstandsname] +X bezeichnet, zum Beispiel Seil +1 oder Kriegshammer +2. Das +X wird Produktqualität genannt. Je nach Art des Ausrüstungsgegenstandes hat die Produktqualität andere Auswirkungen:

#### Werkzeug + X

Das Werkzeug gibt üblicherweise einen Qualitätsbonus in Höhe der fünffachen Produktqualität auf zugehörige Fertigkeitwürfe.

#### Waffe + X

Der Waffenangriff erhält einen Qualitätsbonus von +X (außer Schildwaffen, Manöverwaffen).

#### Manöverwaffen + X

Der Manöverangriff erhält einen Qualitätsbonus von +X.

#### Rüstung + X

Der Rüstungsbonus erhält einen Qualitätsbonus von +X.

#### Schild + X

Der Schildbonus erhält einen Qualitätsbonus von +X.

Der Handelswert eines herkömmlichen Gegenstandes entspricht seinem Materialwert, der Handelswert von Ware mit einer Qualität von +X ist der mit dem Faktor  $2^X$  multiplizierte Materialwert. Ausrüstung +1 hat also den doppelten Handelswert der herkömmlichen Ware, Ausrüstung +2 hat den vierfachen Handelswert der herkömmlichen Ware und so weiter. Der maximale Qualitätsbonus, den ein Gegenstand auf Grund der Herstellung haben kann, ist individuell verschieden und in den Ausrüstungslisten angegeben. Minderwertige oder kaputte Waffen, Rüstungen und Schilde können ebenfalls erstellt oder käuflich erworben werden. Diese haben eine negative Produktqualität von -1 oder -2 und haben einen geringeren Handelswert als herkömmliche Ware, geben aber auch entsprechende Mali auf Angriffe, Rüstungsbonus oder Schildbonus. Ausrüstung, deren Produktqualität unter -2 fällt, ist unbrauchbar.

### 8.3 Sammeln, Geld verdienen und Ausrüstung herstellen

Ein Charakter kann durch den Einsatz diverser Fertigkeiten Rohmaterialien sammeln, bares Geld verdienen oder Handlungsgüter erzeugen. Um den Materialwert seiner Arbeit zu ermitteln, wirft der Charakter einmal pro Gelegenheit (und höchstens einmal alle sechs Stunden) einen passenden Fertigkeitwurf gegen einen Mindestwurf von 15 und bestimmt die Qualität. Mit Qualität 1 erwirtschaftet man Waren im Wert einer Werkphase, mit Qualität 2 sind es zwei Werkphasen, mit Qualität 3 sind es vier Werkphasen. Jede weitere Qualität verdoppelt die Anzahl der Werkphasen ein weiteres Mal.

**Beispiel:** *Imba will mit Falschspiel ihre Geldbörse auffüllen. Sie spielt dazu einen ganzen Abend in einer gut besuchten*

*Bauernkneipe Boltan. Imba würfelt einen hervorragenden Fingerfertigkeitwurf von 28 für diesen Abend und erspielt sich somit einen Gewinn von vier Werkphasen, also umgerechnet 4W10 Taler.*

Mit Hilfe einer Werkstatt kann ein Charakter Gegenstände herstellen. Dazu muss er sich zuerst überlegen, welchen Ausrüstungsgegenstand er erschaffen will und stellt die benötigten Rohmaterialien bereit, also zum Beispiel Schmiederohlinge und Lederriemen für Waffen, Häute und Beschläge für Rüstungen oder Kräuter und Mineralien für Tränke. Der Materialwert dieser Rohmaterialien muss genau einem Achtel des Materialwertes des neu zu schaffenden Gegenstandes entsprechen. Als nächstes muss der Charakter die angestrebte Produktqualität festlegen und dann einen Alchemiewurf, Handwerkswurf oder Schmiedekunstwurf gegen einen Mindestwurf von 15 + fünffache Produktqualität werfen. Temporäre Boni können auf diesen Wurf nur angerechnet werden, wenn man davon ausgehen kann, dass diese Boni während des gesamten Herstellungsprozesses verfügbar sind. Falls dieser Fertigkeitswurf misslingt, sind die Rohmaterialien ruiniert. Falls der Fertigkeitswurf gelingt, wird dessen Qualität wie oben beschrieben in Werkphasen umgerechnet und erhöht den Herstellungswert des in der Produktion befindlichen Gegenstands - dieser ist zu Beginn 0. Alle sechs Stunden, die der Charakter an dem Gegenstand arbeitet, darf er die zuvor ermittelte Anzahl an Werkphasen erneut auf den Herstellungswert aufschlagen. Eine Unterteilung ist problemlos möglich: Der Charakter kann zum Beispiel nur drei Stunden an dem Gegenstand arbeiten und die Hälfte der ermittelten Werkphasen aufschlagen. Das Produkt ist fertiggestellt, wenn dessen Herstellungswert den Materialwert des angestrebten Gegenstands erreicht.

Mit passendem Werkzeug kann ein Charakter auch Gegenstände verbessern. Der zu verbessernde Gegenstand dient dabei als Rohmaterial, so dass keine weiteren Rohmaterialien benötigt werden. Der Verbesserungsprozess wird dabei so abgewickelt, als würde ein neuer Gegenstand hergestellt werden.

**Beispiel:** *Elustriel möchte einen Kurzbogen mit Materialwert von 16 Werkphasen herstellen. Er hat die benötigten 2 Werkphasen an Rohmaterialien (Holz, Sehnen, Leder) bereits mit einem Wildnisleben-Wurf zusammengesammelt. Da er das gute Bogenholz (Materialbonus +2) und sehr hochwertiges Werkzeug (Ausrüstungsbonus +5) verwendet, kommt er mit 10 nehmen auf einen Handwerkswurf von 31. Er kann nun einen schlechten Kurzbogen an einem Nachmittag zusammenbasteln (Produktqualität -1, Herstellungswurf gegen Mindestwurf 10 ergibt Qualität 5, also 16 Werkphasen pro 6 Stunden) oder einen hervorragenden Kurzbogen in gut zwei Wochen Arbeit erstellen (Produktqualität +3, Herstellungswurf gegen Mindestwurf 30 ergibt Qualität 1, also 1 Werkphase pro 6 Stunden).*

### 8.4 Ausrüstungslisten

#### Waren und Dienstleistungen

Die Gegenstände in der nachfolgenden Werkzeug- und Ausrüstungsliste können an vielen Marktständen und Ladentheken erworben werden. Der Materialwert der Waren ist in Werkphasen angegeben, ein dreister Händler verlangt allerdings einen Golddukaten pro Werkphase. Mit der Fertigkeit Handwerk können Charaktere Werkzeug und Ausrüstung selbst herstellen. Die maximale Qualität von Werkzeugen, Waren und Dienstleistungen ist üblicherweise Qualität 2.

Werkzeuge	Wert	Im Gasthaus	Wert	Kleidung	Wert	Nutztiere	Wert
Räucherwerk	0,2	Mahlzeit	0,1	Bettlerlumpen	0,4	Geflügel	2
Fackel	0,2	Übernachtung	0,1	Arbeitskleidung	4	Ziege	6
5 Kerzen	0,2	Bierabend	0,2	Reisekleidung	8	Schwein	8
Lampenöl	0,2	Doppelzimmer	0,4	Winterkleidung	6	Schaf	16
5 Meter Seil	0,2	Einzelzimmer	0,8	Gute Gewänder	10	Rind	30
Angelzeug	0,4			Prunkroben	20	Packesel	70
Öllampe	0,6	<b>Reisebedarf</b>	<b>Wert</b>			Zugpferd	80
Zunderdose	1	Proviand	0,1	<b>Musikinstrumente</b>	<b>Wert</b>	Reitpferd	100
Kerzenlaterne	1	Woldecke	0,4	Flöte	4	Kamel	140
Schminke	1,6	Pergamenthülle	0,4	Trommel	8		
Nähzeug	2	Transportkiste	0,4	Handharfe	16	<b>Fahrzeuge</b>	<b>Wert</b>
Spaten	2	Lederranzen	0,8	Laute	20	Handkarren	80
Rasierzeug	2,4	Lederrucksack	1,2	Trompete	30	Ochsenkarren	160
Sturmlaterne	2,4	Waffengurt	1,2	Pfeifenbalg	40	Streitwagen	600
Kletterzeug	5	Waffenscheide	1,2			Planwagen	800
Handwerkszeug	8	Feldflasche	1,6	<b>Metalle pro kg</b>	<b>Wert</b>	Kastenwagen	1200
Schreibzeug	8	Schatztruhe	2,4	Blei	2,4	Reisekutsche	1400
Schnappfalle	10	Köcher	2,4	Kupfer	4,8		
Heilertasche	20	Essgeschirr	1,6	Bronze	8	<b>Löhne</b>	<b>Wert</b>
Dietriche	24	Kochgeschirr	2,4	Silber	40	Barbier	0,2
Reiseschmiede	80	Schlafsack	4	Gold	80	Handwerker	0,6
Alchemiekoffer	100	2 Mann Zelt	4	Mondsilber	80	Söldner	1
Fernrohr	100	4 Mann Zelt	6	Zwergengold	160	Lohnmagier	10
Kompass	200						

## Waffen

Einfache und improvisierte Waffen wie Knüppel, Mistgabeln oder Küchenmesser sind weit verbreitet und leicht zu erstellen. Waffen wie Zweihandschwerter oder Armbrüste sind jedoch eindeutig Kriegsgeräte, die nicht in jeder Region freizügig gehandelt werden. Der Materialwert der Waffen ist in Werkphasen angegeben, ein dreister Händler verlangt allerdings einen Golddukaten pro Werkphase. Nahkampfwaffen können von Charakteren mit der Fertigkeit Schmiedekunst hergestellt werden, Projektilwaffen mit der Fertigkeit Handwerk.

Waffen werden in drei Kategorien eingeteilt: *Primitive Waffen* sind leicht herzustellen und auch nicht ineffektiv, können aber nicht handwerklich verbessert sein. *Geläufige Waffen* sind in angemessener Zeit herzustellen und können maximal einen handwerklichen Qualitätsbonus von +2 besitzen. *Hochwertige Waffen* sind an sich teurer in der Herstellung, haben aber großes Verbesserungspotenzial und können somit einen handwerklichen Qualitätsbonus von bis zu +5 besitzen.

Die nachfolgenden Waffenlisten enthalten den *Waffenschaden*, den *kritischen Bereich* und den *Waffentyp* einer Waffe. Waffen mit einem \* verursachen keinen Waffenschaden bei einem Treffer. Manche Waffen haben einen kritischen Bereich von 19 – 20. Dies bedeutet, dass neben einer 20 auch eine gewürfelte Augenzahl von

19 zu einem **kritischen Angriff** führt. Der Waffentyp entscheidet, welche **Manöver** mit der Waffe geschlagen werden können. Waffenlose Manöver können mit Fäusten, Klauen und Schlagringen geschlagen werden. Außerdem sind die möglichen *Führungen* der Waffen dargestellt: Präzise und einhändig geführte Waffen können in der Haupthand oder der Nebenhand getragen werden, für die zweihändige Führung benötigt man beide Hände. Die Fäuste können als einzige Waffe mit allen drei Nahkampfführungen geführt werden. Eine Doppelwaffe kann man so führen, als würde man mit zwei Waffen kämpfen: Und zwar mit einer einhändig geführten Waffe in der Haupthand und einer einhändig geführten Waffe in der Nebenhand, die jeweils den Waffenschaden und kritischen Bereich der Doppelwaffe haben. Der Nebenhandangriff erhält dabei keinen Einhandmalus von -5. Distanzwaffen haben einen anderen Bedrohungsbereich, dieser beträgt einen viertel Ring mit 2m äußeren und 1m inneren Radius (5 Felder). Nähert sich ein Gegner dem Träger der Distanzwaffe auf 1m an, so provoziert er gegenüber dem Distanzwaffenträger einen Gelegenheitsangriff.

Die Bezeichnung *Wurf Xm* bedeutet, dass die Waffe bis maximal 10 mal X Meter geworfen werden kann. Der Angriffswurf ist dabei aber erschwert um die Entfernung des Ziels geteilt durch X. Analog bezeichnet *Projektil Xm* eine Waffe, mit der auf Ziele in maximal 20 mal X Meter

geschossen werden kann. Der Angriffswurf ist ebenfalls erschwert um die Entfernung des Ziels geteilt durch X.

*Manöverwaffen* sind besonders für Manöver geeignet, Qualitätsboni dieser Waffen erhöhen den Manöverwurf und nicht den Angriffswurf. Qualitätsboni von *Schildwaf-*

*fen* erhöhen den Schildbonus, aber nicht den Angriffsbonus. Waffenangriffe mit *Kettenwaffen* ignorieren den Schildbonus des Gegners. Wird mit *Giftwaffen* ein Gift übertragen, erhält dieses einen Giftwaffenbonus in Höhe der fünffachen Waffenqualität auf den Giftangriff.

Primitive Waffen - maximal Qualität 0						
Name	Wert	Schaden	krit. Bereich	Waffentyp	Führung	Spezial
Buckler	8	W <sub>4</sub>	20	Hiebwappe	Einhand	Schildwappe
Fäuste	0	W <sub>3</sub>	20	Hiebwappe	Nahkampf	Waffenlos
Geißel	4	W <sub>3</sub>	20	Geißel	Präzise	Kettenwappe
Handbeil	8	W <sub>6</sub>	20	Hiebwappe	Einhand/Wurf 3m	
Knüppel	4	W <sub>8</sub>	20	Wuchtwaffe	Einhand/Zweihand	
Kurzspeer	4	W <sub>6</sub>	19-20	Stangenwappe	Einhand/Wurf 3m	
Langspeer	12	W <sub>8</sub>	19-20	Stangenwappe	Zweihand/Distanz	
Messer	8	W <sub>4</sub>	19-20	Klingenwappe	Präzise/Wurf 3m	
Schleuder	4	W <sub>4</sub>	20	Hiebwappe	Projektil 3m	
Stein	0	W <sub>4</sub>	20	Hiebwappe	Einhand/Wurf 3m	

  

Geläufige Waffen - maximal Qualität 2						
Name	Wert	Schaden	krit. Bereich	Waffentyp	Führung	Spezial
Blasrohr	16	*	*	Blasrohr	Projektil 3m	Giftwappe
Bola	4	*	*	Bola	Präzise/Wurf 3m	Manöverwappe
Dolch	8	W <sub>4</sub>	19-20	Fechtwaffe	Präzise/Wurf 3m	
Giftdolch	20	W <sub>4</sub>	19-20	Klingenwappe	Präzise	Giftwappe
Großsäbel	28	W <sub>10</sub>	19-20	Klingenwappe	Zweihand	
Kampfdiskus	20	W <sub>4</sub>	20	Hiebwappe	Einhand/Wurf 6m	Giftwappe
Kampfstab	8	W <sub>8</sub>	20	Stangenwappe	Zweihand/Doppel	
Kettenstab	16	W <sub>6</sub>	20	Hiebwappe	Präzise/Einhand	Kettenwappe
Klaue	12	W <sub>4</sub>	19-20	Klingenwappe	Präzise/Einhand	Waffenlos
Kriegshammer	28	W <sub>12</sub>	20	Wuchtwaffe	Zweihand	
Kurzbogen	16	W <sub>6</sub>	20	Schusswappe	Projektil 9m	
Lasso	4	*	*	Lasso	Einhand/Wurf 1m	Manöverwappe
Leichte Armbrust	24	W <sub>8</sub>	20	Schusswappe	Projektil 12m	
Morgenstern	40	W <sub>10</sub>	20	Wuchtwaffe	Einhand/Zweihand	Kettenwappe
Peitsche	4	W <sub>3</sub>	20	Peitsche	Präzise/Distanz	Manöverwappe
Pike	24	W <sub>10</sub>	19-20	Stangenwappe	Zweihand/Distanz	
Rundschild	16	W <sub>6</sub>	20	Hiebwappe	Einhand	Schildwappe
Säbel	16	W <sub>8</sub>	19-20	Klingenwappe	Einhand/Zweihand	
Schlagring	8	W <sub>4</sub>	20	Hiebwappe	Präzise/Einhand	Waffenlos
Streitkolben	20	W <sub>10</sub>	20	Wuchtwaffe	Einhand/Zweihand	
Wurfaxt	12	W <sub>8</sub>	20	Hiebwappe	Einhand/Wurf 3m	
Wurfkeule	8	W <sub>6</sub>	20	Hiebwappe	Präzise/Wurf 3m	
Wurfnetz	16	*	*	Wurfnetz	Einhand/Wurf 1m	Manöverwappe
Wurfspeer	12	W <sub>8</sub>	19-20	Stangenwappe	Einhand/Wurf 3m	



Hochwertige Waffen - maximal Qualität 5						
Name	Wert	Schaden	krit. Bereich	Waffentyp	Führung	Spezial
Doppelschwert	64	W8	20	Fechtwaffe	Zweihand/Doppel	
Großaxt	40	W12	20	Wuchtwaffe	Zweihand	
Hellebarde	36	W10	19-20	Stangenwaffe	Zweihand/Distanz	
Kurzschwert	20	W6	19-20	Fechtwaffe	Präzise/Einhand	
Langbogen	36	W8	20	Schusswaffe	Projektil 15m	
Langschwert	32	W8	19-20	Fechtwaffe	Einhand/Zweihand	
Rapier	32	W6	19-20	Fechtwaffe	Einhand	Manöverwaffe
Schwere Armbrust	64	W10	20	Schusswaffe	Projektil 18m	
Streitaxt	36	W10	20	Wuchtwaffe	Einhand/Zweihand	
Wurfstern	20	W4	19-20	Klingenwaffe	Präzise/Wurf 6m	
Zweihänder	48	W10	19-20	Fechtwaffe	Zweihand	

## 8.5 Rüstungen und Schilde

Rüstungen und Schilde können aus unterschiedlichsten Materialien bestehen und sich in Schnittform oder Bedeckungsfläche unterscheiden. Der Rüstungsbonus einer Rüstung wird direkt auf die Reflexabwehr angerechnet, der Schildbonus eines Schildes wird nur auf die Reflexabwehr angerechnet, wenn der Charakter frontal angegriffen wird (ein viertel Kreisbogen, siehe [Bedrohungsbereich](#)). Das Tragen von Rüstungen und Schilden erhöht die [Belastung](#) eines Charakters, so dass dieser über genügend Tragkraft verfügen muss, um keine Nachteile daraus zu erleiden. Um eine Rüstung anzulegen, benötigt man etwa eine Minute. Wie lange es dauert, einen Schild bereit zu machen oder abzulegen, hängt von seiner Größe ab: Leichte Schilde benötigen eine *Einfache Bewegung*, schwere Schilde einen *Konzentrierte Handlung*.

Da Rüstungen und schwere Kleidung den Astralkörper eines Magiebegabten vom Astralfluss der Umgebung abschirmen, ist es deutlich erschwert in leichten und schweren Rüstungen Zaubersprüche zu wirken: Trägt ein Zauberer eine leichte Rüstung, erhält er einen Abschirmmalus von  $-5$  auf seine Spruchwürfe, beim Tragen von schweren Rüstungen beträgt der Abschirmmalus  $-10$ . Das Talent *Astralharmonie* hebt diese Einschränkung teilweise auf. Eisen, Bronze und ähnliche Metalle wirken ebenfalls magiehemmend und können zusätzliche Mali nach sich ziehen (siehe Abschnitt [Magie](#)). Einige Zaubersprüche, die eine Verwandlung bewirken, schließen Gegenstände aus, die Belastung

erzeugen. Alle Arten von Schilden behindern die Hände von Zauberkundigen so sehr, dass diese mit einem Schild in der Hand keine Zaubersprüche mit der Komponente *Geste* sprechen können.

Unabhängig von Tragkraft und Belastungsregeln führt das Tragen einer leichten Rüstung zu einem Sinkmalus von  $-10$  auf Schwimmenproben und das Tragen einer schweren Rüstung sogar zu einem Sinkmalus von  $-20$ . Wärmende Kleidung wird je nach Stärke des Kälteschutzes als leichte oder schwere Rüstung mit üblicherweise negativer Qualität gewertet. Rüstungen schränken außerdem die Ausweichfähigkeiten eines Charakters ein: Wird eine leichte Rüstung getragen, so wird bei der Berechnung der Reflexabwehr die Summe aus Gewandtheit und Intuition, sofern diese über  $10$  liegt, auf den Wert  $10$  reduziert. Wird eine schwere Rüstung getragen, so wird bei der Berechnung der Reflexabwehr die Summe aus Gewandtheit und Intuition, sofern diese über  $5$  liegt, sogar auf den Wert  $5$  reduziert.

Analog zu Waffen gibt es primitive, geläufige und hochwertige Rüstungen und Schilde mit entsprechender Einschränkung der maximal herstellbaren Qualität. Der Materialwert der Rüstungen und Schilde ist in Werkphasen angegeben, ein dreister Händler verlangt allerdings einen Golddukaten pro Werkphase. Schützende Kleidung, leichte Rüstungen und leichte Schilde werden mit der Fertigkeit Handwerk hergestellt. Schwere Rüstungen und schwere Schilde werden mit Schmiedekunst hergestellt.

Name	Wert	Rüstungsbonus	Belastung	max. Qualität
<b>Schützende Kleidung</b>				
Einfache Kleidung	4	+0	Keine	+0
Waffenrock	8	+0	Keine	+2
Tuchrüstung	16	+0	Keine	+5
<b>Leichte Rüstungen</b>				
Lederrüstung	16	+5	+2	+0
Nietenharnisch	32	+5	+2	+2
Kettenhemd	64	+5	+2	+5
<b>Schwere Rüstungen</b>				
Bronzerüstung	60	+10	+4	+0
Plattenharnisch	120	+10	+4	+2
Spiegelpanzer	240	+10	+4	+5

Name	Wert	Schildbonus	Belastung	max. Qualität
<b>Leichte Schilde</b>				
Buckler	8	+2	+2	+0
Rundschild	16	+2	+2	+2
<b>Schwere Schilde</b>				
Lederschild	16	+5	+4	+0
Turmschild	32	+5	+4	+2
Drachenschild	64	+5	+4	+5

### 8.6 Alchemistische Produkte

Mit alchemistischen Produkten werden stärkende Tränke und Salben sowie schädliche Gifte und Streuwaffen bezeichnet. Um solche alchemistischen Produkte zu brauen, benutzt ein Charakter die Fertigkeit Alchemie und kann diese Substanzen analog zu anderen Gegenständen [herstellen](#). Rohmaterialien für die Herstellung können mit Naturkunde gesammelt hat.

#### Tränke und Salben

Tränke sind alchemistische Substanzen, die üblicherweise oral eingenommen werden müssen. Salben müssen auf Körperteile oder Gegenstände aufgetragen werden, was etwa eine Minute dauert. Die Produktqualität wirkt sich bei Tränken und Salben üblicherweise auf die Wirkungsdauer und die Wirkung aus und muss bei vielen Produkten mindestens 1 betragen.

### 8.7 Angriff mit Streuwaffen

Eine Streuwaffe ist ein Wurfgeschoss, welches beim Aufprall zerspritzt, explodiert oder zerstäubt. Mit einer Streuwaffe zielt man auf einen 1m<sup>2</sup> großen Bereich und versucht diesen mit einem präzise geführten Angriffswurf zu treffen. Der Mindestwurf für einen zielgenauen Treffer ist 5, erschwert um die Entfernung des Ziels

geteilt durch 1m (abgerundet). Wird der Mindestwurf verfehlt, so landet das Geschoss in einem benachbarten Bereich und erzielt dort seine Wirkung. Wenn die Streuwaffe eine Schädigung verursacht, führt sie einen Angriff mit W20 + fünffache Produktqualität aus und muss die Zähigkeitsabwehr durchbrechen.

#### Gifte auftragen

Gifte können eingenommen werden, oder mit einer konzentrierten Handlung auf eine Klinge oder vier Projektile aufgetragen werden. Auf einer Nahkampfwaffe hält sich das Gift für maximal vier Treffer, bevor es seine Wirkung verliert. Vergiftete Projektile können nur einmal eingesetzt werden. Üblicherweise muss mit einem Giftangriff von W20 + fünffache Produktqualität die Zähigkeitsabwehr des Opfers überwunden werden, damit das Gift wirkt. Die Qualität des Giftangriffs wird Vergiftungsqualität genannt. Gifte und ihre Auswirkungen können allesamt mit dem Spruch *Vergiftung heilen* oder bei schneller Anwendung mit der Fertigkeit *Heilkunde* kuriert werden.

### 8.8 Liste der alchemistischen Produkte

#### Angstgift - Gift

Basispreis: 24

Wirkungsdauer: Ein Tag

Das Lebewesen leidet unter Angstzuständen und wird in Höhe der Vergiftungsqualität **demoralisiert**.

**Berserkergift** - Gift

Basispreis: 24

Wirkungsdauer: Eine Minute

Das Lebewesen wird wahnsinnig und gerät in **Berserkerwut**.

**Lähmungsgift** - Gift

Basispreis: 24

Wirkungsdauer: Eine Stunde

Das Lebewesen erleidet durch das Gift starke Lähmungserscheinungen und wird dadurch ab Vergiftungsqualität 1 **benumbelt** und ab Vergiftungsqualität 3 **handlungsunfähig**.

**Schlafgift** - Gift

Basispreis: 8

Wirkungsdauer: Ein Tag

Das Gift versucht das Lebewesen einzuschläfern und damit **handlungsunfähig** zu machen. Lauter Lärm, Schütteln oder Schmerzen wecken das Opfer wieder, so dass man im Kampfgetümmel davon ausgehen kann, dass das Ziel durch den Aufschlag am Boden sofort wieder erwacht. Das Opfer verliert dennoch seine nächste *Einfach Handlung* und liegt üblicherweise **auf dem Boden**. Ab Vergiftungsqualität 3 ist der Schlaf so tief, dass das Opfer nur durch starke Schmerzen oder mehrere Ohrfeigen geweckt werden kann. Ab Vergiftungsqualität 5 ist das Opfer bis zum Ende der Wirkungsdauer ohnmächtig.

**Schwächungsgift** - Gift

Basispreis: 8

Wirkungsdauer: Ein Tag

Das Lebewesen erleidet starkes, körperliches Unwohlsein und wird in Höhe der Vergiftungsqualität **erschöpft**.

**Verwandlungselixier** - Gift

Basispreis: 64

Wirkungsdauer: Ein Tag

Für das Elixier werden körperliche Rückstände eines Wildtiers (zum Beispiel Federn, Wurststück) benötigt. Das Elixier verwandelt das Opfer ohne dessen Ausrüstung das entsprechende Wildtier. Die Spielwerte des Wildtiers werden direkt übernommen. Angesammelter körperlicher Schaden wird bei der Verwandlung mit

dem Quotienten der Schadenstoleranzen von Wildtier und Opfer multipliziert und bei der Rückverwandlung dividiert. Das Opfer behält seine Erinnerungen, die Klugheit der neuen Form entscheidet allerdings darüber, ob diese auch sinnvoll interpretiert werden können.

**Waffengift (schwach)** - Gift

Basispreis: 8

Wirkungsdauer: Ein Tag

Das Lebewesen erleidet einen Giftmalus in Höhe von  $xW4$  auf seine Schadenstoleranz, wobei  $x$  der Vergiftungsqualität entspricht.

**Waffengift (stark)** - Gift

Basispreis: 24

Wirkungsdauer: Ein Tag

Das Lebewesen erleidet einen Giftmalus in Höhe von  $xW8$  auf seine Schadenstoleranz, wobei  $x$  der Vergiftungsqualität entspricht.

**Waffengift (tödlich)** - Gift

Basispreis: 64

Wirkungsdauer: Ein Tag

Das Lebewesen erleidet einen Giftmalus in Höhe von  $xW12$  auf seine Schadenstoleranz, wobei  $x$  der Vergiftungsqualität entspricht.

**Wahrheitselixier** - Gift

Basispreis: 24

Wirkungsdauer: Eine Stunde

Dem Lebewesen fällt es schwer zu lügen oder anderweitig absichtlich die Unwahrheit zu sagen. Es erhält einen Giftmalus in Höhe der fünffachen Vergiftungsqualität auf *Bluffen*.

**Brandschutzsalbe** - Salbe

Basispreis: 8

Wirkungsdauer: Ein Tag

Mit der kohleschwarzen Salbe eingeriebene Lebewesen und Gegenstände sind deutlich besser gegen Feuer und Hitze gefeit. Erlittener Feuerschaden wird um die fünffache Qualität der Salbe reduziert. Da die Salbe ranzig stinkt, wird sie nur von Zwergenschmieden regelmäßig verwendet.

**Heilsame Salbe** - Salbe

Basispreis: 64

Wirkungsdauer: Ein Tag

Das mit der Salbe eingeriebene Lebewesen fällt allmählich in einen 24 Stunden andauernden Tiefschlaf, in dem es sich von seinen Wunden erholt: Der Tiefschlaf wird als fünf aufeinander folgende **Ruhephasen** gewertet, bei denen die Schadenserholungsrate jeweils einen Verbesserungsbonus in Höhe der Qualität der Salbe erhält. Die Entzugserholungsrate wird nicht modifiziert. Die Salbe unterdrückt außerdem schädliche Effekte von Krankheiten und Giften. Das schlafende Lebewesen kann mit profanen Mitteln nicht aus dem Tiefschlaf geweckt werden.

### **Leuchtpaste** - Salbe

*Basispreis:* 8

*Wirkungsdauer:* Eine Stunde

Die Leuchtpaste besteht aus zwei Komponenten, die bei Bedarf zusammengerührt werden. Die Leuchtpaste erleuchtet die Umwelt in einer Reichweite von 6m pro Produktqualität um sich herum mit der Leuchtkraft einer Fackel.

### **Magische Politur** - Salbe

*Basispreis:* 8

*Wirkungsdauer:* Sofort

Die magische Politur stellt die Struktur eines zerbrochenen oder zerschlagenen Gegenstands mit maximal 25kg Gewicht wieder her. Zu Staub zerfallene, zu Pulver zerriebene oder zu Asche verbrannte sowie magisch verformte Gegenstände können nicht wiederhergestellt werden. Falls der Gegenstand vor der Zerstörung eine Produktqualität von  $+x$  besaß, wird diese wiederhergestellt, sofern die Qualität der Politur ebenfalls  $x$  ist. Bei niedrigerer Qualität der Politur wird die Produktqualität des Gegenstands entsprechend teilweise wiederhergestellt.

### **Magischer Balsam** - Salbe

*Basispreis:* 24

*Wirkungsdauer:* Ein Tag

Der magische Balsam wird auf eine Waffe oder eine Rüstung aufgetragen. Der behandelte Gegenstand erhält einen Verbesserungsbonus auf seine **Produktqualität** in Höhe der Qualität des Balsams. Waffen erzeugen dadurch magischen statt profanen Waffenschaden.

### **Blitzpulver** - Streuwaffe

*Basispreis:* 24

*Wirkungsdauer:* Eine Minute

Das Blitzpulver verpufft zu einem Lichtblitz, der alle

Lebewesen in einer 6m-Zone **benebelt**, sofern der Streuwaffenangriff deren Abwehr durchbricht. Ab Angriffsqualität 3 sind betroffene Lebewesen sogar **blind**, ab Angriffsqualität 5 hat das Pulver dauerhafte Schäden an den Augen verursacht und erzeugt eine Krankheit.

### **Brandbombe** - Streuwaffe

*Basispreis:* 64

*Wirkungsdauer:* Sofort

Die Brandbombe explodiert beim Aufprall und verursacht  $xW12$  Feuerschaden bei allen Zielen im Wirkungsbereich, wobei  $x$  die Qualität des Streuwaffenangriffs ist. Leicht brennbare Objekte werden dadurch entzündet.

### **Frostbombe** - Streuwaffe

*Basispreis:* 64

*Wirkungsdauer:* Sofort

Die Frostbombe explodiert beim Aufprall und verursacht  $xW12$  Kälteschaden bei allen Zielen im Wirkungsbereich, wobei  $x$  die Qualität des Streuwaffenangriffs ist. Feuchte Oberflächen werden dadurch mit einer dünnen Eisschicht überzogen und gegebenenfalls rutschiges Gelände.

### **Giftnebel** - Streuwaffe

*Basispreis:* 64

*Wirkungsdauer:* Eine Minute

Am Aufprallort manifestiert sich eine unheilvoll schillernde und giftige Nebelbank. Ziele in einem Bereich von 3m pro Produktqualität um den Aufprallort sind **verborgen** und **benebelt** und werden jede Runde zu Beginn ihres Zuges von den Giftgasen mit einem Angriff von  $W20 +$  fünffache Produktqualität angegriffen. Ein erfolgreicher Angriff verursacht  $xW8$  Punkte Fäulnisschaden, wobei  $x$  die Qualität des Angriffs ist. Der Nebel kann durch Wind(-magie) weggeblasen werden.

### **Nebelgranate** - Streuwaffe

*Basispreis:* 24

*Wirkungsdauer:* Eine Minute

Die Nebelgranate erzeugt am Aufschlagsort eine Nebelbank, die alle Ziele in ihrer **Sicht** behindert. Ziele in einem Bereich von 6m pro Produktqualität um den Aufschlagsort sind **verborgen** und **benebelt**. Ziele in einem Bereich von 3m pro Produktqualität um den Aufschlagsort sind in so dichtem Nebel gehüllt, dass sie

von anderen Kreaturen nur aus nächster Nähe gesehen werden können, sind dann aber diesen gegenüber immer noch [verborgen](#).

**Abwehrtrank** - Trank

Basispreis: 8

Wirkungsdauer: Ein Tag

Der Abwehrtrank stärkt die Abwehrkräfte gegen Gifte und Krankheiten. Der Anwender erhält einen Verbesserungsbonus in Höhe der fünffachen Produktqualität auf seine Zähigkeitsabwehr gegen Gifte, witterungsbedingte Krankheiten und Infektionskrankheiten.

**Antidot** - Trank

Basispreis: 24

Wirkungsdauer: Sofort

Das Antidot versucht alle Vergiftungen des Lebewesens zu neutralisieren. Neutralisiert werden aber nur solche, deren Qualität nicht größer ist als die Qualität des Antidots.

**Astraltrank (schwach)** - Trank

Basispreis: 24

Wirkungsdauer: Sofort

Der Astraltrank baut sofort  $xW4$  Punkte astralen Entzug ab, wobei  $x$  die Qualität des Astraltranks ist.

**Astraltrank (stark)** - Trank

Basispreis: 64

Wirkungsdauer: Sofort

Der Astraltrank baut sofort  $xW8$  Punkte astralen Entzug ab, wobei  $x$  die Qualität des Astraltranks ist.

**Atempille** - Trank

Basispreis: 24

Wirkungsdauer: 10 Minuten

Der Anwender muss während der Wirkungsdauer keine Luft einatmen.

**Aufputschpillen** - Trank

Basispreis: 8

Wirkungsdauer: Ein Tag

Die Aufputschpillen sorgen dafür, dass der Anwender kein Schlafbedürfnis und keine Müdigkeit mehr verspürt. Er erhält *Immunität* gegen Ohnmachtseffekte, erleidet keine Nachteile durch Gewaltmärsche. Die Pillen können in Flüssigkeit gelöst und einem Lebewesen

eingeflüßt werden. Ein Bewusstloser kann dadurch geweckt werden.

**Ausdauer-Elixier** - Trank

Basispreis: 24

Wirkungsdauer: Eine Stunde

Der Anwender erhält einen Verbesserungsbonus in Höhe der Produktqualität auf seine Ausdauer.

**Gestaltwandel-Elixier** - Trank

Basispreis: 64

Wirkungsdauer: Ein Tag

Für das Elixier werden körperliche Rückstände einer Person (zum Beispiel Haare, Blut) benötigt. Der Anwender des Elixiers verwandelt sich körperlich in diese Person und nimmt deren Spielwerte (außer Astralkraft, Domänenränge und dazugehörige Talente) direkt an. Angesammelter körperlicher Schaden wird bei der Verwandlung mit dem Quotienten der Schadenstoleranzen von Person und Anwender multipliziert und bei der Rückverwandlung dividiert.

**Gewandtheits-Elixier** - Trank

Basispreis: 24

Wirkungsdauer: Eine Stunde

Der Anwender erhält einen Verbesserungsbonus in Höhe der Produktqualität auf seine Gewandtheit.

**Heiltrank (schwach)** - Trank

Basispreis: 24

Wirkungsdauer: Sofort

Der Heiltrank baut sofort  $xW4$  Punkte körperlichen Schaden ab, wobei  $x$  die Qualität des Heiltranks ist. Die Anwendung des Heiltranks ist ein [stabilisierender Effekt](#) mit entsprechender Qualität.

**Heiltrank (stark)** - Trank

Basispreis: 64

Wirkungsdauer: Sofort

Der Heiltrank baut sofort  $xW8$  Punkte körperlichen Schaden ab, wobei  $x$  die Qualität des Heiltranks ist. Die Anwendung des Heiltranks ist ein [stabilisierender Effekt](#) mit entsprechender Qualität.

**Intuitions-Elixier** - Trank

Basispreis: 24

Wirkungsdauer: Eine Stunde

Der Anwender erhält einen Verbesserungsbonus in Höhe der Produktqualität auf seine Intuition.

**Klugheits-Elixier** - Trank

*Basispreis:* 24

*Wirkungsdauer:* Eine Stunde

Der Anwender erhält einen Verbesserungsbonus in Höhe der Produktqualität auf seine Klugheit.

**Mut-Elixier** - Trank

*Basispreis:* 24

*Wirkungsdauer:* Eine Stunde

Der Anwender erhält einen Verbesserungsbonus in Höhe der Produktqualität auf seinen Mut.

**Nachtsichttrank** - Trank

*Basispreis:* 24

*Wirkungsdauer:* Eine Stunde

Der Nachtsichttrank verstärkt alle körperlichen Sinne, was ihn zu einer beliebten Droge macht. Der Anwender erhält dadurch *Dämmerungssicht* und einen Verbesserungsbonus in Höhe der fünffachen Produktqualität auf Wahrnehmungswürfe.

**Resistenztrunk** - Trank

*Basispreis:* 24

*Wirkungsdauer:* Eine Stunde

Der Trunk stärkt die Widerstandskräfte des Anwenders, dieser erhält einen Verbesserungsbonus in Höhe der Produktqualität auf die Reflex-, Zähigkeits- und Willensabwehr.

**Schmerzmittel** - Trank

*Basispreis:* 8

*Wirkungsdauer:* Eine Stunde

Das Schmerzmittel stärkt den Kreislauf und lindert Schmerzen. Der Anwender erhält einen Verbesserungsbonus in Höhe der fünffachen Produktqualität auf seine Schadenstoleranz.

**Stärke-Elixier** - Trank

*Basispreis:* 24

*Wirkungsdauer:* Eine Stunde

Der Anwender erhält einen Verbesserungsbonus in Höhe der Produktqualität auf seine Stärke.

**Willenstrunk** - Trank

*Basispreis:* 8

*Wirkungsdauer:* Ein Tag

Der Willenstrunk stärkt die Abwehrkräfte geistige Umnachtung. Der Anwender erhält einen Verbesserungsbonus in Höhe der fünffachen Spruchqualität auf ihre Willensabwehr gegen [geistige Einschränkungen](#) wie Demoralisierung, Berserkerwut oder Verwirrung.

## 8.9 Herbarium

Auch wenn einige alchemistische Produkte mit Hilfe von speziellen Ölen, Mineralien oder tierischen Sekreten hergestellt werden, besteht ein Großteil der alchemistischen Gifte, Tränke, Salben und Pulver aus pflanzlichen Bestandteilen.

Die nachfolgende Liste enthält heilsame und giftige Pflanzen, die in den verschiedenen Regionen Aventuriens gefunden werden können sowie deren Verwendung als Rohmaterialien in der Alchemie oder anderen Situationen. Ob eine bestimmte Pflanze zur passenden Jahreszeit in der passenden Region gefunden werden kann, wird vom Spielleiter entschieden. Sobald ein Pflanzenvorkommen gefunden wurde, entscheidet ein Naturkundewurf darüber, wie viele Werkphasen an Pflanzen als Rohmaterialien gesammelt werden konnten (siehe auch Abschnitt [Sammeln, Geld verdienen und Ausrüstung herstellen](#)).

### Alraunewurzeln

*Verbreitung:* Wälder im Mittelreich und im Norden

*Erntezeit:* Ganzjährig

*Verwendung:* Angstgift, Gestaltwandel-Elixier, Verwandlungselixier

### Arganstrauch

*Verbreitung:* Regenwald

*Erntezeit:* Ganzjährig

*Verwendung:* Heiltrank (stark), Schmerzmittel

### Atankieferrinde

*Verbreitung:* Eheres Schwert

*Erntezeit:* Ganzjährig

*Verwendung:* Hilft gegen Fieberkrankheiten

### Atmongras

*Verbreitung:* Steppen in der Khôm

*Erntezeit:* Frühling

*Verwendung:* Gewandtheits-Elixier

**Axordarinde**

*Verbreitung:* Maraskan  
*Erntezeit:* Ganzjährig  
*Verwendung:* Hilft gegen Zorganpocken

**Baldrianwurzel**

*Verbreitung:* Wiesen im Mittelreich und im Norden  
*Erntezeit:* Ganzjährig  
*Verwendung:* Schmerzmittel

**Belmartbusch**

*Verbreitung:* Wälder im Norden  
*Erntezeit:* Frühling bis Herbst  
*Verwendung:* Abwehrtrank, Resistenztrunk

**Blutblatranken**

*Verbreitung:* Magische Wälder im Norden  
*Erntezeit:* Ganzjährig  
*Verwendung:* Astraltrank (schwach), Magischer Balsam, Magische Politur

**Carloghalme**

*Verbreitung:* Sumpfgebiete an der Westküste  
*Erntezeit:* Frühling und Herbst  
*Verwendung:* Nachtsichttrank

**Cheria-Kaktus**

*Verbreitung:* Steppen in der Khôm  
*Erntezeit:* Ganzjährig  
*Verwendung:* Rauschmittel, Schwächungsgift, Waffengift (schwach)

**Chonchiniskraut**

*Verbreitung:* Wiesen im Mittelreich und im Norden  
*Erntezeit:* Frühling bis Herbst  
*Verwendung:* Schmerzmittel, Brandschutzsalbe

**Disdychonda**

*Verbreitung:* Regenwald, Echsensümpfe, Maraskan  
*Erntezeit:* Ganzjährig  
*Verwendung:* Lähmungsgift, Waffengift (schwach)

**Donfstengel**

*Verbreitung:* Sumpfgebiete  
*Erntezeit:* Ganzjährig  
*Verwendung:* Hilft gegen Fieberkrankheiten

**Drachenschlundstrauch**

*Verbreitung:* Wälder im Mittelreich und im Süden  
*Erntezeit:* Ganzjährig  
*Verwendung:* Hilft gegen Lykanthropie

**Egelschreckkraut**

*Verbreitung:* Sumpfgebiete  
*Erntezeit:* Sommer  
*Verwendung:* Hilft gegen Parasiten

**Feuermoss**

*Verbreitung:* Höhlen  
*Erntezeit:* Ganzjährig  
*Verwendung:* Blitzpulver, Brandbombe, Nebelgranate

**Feuerschlickalgen**

*Verbreitung:* Perlenmeer  
*Erntezeit:* Ganzjährig  
*Verwendung:* Klugheits-Elixier

**Finagebast**

*Verbreitung:* Wälder in Südaventurien  
*Erntezeit:* Herbst bis Winter  
*Verwendung:* Berserkergift, Schmerzmittel

**Gulmondstrauch**

*Verbreitung:* Wälder im Norden  
*Erntezeit:* Frühling bis Herbst  
*Verwendung:* Abwehrtrank, Resistenztrunk, Willenstrunk

**Hesindigo**

*Verbreitung:* Waldinseln, Regengebirge  
*Erntezeit:* Ganzjährig  
*Verwendung:* Färbemittel

**Hiradwurz**

*Verbreitung:* Steppen in Mhanadistan  
*Erntezeit:* Ganzjährig  
*Verwendung:* Antidot

**Hollbeeren**

*Verbreitung:* Wälder im Norden  
*Erntezeit:* Herbst  
*Verwendung:* Schlafgift, Waffengift (schwach)

**Horusche**

*Verbreitung:* Maraskan  
*Erntezeit:* Ganzjährig  
*Verwendung:* Ausdauer-Elixier, Stärke-Elixier

**Ilmenblatt**

*Verbreitung:* Wälder in Südaventurien  
*Erntezeit:* Sommer  
*Verwendung:* Intuitions-Elixier, Schlafgift, Schwächungsgift

**Jorugawurzel**

*Verbreitung:* Wälder in Nordaventurien  
*Erntezeit:* Sommer bis Herbst  
*Verwendung:* Hilft gegen Tollwut

**Kairanhalme**

*Verbreitung:* Magische Seen im Norden  
*Erntezeit:* Ganzjährig  
*Verwendung:* Astraltrank (stark), Gestaltwandel-Elixier, Verwandlungselixier

**Kajubo-Knospen**

*Verbreitung:* Waldinseln  
*Erntezeit:* Frühling bis Herbst  
*Verwendung:* Atempille

**Kamillenkraut**

*Verbreitung:* Wälder und Wiesen  
*Erntezeit:* Sommer  
*Verwendung:* Hilft gegen Erkältungskrankheiten

**Khomknolle**

*Verbreitung:* Steppen in der Khôm  
*Erntezeit:* Ganzjährig  
*Verwendung:* Speichert Wasser

**Klippenzahn**

*Verbreitung:* Klippen im Norden  
*Erntezeit:* Sommer  
*Verwendung:* Heiltrank (schwach), Schmerzmittel

**Knoblauch**

*Verbreitung:* Wiesen im Mittelreich  
*Erntezeit:* Ganzjährig  
*Verwendung:* Abwehrtrank, Gewürz, Hilft gegen widernatürliche Kreaturen

**Krötenschemelpilz**

*Verbreitung:* Sumpfbereiche und Wälder  
*Erntezeit:* Herbst  
*Verwendung:* Giftnebel, Schwächungsgift, Waffengift (stark)

**Kukukazweige**

*Verbreitung:* Waldinseln, Regengebirge  
*Erntezeit:* Ganzjährig  
*Verwendung:* Aufputzschpillen, Rauschmittel, Schmerzmittel

**Kurkumer Nelke**

*Verbreitung:* Wiesen in Tobrien  
*Erntezeit:* Sommer  
*Verwendung:* Färbemittel, Gewürz

**Lotos**

*Verbreitung:* Seeufer im Mittelreich und im Süden  
*Erntezeit:* Sommer  
*Verwendung:* Angstgift, Färbemittel, Rauschmittel

**Lulaniensblüten**

*Verbreitung:* Wälder im Mittelreich  
*Erntezeit:* Sommer  
*Verwendung:* Mut-Elixier, Willenstrunk

**Madablüten**

*Verbreitung:* Magische Auen  
*Erntezeit:* im vollen Mondlicht  
*Verwendung:* Astraltrank, Heilsame Salbe

**Menchal-Kaktus**

*Verbreitung:* Steppen in der Khôm  
*Erntezeit:* Ganzjährig  
*Verwendung:* Antidot

**Merachstrauch**

*Verbreitung:* Regenwald, Echsensümpfe, Maraskan  
*Erntezeit:* Herbst  
*Verwendung:* Waffengift (stark)

**Mibelrohrhalme**

*Verbreitung:* Sümpfe im Süden  
*Erntezeit:* Frühling bis Herbst  
*Verwendung:* Gewandtheits-Elixier

**Mirbelsteinkraut**

*Verbreitung:* Wälder im Mittelreich  
*Erntezeit:* Frühling bis Herbst  
*Verwendung:* Hilft gegen Parasiten

**Mohn**

*Verbreitung:* Wiesen und Wälder in ganz Aventurien



*Erntezeit:* Sommer bis Herbst

*Verwendung:* Gewürz, Schlafgift, Schmerzmittel

### **Morgendornstrauch**

*Verbreitung:* magische Sümpfe im Norden

*Erntezeit:* Ganzjährig

*Verwendung:* Gestaltwandel-Elixier, Verwandlungselixier

### **Naftanstaude**

*Verbreitung:* Wälder und Steppen im Mittelreich und im Süden

*Erntezeit:* Ganzjährig

*Verwendung:* Waffengift (schwach)

### **Neckerkraut**

*Verbreitung:* Sumpfbereiche an der Westküste

*Erntezeit:* Ganzjährig

*Verwendung:* Gewürz, Hilft gegen Skorbut

### **Niederhöhlenkraut**

*Verbreitung:* Waldinseln, Regengebirge

*Erntezeit:* Ganzjährig

*Verwendung:* Schwächungsgift, Waffengift (schwach)

### **Nothilfflechten**

*Verbreitung:* Wälder im Norden

*Erntezeit:* Sommer

*Verwendung:* Schmerzmittel

### **Olginwurz**

*Verbreitung:* Raschtulswall

*Erntezeit:* Ganzjährig

*Verwendung:* Antidot

### **Orazallianen**

*Verbreitung:* Regenwald, Echsensümpfe, Maraskan

*Erntezeit:* Ganzjährig

*Verwendung:* Klebstoff, Magische Politur

### **Pestsporenpilz**

*Verbreitung:* Sumpfbereiche im Norden

*Erntezeit:* Sommer

*Verwendung:* Nachtsichttrank, Waffengift (schwach)

### **Pfeilblütenstrauch**

*Verbreitung:* Sümpfe und Wälder im Süden

*Erntezeit:* Frühling bis Herbst

*Verwendung:* Heilsame Salbe, Heiltrank (stark)

### **Phosphorpilz**

*Verbreitung:* Höhlen im Orkland

*Erntezeit:* Ganzjährig

*Verwendung:* Leuchtpaste

### **Quasselwurz**

*Verbreitung:* Wälder im Mittelreich

*Erntezeit:* Frühling bis Herbst

*Verwendung:* Wahrheitselixier

### **Quinjabeeren**

*Verbreitung:* Wälder und Regenwälder im Süden

*Erntezeit:* Frühling bis Herbst

*Verwendung:* Aufputzpillen

### **Rahjalieblüten**

*Verbreitung:* Wälder und Wiesen im Mittelreich und im Süden

*Erntezeit:* Ganzjährig

*Verwendung:* Verhütungsmittel

### **Rattenpilze**

*Verbreitung:* ganz Aventurien

*Erntezeit:* Frühling bis Herbst

*Verwendung:* Berserkergift, Rauschmittel, Waffengift (schwach)

### **Rauschgurke**

*Verbreitung:* Maraskan

*Erntezeit:* Frühling und Herbst

*Verwendung:* Berserkergift, Mut-Elixier, Rauschmittel

### **Samthauchorchidee**

*Verbreitung:* Flussgebiete im Regenwald

*Erntezeit:* Sommer

*Verwendung:* Intuitions-Elixier, Rauschmittel, Schwächungsgift

### **Sansarotang**

*Verbreitung:* Perlenmeer

*Erntezeit:* Ganzjährig

*Verwendung:* Abwehrtrank, Hilft gegen Parasiten

### **Satuariensbusch**

*Verbreitung:* Wälder im Mittelreich und im Süden

*Erntezeit:* Frühling

*Verwendung:* Heilsame Salbe, Heiltrank (stark)

**Schlangenzünglein**

*Verbreitung:* Maraskan  
*Erntezeit:* Ganzjährig  
*Verwendung:* Intuitions-Elixier, Klugheits-Elixier

**Seidenliane**

*Verbreitung:* Waldinseln, Regengebirge  
*Erntezeit:* Frühling  
*Verwendung:* Waffengift (tödlich)

**Shurinknollenstrauch**

*Verbreitung:* Steppen und Wälder im Mittelreich und im Norden  
*Erntezeit:* Frühling bis Sommer  
*Verwendung:* Waffengift (tödlich)

**Sumpfknöterichpilz**

*Verbreitung:* Wälder im Norden  
*Erntezeit:* Sommer bis Herbst  
*Verwendung:* Giftnebel, Waffengift (stark)

**Tarnelenblüten**

*Verbreitung:* Wälder und Wiesen im Mittelreich und im Norden  
*Erntezeit:* Frühling bis Herbst  
*Verwendung:* Heiltrank (schwach), Schmerzmittel

**Thonnysblüten**

*Verbreitung:* Steppen und Wälder im Mittelreich und im Norden  
*Erntezeit:* Frühling bis Herbst  
*Verwendung:* Astraltrank (schwach), Klugheits-Elixier

**Traschbartflechten**

*Verbreitung:* Wälder und Sumpfbereiche im Norden  
*Erntezeit:* Ganzjährig  
*Verwendung:* Hilft gegen Fieberkrankheiten

**Ulmenwürgerranken**

*Verbreitung:* Wälder im Norden  
*Erntezeit:* Herbst  
*Verwendung:* Schlafgift, Schlaftrunk

**Vierblattbeeren**

*Verbreitung:* Wälder und Wiesen im Mittelreich und im Norden  
*Erntezeit:* Frühling bis Herbst  
*Verwendung:* Heiltrank (schwach), Schmerzmittel

**Vragieswurzel**

*Verbreitung:* Sümpfe im Mittelreich und im Süden  
*Erntezeit:* Frühling bis Herbst  
*Verwendung:* Rauschmittel, Schlafgift, Waffengift (schwach)

**Wasserrauschblüten**

*Verbreitung:* Flussgebiete im Norden  
*Erntezeit:* Sommer bis Herbst  
*Verwendung:* Rauschmittel, Schwächungsgift, Waffengift (schwach)

**Wirselskraut**

*Verbreitung:* Steppen und Wälder  
*Erntezeit:* Frühling bis Herbst  
*Verwendung:* Heiltrank (stark), Schmerzmittel

**Yagannüsse**

*Verbreitung:* Maraskan  
*Erntezeit:* Winter  
*Verwendung:* Aufputzpillen, Ausdauer-Elixier, Willenstrunk

**Zunderschwamm**

*Verbreitung:* Wälder und Regenwälder im Mittelreich und im Süden  
*Erntezeit:* Ganzjährig  
*Verwendung:* Blitzpulver, Brandbombe, Nebelgranate

**Zwölflattfarn**

*Verbreitung:* Wälder und Steppen im Mittelreich und im Süden  
*Erntezeit:* Winter bis Sommer  
*Verwendung:* Abwehrtrank, Resistenztrunk, Willenstrunk

## 9 SPIELLEITERREGELN

### 9.1 Reisen

Mit seiner Bewegungsrate kann man sich schnell auf einem Schlachtfeld bewegen. Üblicherweise bewegt sich eine Reisegruppe aber mit einem angenehmen Reisetempo in Kilometern pro Stunde in Höhe der halben Bewegungsrate. Mit einem Eilmarsch kann man seine Stundenleistung um 20% erhöhen, ist dann aber bis zum Ende der nächsten Ruhephase mit Qualität 2 *erschöpft*. Sinkt die Bewegungsrate eines Charakters durch spezielle Effekte auf oder unter Null, kann er sich nur noch unter großer Anstrengung bewegen: Er verliert die Möglichkeit, einen freien Schritt zu machen, und bewegt sich etwa einen Meter pro Minute.

### 9.2 Bewegungseinschränkungen

Ein Charakter kann in bestimmten Situationen Bewegungseinschränkungen erleiden:

Ein Charakter kann durch Manöver oder ähnliche Effekte umgeworfen werden und liegt dann *am Boden*. Er erhält am Boden einen Situationsmalus von -5 auf Nahkampfangriffswürfe und die Reflexabwehr gegen Nahkampfangriffe. Außer mit Armbrüsten darf er keine Fernkampfangriffe ausführen und erhält einen Situationsbonus von +5 auf die Reflexabwehr gegen Fernkampfangriffe oder magische Geschosse. Der Charakter erzeugt auch keinen Bedrohungsbereich, solange er am Boden liegt.

Ein Charakter kann durch Manöver oder ähnliche Effekte in den *Ringkampf* gezwungen werden. Wenn er sich im Ringkampf befindet, ist er mit der Qualität des Ringkampfes *belastet*. Er kann keine Sprüche mit der Komponente Geste sprechen und keine Schildboni nutzen. Waffen- und Manöverangriffe können nur mit natürlichen Waffen oder waffenlos ausgeführt werden. Er kann keine weitere Kreatur in einen Ringkampf zwingen, allerdings sehr wohl von mehreren Kreaturen in den Ringkampf gezwungen werden. Der im Ringkampfwurf überlegene Charakter kann den Ringkampfpartner mit seiner Bewegungsaktion mitzerren.

Ein Charakter wird *belastet*, wenn er besonders viel oder besonders schwere Ausrüstung trägt. Als grobe Richtlinie gilt: Je 25kg Gepäck erzeugen +2 *Belastung*. *Belastung* ist kumulativ: Je mehr ein Charakter trägt, desto mehr wird er belastet. Die Tragkraft eines Charakters sagt aus, wieviel Belastung ein Charakter tragen kann, bevor er negative Auswirkungen erleidet. Wenn die Belastung die Tragkraft übersteigt, ist der Charakter *erschöpft* mit

einer Qualität in Höhe der Differenz aus Belastung und Tragkraft.

*Schwieriges Gelände* bezeichnet ein Gebiet, welches entweder von Pflanzen umwuchert, rutschig oder anderweitig schwer zu durchschreiten ist. In schwierigem Gelände bewegt man sich nur mit halber Geschwindigkeit (nach Spielleiterentscheid auch weniger) und kann keine *Freien Schritte*, Rennen-Aktionen oder Sturmangriffe ausführen.

### 9.3 Sichtverhältnisse

Für die meisten Kreaturen ist eine gute Sicht auf das Ziel entscheidend für einen erfolgreichen Angriff. Der Sichtbereich eines Charakters ist in der Regel der Bereich in einem viertel Kreisbogen vor ihm, einäugige Charaktere haben einen eingeschränkten Sichtbereich. Waffen-, Manöver- und gezielte Zauberangriffe von außerhalb seines Sichtbereiches oder von unsichtbaren Kreaturen erhalten einen Überraschungsbonus von +5 auf den Angriffswurf. Der Charakter verliert gegen Angriffe von hinten oder von der Seite seinen Schildbonus auf die Reflexabwehr. Ein Charakter kann sich mit der Aktion *Freier Schritt* so drehen, dass er einen Gegner im Auge behält. Dreht er dabei aber einem anderen Gegner den Rücken oder die Seite zu, provoziert er einen Gelegenheitsangriff, der dann auch den Überraschungsbonus von +5 erhält und den Schildbonus ignoriert.

Starker Regen, Nebel oder schlechte Lichtverhältnisse können Kampfteilnehmer *verbergen* oder sogar *unsichtbar* machen. Waffen-, Manöver- und gezielte Spruchangriffe gegen *verborgene* Kreaturen schlagen mit einer Fehlschlagswahrscheinlichkeit von 20% fehl. Gegen *unsichtbare* Kreaturen beträgt die Fehlschlagswahrscheinlichkeit sogar 50% und diese erzeugen auch keine Gelegenheitsangriffe. Licht und Dunkelheit werden in drei Stufen abstrahiert: Licht von Fackeln beleuchtet alles in einer Reichweite von ca. 6 Metern um die Lichtquelle. In einer Zone von bis zu 12 Metern um die Lichtquelle herrscht *Düsternis* und alle Kreaturen darin sind *verborgen*. Weiter entfernte Bereiche liegen in *Dunkelheit* und sind somit *unsichtbar*. Verfügt ein Charakter über *Dämmerungssicht*, so sieht der Charakter in der Düsternis so gut wie in normalen Lichtverhältnissen und in Dunkelheit so gut wie in der Düsternis.

## 9.4 Körperliche Einschränkungen

Einzelne Manöver, Sprüche, Gifte oder Krankheiten können einen Charakter auf unterschiedliche Weise körperlich einschränken.

Ist ein Charakter *benebelt*, sind alle anderen Kreaturen für ihn *verborgen*. Ist ein Charakter *geblendet*, so sind alle anderen Kreaturen für ihn sogar unsichtbar. Ein *stummer* Charakter kann nicht reden und keine Sprüche mit der Komponente *Formel* wirken. Ein *tauber* Charakter kann nichts hören und wenn er einen Zauberspruch mit der Komponente *Formel* wirkt oder wirken will, verpufft dieser mit einer Fehlschlagswahrscheinlichkeit von 50%. Der Zustand *Taub* deaktiviert außerdem das Talent *Blindkampf*.

Ein Charakter kann durch Gifte, Magie, Manöver oder zu viel Traglast für eine bestimmte Zeit *erschöpft* sein und erhält dadurch einen Erschöpfungsmalus in Höhe der doppelten Qualität auf alle Prüfwürfe und die Reflexabwehr, die Bewegungsrate sinkt um 2m pro Qualität.

Bei extremer Erschöpfung, Betäubung, Lähmung oder wenn seine Schadenstoleranz überschritten ist, wird der Charakter *handlungsunfähig*: Er darf keine Aktionen ausführen und keine Prüfwürfe mehr ablegen, seine Reflexabwehr sinkt auf 5.

## 9.5 Geistige Einschränkungen

Neben den körperlichen Einschränkungen kann ein Charakter auch unter geistigen Einschränkungen leiden.

Wenn der Charakter Angst hat oder anderweitig *demoralisiert* wird, erhält er einen Furchtmalus in Höhe der doppelten Qualität auf alle Prüfwürfe. Ein Charakter in *Berserkerwut* ist sehr aggressiv und greift willenlos jede Runde mit einem einfachen oder konzentrierten Angriff die nächstgelegene Person im Sichtbereich an. Ein *verwirrter* Charakter würfelt zu Beginn seiner Runde einen W10: Bei 1 – 3 darf er normal handeln, bei 4 – 7 macht er die Runde über nichts sinnvolles, bei 8 – 10 entscheidet der Spielleiter, was der Charakter tut.

## 9.6 Resistenzen, Anfälligkeiten, Immunität

Manche Kreaturen verfügen über besondere Resistenzen oder Anfälligkeiten gegenüber bestimmten Angriffsarten. Beispiele sind Krankheits-, Gift- oder Manöverangriffe, Angriffe mit bestimmten Waffentypen oder Angriffe, die Feuer- oder Kälteschaden verursachen.

Verfügt eine Kreatur über eine *schwache Resistenz* gegenüber einer Angriffsart, erhält sie einen Resistenzbonus von +5 auf ihre Abwehr gegen diese Angriffsart. Bei einer *starken Resistenz* beträgt der Resistenzbonus sogar +10. Analog erzeugt eine schwache beziehungsweise starke Anfälligkeit einen Anfälligkeitsmalus von +5 beziehungsweise +10 auf die Abwehr gegen entsprechende Angriffe. Manche Kreaturen sind auch *immun* gegen bestimmte Angriffsarten. Entsprechende Angriffe schlagen fehl und werden behandelt, als würden sie die Abwehr nicht durchbrechen.

## 9.7 Krankheiten

Krankheiten können durch Kontakt mit Kranken, durch schlechte Witterung oder mittels Magie übertragen werden. Aber auch die Spätfolgen von schädlichen Manövern und schweren Vergiftungen, schwere Stürze oder der Wille der Götter können eine Krankheit hervorrufen. Wann konkret eine Krankheit auftritt, wie stark sie ist und wie lange sie ohne Behandlung bestehen bleibt ist von Krankheit zu Krankheit verschieden und liegt in der Hand des Spielleiters. Krankheiten enden typischerweise zum Ende einer Ruhephase.

Jede Krankheit hat einen Krankheitsgrad und falls es zu einer Ansteckungssituation kommt, würfelt die Krankheit einen Infektionswurf mit W20 + fünffachen Krankheitsgrad, der die Zähigkeitsabwehr des Opfers durchbrechen muss, um dieses mit der Schadenswirkung anzustecken. Es gibt allerdings auch seelische Erkrankungen (Traumatische Erfahrung oder schlichtweg Wahnsinn), die dann gegen die Willensabwehr gewürfelt werden.

Ein infizierter Charakter leidet unter der Schadenswirkung, die die Krankheit mit sich bringt und die üblicherweise von der Qualität des Infektionswurfs abhängt, die Erkrankungsqualität genannt wird. Krankheiten können alle **körperlichen** oder **geistigen** Einschränkungen nach sich ziehen. Es gibt jedoch auch exotische Krankheitsbilder, die den Abbau von Entzug behindern, den Astralkörper angreifen, die Ruhephase behindern oder komplett stören, die Abwehrarten reduzieren oder Schadenstoleranz beeinträchtigen.

## 9.8 Ruhephase

Eine Ruhephase ist ein Zeitraum von grob 6 Stunden, in denen die Charaktere keine anstrengenden Handlungen unternehmen und schlafen. In einer Ruhephase erholt sich ein Charakter von körperlichem Schaden in Hö-

he seiner Schadenserholungsrate. Diese Erholungsrate kann jedoch durch *Heilkunde*, die *Heilsame Salbe*, das Talent *Schnelle Heilung* oder den Spruch *Heilsamer Schlaf* verbessert sein.

Parallel dazu erholt sich ein magiebegabter Charakter von astralem Entzug in Höhe seiner Entzugserholungsrate. Dieser Effekt kann nur durch das Talent *Astrale Meditation* oder besondere Situationen (Ruhephase an einem besonders magischen oder heiligen Ort, oder mystische Artefakte) verbessert werden. Durch Störungen in der Nacht kann die körperliche und astrale Erholung entsprechend reduziert sein.

Negative körperliche und geistige Einschränkungen von Manövern, Giften oder gravierenden Verletzungen verschwinden entweder zum Ende der Ruhephase oder entwickeln sich bei besonderer Schwere und fehlender Versorgung zu einer *Krankheit*.

## 9.9 Verbluten, Sterben und stabilisierende Effekte

Wenn ein Charakter mit der Qualität  $x$  *verblutet*, verliert er jede Runde in seiner Initiativephase  $x$  Lebenspunkte, bis er mit einem *stabilisierendem Effekt* (Heilkunde, Sprüche, Tränke) behandelt wird, der mindestens die Qualität der Blutung hat. Eine Blutung wird zum Beispiel durch das Manöver *Abstechen* erzeugt und die Qualität hängt dabei vom Manöverwurf ab.

Eine Blutung wird auch erzeugt, wenn der Charakter mehr körperlichen Schaden angesammelt hat, als seine Schadenstoleranz beträgt: Wenn der Schaden um ein Vielfaches von 5 über der Schadenstoleranz liegt, verblutet der Charakter mit einer Qualität in Höhe dieses Vielfachen und beginnt zu sterben. Der Charakter ist endgültig verstorben, wenn der körperliche Schaden die Schadenstoleranz um 25 überschritten hat (bei größeren oder kleineren Kreaturen sind die Schwellen entsprechend angepasst). Ein sterbender Charakter muss also mit einem stabilisierenden Effekt behandelt werden,

um eine solche Situation zu überleben. Ein erfolgreich angewendeter stabilisierender Effekt verhindert außerdem, dass ein Charakter nach der Behandlung erneut zu verbluten beginnt, da er ohne Magie oder Heiltränke üblicherweise erst in der nächsten Ruhephase Schaden abbauen kann. Dieser schützende Effekt endet allerdings, wenn der Charakter erneut angegriffen wird. Unabhängig von einer Blutung ist ein Charakter *handlungsunfähig*, wenn seine Schadenstoleranz erreicht oder überschritten ist.

## 9.10 Rollenspielbonus

Ein erfolgreicher Rollenspielabend kann nur entstehen, wenn Spieler und Spielleiter gemeinsam eine stimmige Atmosphäre schaffen. Um die Spieler zum stimmigen Rollenspiel zu animieren, kann der Spielleiter einen Rollenspielbonus von +5 auf Aktionen der Spielercharaktere geben, die von den Spielern besonders stimmig beschrieben wurden. Der Bonus kann zum Beispiel bei sprachbasierten Fertigkeitwürfen gewährt werden, wenn ein Spieler für seinen Charakter in direkter Rede mit dem Händler feilscht, die Gefährten motiviert oder eine Wache anlügt. Der Bonus kann auf Spruchwürfe gewährt werden, wenn der Spieler ausgiebig beschreibt, welche mystischen Handlungen sein Charakter vollführt, wie er die Astralkräfte fließen lässt, oder wenn der Spieler sogar eine improvisierte Zauberformel direkt ausspricht. Der Bonus kann auf Waffen- und Manöverangriffswürfe gegeben werden, wenn der Spieler beschreibt, wie sein Charakter die Waffe schwingt und wo er den Gegner treffen will, oder wenn der Spieler entsprechende Kampfschreie und Pöbeleien improvisiert. Um den Rollenspielbonus nicht zu sehr zu strapazieren, sollte dieser in der Regel in jedem Spielszenario (ein Kampf, eine Verhandlung, ein Einbruch) nur einmal pro Charakter gewährt werden. Der Spielleiter kann diesen Bonus auch seinen wichtigen Spielleitercharakteren gewähren, wenn er diese selbst entsprechend stimmig darstellt.

## 10 KREATUREN

Kreaturen werden regeltechnisch in vielerlei Hinsicht wie Charaktere behandelt. Kreaturen besitzen ebenfalls Attribute, eine Stufe und erhalten beim Stufenaufstieg Steigerungspunkte, mit denen sie Ränge und Talente kaufen können. Kreaturen verfügen üblicherweise über natürliche Waffen, die sie regeltechnisch präzise (Kratzen, Stechen), einhändig (Beißen, Schlagen) oder zweihändig (Zertrampeln, Zerreißen) führen können. Eine Kreatur kann alle passenden Manöver mit ihren natürlichen Waffen im Kampf einsetzen (eine Schlange kann jemanden erdrosseln, ein Nashorn nicht). Bei den Fertigkeiten sind Kreaturen deutlich eingeschränkter, sie können nur die Fertigkeiten Akrobatik, Anführen, Athletik, Darbietung, Durchsuchen, Einschüchtern, Heimlichkeit, Klettern, Konzentration, Schwimmen,

Wahrnehmung und Wildnisleben anwenden und 6 Steigerungspunkte pro Stufe zum Steigern ihrer Fertigkeitenränge verwenden.

Die Attribute, die Bewegungsrate, die Schadenstoleranz und der Waffenschaden von Kreaturen werden stark von ihrer Körpergröße beeinflusst. Die Körpergröße wirkt sich auch auf die Wirkung von Magie aus. Gegen schädliche Zauberei sind die Abwehrwerte großer oder kleiner Kreaturen bereits angepasst. Stärkende Zauberei (Attribut verbessern, Entzauberung, Teleportation) ist aber nicht für größere Kreaturen ausgelegt. Die Qualität dieser Sprüche wird halbiert, geviertelt oder geachtelt (jeweils abgerundet), falls die verzauberte Kreatur groß, sehr groß oder riesig ist.

Größenkategorien für Kreaturen

Größe	Schadenstoleranz	Nahkampfschaden	Bewegungsrate	ST	GE	LE
Winzig	10+2×LE	W2	-8+GE	-8	+8	-4
Sehr klein	15+3×LE	W3	-1+GE	-4	+4	-2
Klein	20+4×LE	W4	4+GE	-2	+2	-1
Normal	25+5×LE	W6	9+GE	+0	+0	+0
Groß	30+6×LE	W8	14+GE	+2	-2	+1
Sehr groß	35+7×LE	W10	19+GE	+4	-4	+2
Riesig	40+8×LE	W12	26+GE	+8	-8	+4

### 10.1 Fähigkeiten von Kreaturen

Kreaturen können unter anderem mit den folgenden Fähigkeiten ausgestattet werden, um deren Wahrnehmung, Bewegung und Abwehrmechanismen in Regeln zu fassen.

#### Astralblick

Das Astralwesen sieht die Welt wie unter dem Einfluss von Astralblick.

#### Besessenheit

Das typischerweise körperlose Astralwesen kann mit einer konzentrierten Handlung in ein Lebewesen einfahren und dieses kontrollieren, wenn ihm ein Besessenheitsangriff von W20+Stufe gegen die Willensabwehr des Opfers gelingt. Das Astralwesen erhält sämtlichen Schaden, den auch der Wirtskörper erleidet, kann also aus dem Wirtskörper geprügelt werden. Das Astralwesen kann den Wirtskörper mit einer einfachen Handlung verlassen. Wird der Wirtskörper zerstört, bevor das Astralwesen stirbt, ist dieses eine Runde lang handlungsunfähig.

#### Dämmerungssicht

Das Wesen sieht in der **Dunkelheit** so gut wie in der Düsternis. Und in der Düsternis sieht es so gut wie in normalen Lichtverhältnissen.

#### Dunkelsicht

Das Wesen nicht seine Umgebung durch andere Sinne wahr und ignoriert deshalb **Dunkelheit**.

#### Flieger

Das Wesen ist flugfähig und erhält einen Flugbonus von 3m, 6m oder 9m auf die Bewegungsrate, wenn es fliegt.

#### Giftangriff

Die natürlichen Waffen des Wesens sind dauerhaft mit einem zum Wesen passenden **Gift** vergiftet.

#### Immunität gegen Gebrechen

Das Wesen ist nicht organischer Natur, sondern wird von astralen, elementaren oder anderen Kräften

zusammengehalten. Es ist immun gegen Giftschaden und Ersticken sowie gegen körperliche Gebrechen, die durch die Schädigung von Organen und Nervensystem verursacht werden. Das Wesen vergeht sofort, sobald seine Schadenstoleranz erreicht oder überschritten ist.

#### Natürliche Rüstung

Das Wesen erhält einen Rüstungsbonus von +5, +10 oder +15 auf die Reflexabwehr und ist entsprechend mit Qualität 2, 4 oder 8 belastet.

#### Riesengriff

Befindet sich das Wesen mit einem oder mehreren Gegnern im Ringkampf, kann es die Nachteile aus dem Zustand [Ringkampf](#) für einen dieser Gegner komplett ignorieren, sofern dieser Gegner mindestens eine Größenkategorie kleiner ist.

#### Schwimmer

Das Wesen ist aquatisch und kann mit seiner vollen Bewegungsrate schwimmen und entweder lange tauchen oder unter Wasser atmen. Es erleidet auch keine Trägheitsmali beim Kampf unter Wasser.

#### Sprinter

Das Wesen ist ein schneller Läufer und erhält einen Sprintbonus von 3m, 6m oder 9m auf die Bewegungsrate.

#### Transport

Das Wesen kann 1/2/4/... andere Kreaturen auf dem Rücken tragen, die 1/2/3/... Größenkategorien kleiner sind als es selbst, ohne belastet zu sein.

#### Unsichtbarkeit

Das Wesen kann sich mit einer konzentrierten Handlung analog zum Zauber *Unsichtbarkeit* beliebig lange unsichtbar machen. Alle anderen Einschränkungen des gleichnamigen Zaubers gelten.

#### Untote erheben

Das typischerweise körperlose Astralwesen kann mit einer konzentrierten Handlung in den Leichnam eines Humanoiden oder Wildtiers einfahren und diesen als Untoten erheben, analog zum Spruch *Untote erheben*. Der Leichnam wird aber direkt von dem Astralwesen gesteuert. Das Astralwesen erhält sämtlichen Schaden, den auch der Wirtskörper erleidet. Das Astralwesen kann den Untotenkörper mit einer einfachen Handlung verlassen. Wird der Wirtskörper zerstört, bevor das Astralwesen stirbt, ist dieses eine Runde lang handlungsunfähig.

#### Vertrautes Terrain

Das Wesen erhält einen Terrainbonus von +5 auf Akrobatik, Anführen, Athletik, Durchsuchen, Einschüchtern, Heimlichkeit, Klettern, Konzentration, Schwimmen, Wahrnehmung und Wildnisleben, so lange es sich in seinem heimischen Terrain aufhält.

## 10.2 Kreaturenklassen

### Humanoide

Unter den Begriff Humanoide oder auch Person fallen alle mehr oder weniger kulturschaffenden Zweibeiner, also insbesondere Angehörige der spielbaren Rassen, aber auch Schrate, Oger, Kobolde, Grolme und ähnliche Wesenheiten. Humanoide zählen zu den Lebewesen und kennen zu Spielstart ihre Muttersprache.

---

#### Straßendieb - Stufe 5

---

Attribute: ST: 2, GE: 4, AU: 0, MU: 0, KL: 4, IN: 0

Abwehr: REF: 19, ZÄH: 19, WIL: 19

Bew.-Rate: 15

Max. LeP: 35

Aktionen: Angriff: +9, Schaden: W6+4; Manöver: +9

Fähigkeiten: Sichere Schritte, Gegenhalten, Gelegenheitsmanöver, Beidhändigkeit

Größe: Normal

Max. AsP: 0

---

**Ork - Stufe 10**

---

Attribute: ST: 4, GE: 2, AU: 6, MU: 0, KL: -2, IN: 0  
Abwehr: REF: 27, ZÄH: 30, WIL: 18 Größe: Normal  
Bew.-Rate: 11 Max. LeP: 45 Max. AsP: 0  
Aktionen: Angriff: +14, Schaden: W6+12; Manöver: +16  
Fähigkeiten: Dämmerungssicht, Sichere Schritte, Gegenhalten

---

**Gardist - Stufe 10**

---

Attribute: ST: 4, GE: 2, AU: 0, MU: 4, KL: 0, IN: 0  
Abwehr: REF: 29, ZÄH: 24, WIL: 24 Größe: Normal  
Bew.-Rate: 11 Max. LeP: 40 Max. AsP: 0  
Aktionen: Angriff: +14, Schaden: W6+4; Manöver: +14  
Fähigkeiten: Schildkampf II, Gegenhalten, Gelegenheitsmanöver

---

**Wildtiere**

Unter den Begriff Wildtiere fallen regeltechnisch alle domestizierten und wilden Tiere, von der Ratte bis zum Wollmammut, vom Karpfen bis zum Ifirnshai und von der Krähe bis zum maraskanischen Maran. Wildtiere zählen zu den Lebewesen und besitzen typischerweise ein passendes *Vertrautes Terrain* und eine Fähigkeit wie *Dämmerungssicht* oder *Dunkelsicht*. Weitere typische Fähigkeiten sind *Riesengriff*, *Transport* und *Giftangriff*.

---

**Adler - Stufe 5**

---

Attribute: ST: 0, GE: 6, AU: 0, MU: 2, KL: 4, IN: 0  
Abwehr: REF: 16, ZÄH: 15, WIL: 11 Größe: Klein  
Bew.-Rate: 19 Max. LeP: 16 Max. AsP: 0  
Aktionen: Angriff: +11, Schaden: W6+4; Manöver: +9  
Fähigkeiten: Flieger, Vertrautes Terrain, Tänzender Angriff

---

**Hund - Stufe 5**

---

Attribute: ST: 2, GE: 2, AU: 4, MU: 0, KL: 0, IN: 2  
Abwehr: REF: 14, ZÄH: 21, WIL: 10 Größe: Klein  
Bew.-Rate: 15 Max. LeP: 24 Max. AsP: 0  
Aktionen: Angriff: +7, Schaden: W6+8; Manöver: +9  
Fähigkeiten: Vertrautes Terrain, Tänzender Angriff, Sichere Schritte

---

**Oktopus - Stufe 5**

---

Attribute: ST: 2, GE: 6, AU: 0, MU: 0, KL: 4, IN: 0  
Abwehr: REF: 13, ZÄH: 17, WIL: 19 Größe: Klein  
Bew.-Rate: 10 Max. LeP: 16 Max. AsP: 0  
Aktionen: Angriff: +11, Schaden: W6+4; Manöver: +9  
Fähigkeiten: Dämmerungssicht, Schwimmer, Vertrautes Terrain

---

**Raubfisch - Stufe 5**

---

Attribute: ST: -2, GE: 8, AU: 0, MU: 0, KL: 0, IN: 2  
Abwehr: REF: 20, ZÄH: 13, WIL: 15 Größe: Klein  
Bew.-Rate: 18 Max. LeP: 32 Max. AsP: 0  
Aktionen: Angriff: +13, Schaden: W6; Manöver: +7  
Fähigkeiten: Dämmerungssicht, Schwimmer, Vertrautes Terrain

---



**Wolf - Stufe 10**

Attribute: ST: 4, GE: 0, AU: 4, MU: 0, KL: 0, IN: 2

Abwehr: REF: 19, ZÄH: 28, WIL: 10

Bew.-Rate: 15 Max. LeP: 40

Aktionen: Angriff: +14, Schaden: W6+8; Manöver: +14

Fähigkeiten: Sichere Schritte, Vertrautes Terrain

Größe: Normal

Max. AsP: 0

**Boronsotter - Stufe 10**

Attribute: ST: 4, GE: 4, AU: 4, MU: 0, KL: 0, IN: 0

Abwehr: REF: 19, ZÄH: 28, WIL: 20

Bew.-Rate: 15 Max. LeP: 25

Aktionen: Angriff: +14, Schaden: W6+4; Manöver: +14

Fähigkeiten: Nachtsicht, Sichere Schritte, Vertrautes Terrain, Giftangriff+14

Größe: Normal

Max. AsP: 0

**Delphin - Stufe 10**

Attribute: ST: 2, GE: 4, AU: 0, MU: 0, KL: 2, IN: 2

Abwehr: REF: 21, ZÄH: 22, WIL: 17

Bew.-Rate: 19 Max. LeP: 35

Aktionen: Angriff: +14, Schaden: W6+2; Manöver: +12

Fähigkeiten: Dämmerungssicht, Schwimmer, Vertrautes Terrain

Größe: Normal

Max. AsP: 0

**Gorilla - Stufe 10**

Attribute: ST: 4, GE: 2, AU: 4, MU: 0, KL: 0, IN: 0

Abwehr: REF: 17, ZÄH: 28, WIL: 10

Bew.-Rate: 11 Max. LeP: 35

Aktionen: Angriff: +14, Schaden: W6+8; Manöver: +14

Fähigkeiten: Dämmerungssicht, Vertrautes Terrain, Sichere Schritte

Größe: Normal

Max. AsP: 0

**Krokodil - Stufe 10**

Attribute: ST: 4, GE: 0, AU: 6, MU: 0, KL: 0, IN: 0

Abwehr: REF: 15, ZÄH: 30, WIL: 20

Bew.-Rate: 12 Max. LeP: 35

Aktionen: Angriff: +14, Schaden: W6+12; Manöver: +16

Fähigkeiten: Dämmerungssicht, Schwimmer, Vertrautes Terrain

Größe: Normal

Max. AsP: 0

**Parder - Stufe 10**

Attribute: ST: 0, GE: 4, AU: 0, MU: 0, KL: 4, IN: 2

Abwehr: REF: 21, ZÄH: 20, WIL: 14

Bew.-Rate: 15 Max. LeP: 35

Aktionen: Angriff: +14, Schaden: W6+6; Manöver: +14

Fähigkeiten: Dämmerungssicht, Vertrautes Terrain, Beidhändigkeit, Sichere Schritte

Größe: Normal

Max. AsP: 0

---

**Riesenadler - Stufe 10**

---

Attribute: ST: 2, GE: 4, AU: 0, MU: 2, KL: 4, IN: 0  
Abwehr: REF: 19, ZÄH: 22, WIL: 16 Größe: Normal  
Bew.-Rate: 24 Max. LeP: 25 Max. AsP: 0  
Aktionen: Angriff: +14, Schaden: W6+4; Manöver: +14  
Fähigkeiten: Flieger, Vertrautes Terrain, Tänzelder Angriff, Beidhändigkeit

---

**Wildschwein - Stufe 10**

---

Attribute: ST: 4, GE: 0, AU: 4, MU: 0, KL: 0, IN: 0  
Abwehr: REF: 15, ZÄH: 28, WIL: 10 Größe: Normal  
Bew.-Rate: 15 Max. LeP: 45 Max. AsP: 0  
Aktionen: Angriff: +14, Schaden: W6+8; Manöver: +14  
Fähigkeiten: Dämmerungssicht, Vertrautes Terrain, Sichere Schritte

---

**Auerochse - Stufe 15**

---

Attribute: ST: 6, GE: -2, AU: 4, MU: 0, KL: 0, IN: 0  
Abwehr: REF: 20, ZÄH: 37, WIL: 15 Größe: Groß  
Bew.-Rate: 21 Max. LeP: 72 Max. AsP: 0  
Aktionen: Angriff: +21, Schaden: W8+8; Manöver: +19  
Fähigkeiten: Dämmerungssicht, Vertrautes Terrain

---

**Bär - Stufe 15**

---

Attribute: ST: 6, GE: 0, AU: 4, MU: 0, KL: 0, IN: 0  
Abwehr: REF: 25, ZÄH: 37, WIL: 15 Größe: Groß  
Bew.-Rate: 16 Max. LeP: 60 Max. AsP: 0  
Aktionen: Angriff: +21, Schaden: W8+8; Manöver: +19  
Fähigkeiten: Dämmerungssicht, Vertrautes Terrain

---

**Haifisch - Stufe 15**

---

Attribute: ST: 6, GE: -2, AU: 6, MU: 0, KL: 0, IN: 0  
Abwehr: REF: 23, ZÄH: 37, WIL: 15 Größe: Groß  
Bew.-Rate: 18 Max. LeP: 48 Max. AsP: 0  
Aktionen: Angriff: +21, Schaden: W8+16; Manöver: +21  
Fähigkeiten: Dämmerungssicht, Vertrautes Terrain

---

**Pferd - Stufe 15**

---

Attribute: ST: 4, GE: 2, AU: 2, MU: 0, KL: 0, IN: 0  
Abwehr: REF: 22, ZÄH: 31, WIL: 15 Größe: Groß  
Bew.-Rate: 22 Max. LeP: 60 Max. AsP: 0  
Aktionen: Angriff: +19, Schaden: W8+4; Manöver: +17  
Fähigkeiten:

---

---

**Schattenlöwe - Stufe 15**

---

Attribute: ST: 4, GE: 0, AU: 0, MU: 4, KL: 0, IN: 2  
 Abwehr: REF: 22, ZÄH: 29, WIL: 19 Größe: Groß  
 Bew.-Rate: 19 Max. LeP: 48 Max. AsP: 0  
 Aktionen: Angriff: +19, Schaden: W8+4; Manöver: +19  
 Fähigkeiten: Nachtsicht, Vertrautes Terrain, Sichere Schritte, Beidhändigkeit

**Dämonen**

Dämonen werden aus der siebten Sphäre beschworen und sind den Kreaturen Deres und vor allem Diener der Götter grundsätzlich feindlich gesonnen. Sie zählen zu den Astralwesen und können sowohl die Form von gefährlichen Wächtern annehmen als auch als Berater, Zauberer oder Arbeiter dienen. Sie verfügen über *Dunkelsicht* und *Astralblick* und besitzen *Immunität gegen Gebrechen* und *Fäulnisschaden*. Sie sind *stark resistent gegen profane Waffenangriffe*.

Besonders bekannt sind die sieben klassischen Dämonen der bosparanischen Beschwörungskunst, deren wahre Namen weit verbreitet sind. Dazu gehören der flinke Difar, der zum Überbringen von Nachrichten eingesetzt wird. Der unsichtbare Flugdämon Gotongi wird zur Aufklärung und Spionage gerufen. Der wieselartige Thalon wird genutzt, um Jagdwild zu schlagen und zum Beschwörer zu bringen. Der Zant ist als katzenartiger Kampfdämon gefürchtet. Der Yaq-Hai ist ein böser Geist, der Untote erheben kann und Alpträume bringt. Der Karakil wird gerufen, um als Fluchtier zu dienen. Der Dharai ist von amorpher Gestalt und kann sowohl als Arbeitsdämon als auch als Pacttier verwendet werden.

---

**Difar - Stufe 5**

---

Attribute: ST: 0, GE: 6, AU: 0, MU: 0, KL: 2, IN: 4  
 Abwehr: REF: 20, ZÄH: 15, WIL: 21 Größe: Klein  
 Bew.-Rate: 30 Max. LeP: 16 Max. AsP: 0  
 Aktionen: Angriff: +11, Schaden: W6+2; Manöver: +9  
 Fähigkeiten: Dämon, Sichere Schritte, Extraflink

---

**Gotongi - Stufe 5**

---

Attribute: ST: 0, GE: 6, AU: 0, MU: 4, KL: 0, IN: 2  
 Abwehr: REF: 18, ZÄH: 15, WIL: 21 Größe: Klein  
 Bew.-Rate: 12 Max. LeP: 16 Max. AsP: 10  
 Aktionen: Angriff: +5, Schaden: W6+4; Manöver: +9  
 Fähigkeiten: Dämon, Flieger, Unsichtbar, Gedankenbilder+10

---

**Thalon - Stufe 5**

---

Attribute: ST: 0, GE: 6, AU: 0, MU: 2, KL: 2, IN: 0  
 Abwehr: REF: 16, ZÄH: 15, WIL: 21 Größe: Klein  
 Bew.-Rate: 18 Max. LeP: 24 Max. AsP: 0  
 Aktionen: Angriff: +11, Schaden: W6+2; Manöver: +7  
 Fähigkeiten: Dämon, Sichere Schritte, Jagd, Sprinter

---

**Zant - Stufe 10**

---

Attribute: ST: 4, GE: 4, AU: 0, MU: 4, KL: 0, IN: 0  
 Abwehr: REF: 29, ZÄH: 24, WIL: 26 Größe: Normal  
 Bew.-Rate: 15 Max. LeP: 35 Max. AsP: 0  
 Aktionen: Angriff: +14, Schaden: W6+4; Manöver: +14  
 Fähigkeiten: Dämon, Beidhändig, Gegenhalten

---

### Yaq-Hai - Stufe 10

---

Attribute: ST: 2, GE: 4, AU: 0, MU: 4, KL: 0, IN: 0  
Abwehr: REF: 24, ZÄH: 22, WIL: 26 Größe: Normal  
Bew.-Rate: 15 Max. LeP: 45 Max. AsP: 20  
Aktionen: Angriff: +4, Schaden: W6+4; Manöver: +14  
Fähigkeiten: Dämon, Untote erheben +16, Alpträume +16, Körperlos

---

### Karakil - Stufe 15

---

Attribute: ST: 4, GE: 2, AU: 4, MU: 0, KL: 0, IN: 0  
Abwehr: REF: 22, ZÄH: 33, WIL: 31 Größe: Groß  
Bew.-Rate: 27 Max. LeP: 48 Max. AsP: 0  
Aktionen: Angriff: +11, Schaden: W8+8; Manöver: +19  
Fähigkeiten: Dämon, Flieger, Transport

---

### Dharai - Stufe 15

---

Attribute: ST: 6, GE: 0, AU: 4, MU: 0, KL: 0, IN: 0  
Abwehr: REF: 25, ZÄH: 35, WIL: 26 Größe: Groß  
Bew.-Rate: 9 Max. LeP: 60 Max. AsP: 0  
Aktionen: Angriff: +6, Schaden: W8+8; Manöver: +19  
Fähigkeiten: Dämon, Transport, Wassergestalt, Sichere Schritte

---

### Elementare

Elementare entspringen der zweiten Sphäre, halten sich aber ab und an in der dritten Sphäre auf und versuchen, das Gleichgewicht der Elemente zu bewahren. Sie zählen zu den Astralwesen und werden für handwerkliche Tätigkeiten, zur Beratung und selten auch als Wächter eingesetzt. Alle Elementare verfügen über *Dunkelsicht* und *Astralblick* und besitzen *Immunität gegen Gebrechen*. Sie sind *stark resistent* gegen *profane Waffenangriffe*. Zusätzlich stehen sie passend zum Element dauerhaft unter der Wirkung von entweder Eispanzer, Steinhaut, Flammenmantel, Rindenhaut, Fliegen oder Flüssiger Körper, jeweils mit einer Qualität in Höhe von 20% ihrer Stufe.

---

### Eiselementar - Stufe 5

---

Attribute: ST: 2, GE: 4, AU: 4, MU: 0, KL: 0, IN: 0  
Abwehr: REF: 19, ZÄH: 21, WIL: 17 Größe: Klein  
Bew.-Rate: 8 Max. LeP: 24 Max. AsP: 10  
Aktionen: Angriff: +7, Schaden: W6+8; Manöver: +9  
Fähigkeiten: Elementar, Eispanzer+1, Cryomantie+9

---

### Erzelementar - Stufe 5

---

Attribute: ST: 4, GE: 2, AU: 4, MU: 0, KL: 0, IN: 0  
Abwehr: REF: 21, ZÄH: 23, WIL: 17 Größe: Klein  
Bew.-Rate: 6 Max. LeP: 24 Max. AsP: 10  
Aktionen: Angriff: +9, Schaden: W6+8; Manöver: +9  
Fähigkeiten: Elementar, Steinhaut+1, Geomantie+9

---

---

**Feurelementar - Stufe 5**

---

Attribute: ST: 0, GE: 6, AU: 4, MU: 0, KL: 0, IN: 0

Abwehr: REF: 16, ZÄH: 19, WIL: 17

Bew.-Rate: 10 Max. LeP: 24

Aktionen: Angriff: +11, Schaden: W6; Manöver: +9

Fähigkeiten: Elementar, Flammenmantel+1, Pyromantie+9

Größe: Klein

Max. AsP: 10

---

**Humuselementar - Stufe 5**

---

Attribute: ST: 2, GE: 6, AU: 2, MU: 0, KL: 0, IN: 0

Abwehr: REF: 16, ZÄH: 19, WIL: 17

Bew.-Rate: 10 Max. LeP: 24

Aktionen: Angriff: +11, Schaden: W6; Manöver: +7

Fähigkeiten: Elementar, Rindenhaut+1, Xylomantie+7

Größe: Klein

Max. AsP: 10

---

**Luftelementar - Stufe 5**

---

Attribute: ST: 0, GE: 6, AU: 2, MU: 0, KL: 0, IN: 2

Abwehr: REF: 18, ZÄH: 17, WIL: 17

Bew.-Rate: 19 Max. LeP: 24

Aktionen: Angriff: +11, Schaden: W6; Manöver: +7

Fähigkeiten: Elementar, Fliegen+1, Aeromantie+7

Größe: Klein

Max. AsP: 10

---

**Wasserelementar - Stufe 5**

---

Attribute: ST: 0, GE: 6, AU: 2, MU: 0, KL: 2, IN: 0

Abwehr: REF: 16, ZÄH: 17, WIL: 17

Bew.-Rate: 16 Max. LeP: 24

Aktionen: Angriff: +11, Schaden: W6+2; Manöver: +7

Fähigkeiten: Elementar, Flüssiger Körper+1, Hydromantie+7

Größe: Klein

Max. AsP: 10

---

**Eisdschinn - Stufe 10**

---

Attribute: ST: 4, GE: 0, AU: 4, MU: 0, KL: 0, IN: 0

Abwehr: REF: 20, ZÄH: 28, WIL: 22

Bew.-Rate: 9 Max. LeP: 40

Aktionen: Angriff: +14, Schaden: W6+8; Manöver: +14

Fähigkeiten: Elementar, Eispanzer+2, Cryomantie+14

Größe: Normal

Max. AsP: 20

---

**Erzdschinn - Stufe 10**

---

Attribute: ST: 4, GE: 0, AU: 2, MU: 0, KL: 0, IN: 0

Abwehr: REF: 25, ZÄH: 28, WIL: 22

Bew.-Rate: 9 Max. LeP: 55

Aktionen: Angriff: +14, Schaden: W6+2; Manöver: +12

Fähigkeiten: Elementar, Steinhaut+2, Geomantie+12

Größe: Normal

Max. AsP: 20



---

**Feuerarchon - Stufe 15**

---

Attribute: ST: 4, GE: 0, AU: 6, MU: 0, KL: 0, IN: 0

Abwehr: REF: 25, ZÄH: 35, WIL: 27

Bew.-Rate: 14 Max. LeP: 48

Aktionen: Angriff: +19, Schaden: W8+12; Manöver: +21

Fähigkeiten: Elementar, Flammenmantel+3, Pyromantie+21

Größe: Groß

Max. AsP: 20

---

**Humusarchon - Stufe 15**

---

Attribute: ST: 4, GE: 0, AU: 4, MU: 0, KL: 0, IN: 0

Abwehr: REF: 30, ZÄH: 33, WIL: 27

Bew.-Rate: 14 Max. LeP: 60

Aktionen: Angriff: +19, Schaden: W8+8; Manöver: +19

Fähigkeiten: Elementar, Rindenhaut+3, Transport, Xylomantie+19

Größe: Groß

Max. AsP: 20

---

**Luftarchon - Stufe 15**

---

Attribute: ST: 2, GE: 4, AU: 2, MU: 0, KL: 0, IN: 2

Abwehr: REF: 26, ZÄH: 29, WIL: 27

Bew.-Rate: 27 Max. LeP: 48

Aktionen: Angriff: +19, Schaden: W8+2; Manöver: +17

Fähigkeiten: Elementar, Fliegen+3, Transport, Flink, Aeromantie+17

Größe: Groß

Max. AsP: 20

---

**Wasserarchon - Stufe 15**

---

Attribute: ST: 2, GE: 2, AU: 2, MU: 0, KL: 4, IN: 0

Abwehr: REF: 27, ZÄH: 29, WIL: 27

Bew.-Rate: 22 Max. LeP: 48

Aktionen: Angriff: +17, Schaden: W8+4; Manöver: +19

Fähigkeiten: Elementar, Flüssiger Körper+3, Transport, Hydromantie+17

Größe: Groß

Max. AsP: 20

**Geister und andere Körperlose**

Geister bestehen aus einer Hülle aus roher Astralkraft, die ein Bewusstsein entwickelt hat. Dieses Bewusstsein entspringt dabei entweder den Seelenresten eines Verstorbenen oder speist sich aus der Präsenz astralreicher Landschaften, Gebäude oder Artefakte. Geister zählen zu den Astralwesen und sind üblicherweise an den Ort ihrer Entstehung oder an ein Artefakt gebunden. Sie werden häufig gerufen, um einen Feind in Angst und Schrecken zu versetzen oder Informationen über den Ort ihrer Bindung zu erhalten. Geister verfügen über *Dunkelsicht* und *Astralblick* und besitzen *Immunität gegen Gebrechen*, *Immunität gegen profane Waffenangriffe* und *Feuer-, Kälte- und Fäulnissschaden*. Sie sind stark anfällig für *magische Waffenangriffe* und *Magieschaden verursachende Angriffe*. Sie sind ansonsten immun gegen physische Effekte, die die Zähigkeit durchbrechen müssen (Waffen- und Manöverangriffe, nicht aber Schutzkreis) sowie Fallschaden. Ein Geist verhält sich wie Gas, kann also durch Ritzen und Löcher dringen, aber nicht durch feste Wände, er kann auch keine physischen Angriffe oder Manöver ausführen. Sie verfügen manchmal über Fähigkeiten wie *Besessenheit*, *Unsichtbarkeit* oder *Untote erheben*.

---

**Irrlicht - Stufe 5**

---

Attribute: ST: -2, GE: 7, AU: 0, MU: 0, KL: 5, IN: 0

Abwehr: REF: 17, ZÄH: 13, WIL: 22

Bew.-Rate: 11 Max. LeP: 24

Aktionen: Angriff: +12, Schaden: W6+5; Manöver: +10

Fähigkeiten: Geist, Licht+10

Größe: Klein

Max. AsP: 10





## 11 ZAUBERSPRÜCHE

**Zauberdomänen und Zaubersprüche**

Aeromantie (AU):	Levitation	Windhose	Windstille
Amortisation (KL):	Dunkelheit	Stille	Verlangsamten
Antimagie (KL):	Energieschild	Schutzkreis	Zauberschild
Arkanomantie (KL):	Magische Explosion	Magische Waffe	Magisches Geschoss
Astralmanipulation (KL):	Astralblick	Astralspiegel	Astralwesen beherrschen
Ausdauer (IN):	Ausdauer verbessern	Resistenz	Zauberhandwerk
Bannmagie (KL):	Bannkreis	Bannrunne	Botschaft verschlüsseln
Beherrschung (MU):	Lebewesen beherrschen	Zunge lähmen	Zwangshandlung
Cryomantie (AU):	Froststrahl	Frostwaffe	Frostwelle
Dämonologie (MU):	Dämon rufen	Dämonennebel	Pandämonium
Element: Eis (AU):	Eis formen	Eiselementar	Frostpanzer
Element: Erz (AU):	Erzelementar	Fels formen	Steinhaut
Element: Feuer (AU):	Feuer formen	Feuelementar	Flammenmantel
Element: Humus (AU):	Humuselementar	Pflanzen formen	Rindenhaut
Element: Luft (AU):	Fliegen	Luftelementar	Wind formen
Element: Wasser (AU):	Wasser formen	Wasserelementar	Wassergestalt
Entzauberung (KL):	Lebewesen entzaubern	Objekt entzaubern	Verbannung
Erinnerung (IN):	Erinnerung speichern	Erinnerungen löschen	Gedächtnisschwund
Gebrechen (MU):	Pestilenz	Verfluchen	Welle der Schwäche
Gedanken (IN):	Gedankenbilder	Gedankenlesen	Lebewesen erspüren
Geistbeschwörung (MU):	Geist rufen	Geistergestalt	Mit Toten sprechen
Geomantie (AU):	Felsenweg	Metall zerstören	Versteinigung
Gewandtheit (IN):	Geschmeidigkeit	Gewandtheit verbessern	Hast
Harmonie (IN):	Friedenslied	Moral stärken	Seele heilen
Heilung (IN):	Genesung	Heilsamer Schlaf	Wundheilung
Hydromantie (AU):	Nebelwand	Wasser reinigen	Wellenlauf
Illusion (KL):	Doppelgänger	Illusionswand	Trugbild
Intuition (IN):	Intuition verbessern	Prophezeiung	Wachsamkeit
Klugheit (IN):	Inspiration	Klugheit verbessern	Magische Verständigung
Licht (KL):	Licht	Lichtblitz	Lichtertanz
Limbus (KL):	Limbus versiegeln	Limbusprung	Teleportation
Materialisierung (KL):	Barriere	Blase	Lichtbrücke
Mut (IN):	Einflüsterung	Mut Verbessern	Seidenzunge
Nekromantie (MU):	Nekrotheose	Untote beherrschen	Untote erheben
Pyromantie (AU):	Feuerball	Flammenstrahl	Flammenwaffe
Schmerz (MU):	Astralraub	Höllenpein	Lebensraub
Somnomantie (MU):	Alpträume	Ohnmacht	Schlaflosigkeit
Stärke (IN):	Abwehr stärken	Kraftschub	Stärke verbessern
Täuschung (MU):	Harmlose Gestalt	Unsichtbarkeit	Wahrer Blick
Telekinese (KL):	Radau	Telekinese	Zauberschloss
Thanatomantie (MU):	Dämonenwaffe	Hexengalle	Todeshauch
Thaumaturgie (KL):	Rüstung verzaubern	Spruch einbinden	Waffe verzaubern
Transformation (MU):	Gestaltwandel	Polymorph	Verformen
Transmutation (IN):	Härten	Nahrung erschaffen	Reparatur
Verwandlung (MU):	Echsenkrallen	Katzenaugen	Krötenhaut
Wahnsinn (MU):	Raserei	Schreckensschrei	Verwirrung
Xylomantie (AU):	Efeuwanne	Umwuchern	Wildnislauf
Zoomantie (IN):	Wildtier beeinflussen	Wildtier befragen	Wildtiergestalt

**Zauberdomänen nach Domänenschule**

<b>Elementarismus</b>		
Aeromantie	Cryomantie	Element: Eis
Element: Erz	Element: Feuer	Element: Humus
Element: Luft	Element: Wasser	Geomantie
Hydromantie	Pyromantie	Xylomantie
<b>Okkultismus</b>		
Beherrschung	Dämonologie	Gebrechen
Geistbeschwörung	Nekromantie	Schmerz
Somnomantie	Täuschung	Thanatomantie
Transformation	Verwandlung	Wahnsinn
<b>Arkanistik</b>		
Amortisation	Antimagie	Arkanomantie
Astralmanipulation	Bannmagie	Entzauberung
Illusion	Licht	Limbus
Materialisierung	Telekinese	Thaumaturgie
<b>Naturmagie</b>		
Ausdauer	Erinnerung	Gedanken
Gewandtheit	Harmonie	Heilung
Intuition	Klugheit	Mut
Stärke	Transmutation	Zoomantie

---

**Levitation**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* 10 Minuten*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 6m-Zone um den Druiden*Mindestwurf:* 15

Der Druiden lässt elementare Luftkräfte durch sich und weitere Lebewesen im Wirkungsbereich fließen, die dafür sorgen, dass die Betroffenen mehr Auftrieb in Luft erhalten. Falls sie sich in der Luft befinden, sinken sie zu Boden und erleiden keinen Fallschaden, können sich dafür aber nur mit halber Bewegungsrate bewegen. Ein unbelasteter Druiden benötigt eine Spruchqualität von 1 um sich selbst zu verzaubern, pro weiterer Spruchqualität kann eine weitere unbelastete Person verzaubert werden. Alternativ kann pro weiterer Spruchqualität Ausrüstung mit einer Belastung von 8 Punkten von den Verzauberten am Leib getragen werden, ohne den Zauber in seiner Wirkung zu stören. Man muss mindestens 50m fallen, um den Spruch im freien Fall rechtzeitig sprechen zu können.

---

**Windhose**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Minute*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Punkt in 18m*Mindestwurf:* 15

Der Druiden konzentriert sich auf einen Punkt im Wirkungsbereich und erzeugt dort eine stationäre Windhose mit einem Bereich von 6m pro Spruchqualität um den Wirkungspunkt. Ziele in der Windhose können sich nur mit halber Bewegungsrate fortbewegen und werden jede Runde zu Beginn ihres eigenen Zuges mit einem Umwerfenmanöver in Höhe von W20 + fünffache Spruchqualität von *Windhose* angegriffen. Fernkampfangriffe in und aus der Windhose heraus erhalten einen Windmalus in Höhe der fünffachen Spruchqualität. Die Windhose löscht auch Flammen, vertreibt Wolken und wirbelt Staub auf.

---

**Windstille**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Konzentration*Komponenten:* Geste*Ziel:* 18m-Zone um den Druiden*Mindestwurf:* 15

Der Druiden manifestiert um sich herum eine dämpfende Zone, die Stürme und Winde beruhigt. Der Grad von natürlichen Stürmen sinkt in der Zone um die Qualität der Windstille. Zaubersprüche, die Winde herbeibeschwören, erhalten einen Antimagiemalus in Höhe der fünffachen Qualität von *Windstille* auf ihre Spruchwürfe. Bereits wirkende Zaubersprüche sind ebenfalls betroffen.

---

**Dunkelheit**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Minute*Komponenten:* Geste*Ziel:* Punkt in 18m*Mindestwurf:* 15

Die Magierin konzentriert sich auf einen Punkt im Wirkungsbereich und erzeugt dort magische Dunkelheit, die sowohl das Tageslicht als auch den Schein von Kerzen, Fackeln und Flammen verschluckt. In einem Bereich von 3m pro Spruchqualität um den Wirkungspunkt herrscht **Dunkelheit**, im Übergangsbereich von 6m pro Spruchqualität herrscht **Düsternis**. Magische Lichtquellen werden nicht gedimmt und bringen Licht in die Dunkelheit.

---

**Stille**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Minute*Komponenten:* Geste*Ziel:* Punkt in 18m*Mindestwurf:* 15

Die Magierin konzentriert sich auf einen Punkt im Wirkungsbereich und erzeugt dort magische Stille. In einem Bereich von 3m pro Spruchqualität um den Wirkungspunkt herrscht absolute Stille, alle Kreaturen sind dort **taub**. Im Übergangsbereich von 6m pro Spruchqualität sind alle Geräusche so stark gedämpft, als hätte man Watte in den Gehörgängen.

---

**Verlangsamen**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Minute*Komponenten:* Geste*Ziel:* Punkt in 18m*Mindestwurf:* 15

Die Magierin konzentriert sich auf einen Punkt im Wirkungsbereich und erzeugt dort magische Trägheit. In einem Bereich von 3m pro Spruchqualität um den Wirkungspunkt sind alle Bewegungen träge und zäh: Fernkampfangriffe in den Wirkungsbereich sowie Manöver, Waffenangriffswürfe und Sprüche mit der Komponente *Geste* innerhalb des Wirkungsbereichs erhalten einen Amortisationsmalus in Höhe der doppelten Spruchqualität. Kreaturen im Wirkungsbereich können sich nur mit halber Bewegungsrate fortbewegen.

---

**Energieschild**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Konzentration*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 6m-Zone um die Magierin*Mindestwurf:* 15

Die Magierin manifestiert um sich herum eine energiedämpfende Schutzkuppel, die dafür sorgt, dass magisch verursachter Fäulnis-, Feuer-, Kälte- und Magieschaden innerhalb der Wirkungszone um die fünffache Qualität von *Energieschild* reduziert wird.

---

**Schutzkreis**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Konzentration*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 6m-Zone um die Magierin*Mindestwurf:* Zähigkeit, keine Wirkung

Die Magierin manifestiert um sich herum eine pulsierende Schutzkuppel, die Astralwesen zurückdrängt. Astralwesen, deren Zähigkeitsabwehr durchbrochen wurde, können nicht in die Wirkungszone eindringen. Befindet sich eine derartige Kreatur zu nahe an der Magierin, kann sie sich nicht näher an diese heranbewegen und wird stattdessen jede Runde zu Beginn ihres eigenen Zuges mit einem Umwerfenangriff in Höhe des Spruchwurfs von *Schutzkreis* umgeworfen und aus der Zone geschoben.

---

**Zauberschild**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Konzentration*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 6m-Zone um die Magierin*Mindestwurf:* 15

Die Magierin manifestiert um sich herum eine antimagische Schutzkuppel, die das Wirken von Zaubersprüchen innerhalb der Zone sowie auf Ziele in der Zone deutlich erschwert. Betroffene Zauber erhalten einen Antimagiemalus in Höhe der fünffachen Qualität von *Zauberschild* auf ihre Spruchwürfe. Bereits gewirkte Zauber oder noch aktive Zauber sind nicht betroffen.

**Magische Explosion***Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 3m-Zone in 18m*Mindestwurf:* Zähigkeit, keine Wirkung

Die Magierin manifestiert rohe Astralkraft in ihrer Faust und schleudert diese seinen Feinden entgegen. Die gebündelte Kraft explodiert beim Aufprall und verursacht  $xW12$  Energieschaden bei allen Zielen im Wirkungsbereich, wobei  $x$  die Qualität des Spruches ist.

**Magische Waffe***Entzug:* W4*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel*Ziel:* Geführte Waffe*Mindestwurf:* 15

Die Magierin lädt die von ihr geführte Waffe (oder ein schussbereites Projektil oder die eigene Faust) mit magischer Energie auf und führt im Rahmen dieser Zauberhandlung, die ausnahmsweise keinen Gelegenheitsangriff provoziert, einen einfachen Waffenangriff aus. Wenn der Waffenangriff trifft, entlädt sich die magische Energie: Die Waffe verursacht magischen statt profanen Waffenschaden und der Bonusschaden wird um  $xW8$  Magieschaden erhöht, wobei  $x$  die Qualität des Spruches ist.

**Magisches Geschoss***Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Ziel in 18m*Mindestwurf:* Zähigkeit, keine Wirkung

Die Magierin zeigt mit dem Finger auf ihr Ziel und schießt diesem ein Geschoss aus magischer Energie entgegen. Das Ziel erleidet  $xW12$  Magieschaden, wobei  $x$  die Qualität des Spruches ist.

---

**Astralblick**

---

*Entzug:* W<sub>4</sub>*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Konzentration*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Die Magierin konzentriert sich auf das alles umgebende Astralgewebe und sieht die Welt um sich herum in einer Entfernung von bis zu 6m pro Spruchqualität in ihrer astralen Repräsentation. Sie nimmt insbesondere Kraftströme und Kraftfäden wahr: Alle Astralwesen, Artefakte und alle wirkenden oder gerade gewirkten Zaubersprüche im Wirkungsbereich können leicht erkannt und mit genügend Magiekunde analysiert werden. Magiekundige an sich können nicht von anderen Personen unterschieden werden, solange sie keine Zauber wirken. Dämonische Verseuchung ist besonders leicht zu erkennen.

---

**Astralspiegel**

---

*Entzug:* W<sub>8</sub>*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* 10 Minuten*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Die Magierin verändert ihr astrales Profil, so dass gegen sie gerichtete Zaubersprüche auf den Urheber zurückgeschleudert werden. Zurückgeworfen werden Zaubersprüche mit *Ziel in Xm* oder *Berührtes Ziel*, die einen Mindestwurf in Höhe von 15 + fünffache Qualität von *Astralspiegel* nicht durchbrechen können. Der Urheber kann sich allerdings gegebenenfalls mit seiner Abwehr gegen seinen eigenen Spruch wehren.

---

**Astralwesen beherrschen**

---

*Entzug:* W<sub>12</sub>*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Astralwesen in 12m*Mindestwurf:* Wille, keine Wirkung

Die Magierin übernimmt die telepathische Bindung eines Astralwesens und zwingt es dadurch unter ihren Bann. Solange das Astralwesen in einer 48m-Zone um die Magierin bleibt, gehorcht es direkt den telepathischen Anweisungen der Magierin. Die Magierin kann dem Astralwesen insbesondere befehlen, sich in seine Heimatsphäre zurückzuziehen. Die Bindung endet mit dem Tod der Magierin. Soll eine beherrschte Kreatur übernommen werden, ist der Mindestwurf Wille + fünffache Qualität des beherrschenden Effekts.

---

**Ausdauer verbessern**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührtes Lebewesen*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber stärkt die Konstitution des berührten Lebewesens, dieses erhält einen Verbesserungsbonus in Höhe der Qualität des Spruchs auf seine Ausdauer.

---

**Resistenz**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührtes Lebewesen*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber berührt das Lebewesen und stärkt dessen Widerstandskräfte. Das Lebewesen erhält einen Verbesserungsbonus in Höhe der Qualität des Spruches auf die Reflex-, Zähigkeits- und Willensabwehr.

---

**Zauberhandwerk**

---

*Entzug:* W4*Zeitaufwand:* Eine Minute*Wirkungsdauer:* Ein Tag*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber summt bei der Erstellung eines Gegenstandes ein magisches Lied und lässt astrale Kräfte durch das Werkstück fließen. Er erhält dadurch einen Verbesserungsbonus in Höhe der doppelten Qualität des Spruches auf Alchemie, Handwerk, Kunstfertigkeit und Schmiedekunst.



---

**Bannkreis**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Eine Stunde*Wirkungsdauer:* Permanent*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührte Tür oder Behälter*Mindestwurf:* Wille, keine Wirkung

Die Magierin malt einen Bannkreis oder eine geschlossene Bannlinie auf den Boden und fixiert in den Zauberzeichen eine Kategorie von Kreaturen oder gar ein einzelnes Individuum. Wenn die in den Zauberzeichen spezifizierten Kreaturen das von der Bannlinie umringte Gebiet betreten, bemerken diese, dass sie das Banngebiet weder willentlich verlassen können, noch deren Begrenzung willentlich zerstören können. Der Bannkreis kann auch anders herum orientiert sein, so dass er die spezifizierten Kreaturen aus dem umringten Gebiet ausschließt. Als Material werden Intarsien aus magischem Metall (Materialwert: 24 Werkphasen) oder speziell hergestellte Zauberkreide (Materialwert: 8 Werkphasen, aber abwaschbar) verwendet.

---

**Bannrune**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* 10 Minuten*Wirkungsdauer:* Permanent*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührte Tür oder Behälter*Mindestwurf:* Wille, keine Wirkung

Die Magierin malt eine Zauberrune auf die Oberfläche einer Tür oder eines Behälters. Die Rune erzeugt bei jedem Lebewesen außer der Magierin große Furcht, so dass Betroffene es nicht wagen, sich der Tür oder dem Behälter mehr als 6m zu nähern oder die Bannrune willentlich zu zerstören. Als Material werden Intarsien aus magischem Metall (500 Silbertaler) oder speziell hergestellte Zauberkreide (20 Silbertaler, aber leicht abwaschbar) verwendet.

---

**Botschaft verschlüsseln**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Eine Minute*Wirkungsdauer:* Permanent*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührtes Schriftstück*Mindestwurf:* Wille, keine Wirkung

Die Magierin berührt ein Schriftstück in üblicher Größe und verschlüsselt dieses mit ihrer Magie. Der Text erscheint plötzlich völlig belanglos und nur jene Personen können den Originaltext lesen, die die Magierin beim Verzaubern des Textes genannt hat. Die Magierin muss die Begünstigten persönlich kennen oder einen persönlichen Gegenstand von ihnen besitzen. Wenn der Spruch die Willensabwehr eines Lesers nicht durchbrechen kann, merkt dieser, dass mit dem Text etwas nicht stimmt. Er kann die Originalnachricht aber trotzdem nicht lesen. Als Materialkomponente wird spezielles magisches Pulver (Materialwert: 8 Werkphasen) verwendet.

---

**Lebewesen beherrschen**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührtes Lebewesen*Mindestwurf:* Wille, keine Wirkung

Die Hexe dringt in die Gedanken eines Lebewesens ein und bringt es dadurch unter ihre Kontrolle. Solange das Lebewesen in einer 48m-Zone um die Hexe bleibt, gehorcht es direkt den telepathischen Anweisungen der Hexe. Soll eine beherrschte Kreatur übernommen werden, ist der Mindestwurf Wille + fünffache Qualität des beherrschenden Effekts.

---

**Zunge lähmen**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Geste*Ziel:* Lebewesen in 12m*Mindestwurf:* Zähigkeit, keine Wirkung

Die Hexe fixiert ein Lebewesen und zeigt eine Geste des Schweigens. Dem Opfer versagt dadurch die Stimme und es bleibt während der Wirkungsdauer **stumm**.

---

**Zwangshandlung**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Minute*Komponenten:* Geste*Ziel:* Lebewesen in 6m*Mindestwurf:* Wille, keine Wirkung

Die Hexe fixiert ihr Ziel und nimmt eine bestimmte Körperhaltung ein, führt eine bestimmte Bewegung vor oder lacht laut los. Das Opfer muss auf Grund eines magischen Zwangs die Körperhaltung selbst einnehmen, die vorgeführte Bewegung andauernd selbst wiederholen oder erleidet einen starken Lachanfall. In allen Fällen wird das Opfer dadurch **handlungsunfähig**. Der Spruch wird vor allem gerne als Machtdemonstration verwendet.

---

**Froststrahl**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Ziel in 18m*Mindestwurf:* Zähigkeit, keine Wirkung

Der Druiden schießt aus seinem ausgestreckten Finger einen Froststrahl, der das Ziel mit Reif überzieht und  $xW12$  Kälteschaden verursacht, wobei  $x$  die Qualität des Spruches ist.

---

**Frostwaffe**

---

*Entzug:* W4*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel*Ziel:* Geführte Waffe*Mindestwurf:* 15

Der Druiden lädt die von ihm geführte Waffe (oder ein schussbereites Projektil oder die eigene Faust) mit elementarer Kälte auf und führt im Rahmen dieser Zauberhandlung, die ausnahmsweise keinen Gelegenheitsangriff provoziert, einen einfachen Waffenangriff aus. Wenn der Waffenangriff trifft, entlädt sich die elementare Kälte: Die Waffe verursacht magischen statt profanen Waffenschaden und der Bonusschaden wird um  $xW8$  Kälteschaden erhöht, wobei  $x$  die Qualität des Spruches ist. Ein Angriff gegen eine nasse Fläche lässt diese zufrieren, so dass eine 3m-Zone in [rutschiges Gelände](#) verwandelt wird.

---

**Frostwelle**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 12m-Kegel*Mindestwurf:* Zähigkeit, keine Wirkung

Der Druiden schießt aus seinen ausgestreckten Händen einen Kegel an elementarer Kälte, der alle Ziele im Wirkungsbereich mit Reif überzieht und  $xW12$  Kälteschaden verursacht, wobei  $x$  die Qualität des Spruches ist. Feuchte Oberflächen im Wirkungsbereich werden mit einer dünnen Eisschicht bedeckt und werden dadurch zu [rutschigem Gelände](#).

---

**Dämon rufen**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Eine Minute*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Heptagramm in 6m*Mindestwurf:* Wille, Dämon ist frei oder erscheint nicht

Die Hexe ruft einen Dämon aus den Niederhöhlen herbei, der sich in einem entsprechend großen Heptagramm manifestiert, welches vor dem Zaubervorgang bereits vorhanden sein muss und den wahren Namen des Dämons enthält. Das Heptagramm kann in einem Teppich gewoben sein, in den Boden eingelegt oder mit Farbe, Blut oder Kreide gemalt sein. Wenn der Dämon erschienen ist, muss die Hexe außerdem die Willensabwehr des Dämons mit dem Spruch durchbrechen, um ihn mittels telepathische Bindung unter ihren Willen zu zwingen. Der Dämon verhält sich dann wie unter dem Spruch *Astralwesen beherrschen*. Wenn die Hexe den Dämon nicht oder nicht mehr beherrschen kann, handelt dieser nach freien Stücken. Der Spruch kann auch verwendet werden, um bereits vorhandene Dämonen zu übernehmen. Ist die Kreatur beherrscht, beträgt der Mindestwurf dabei Wille des Dämons + fünffache Qualität des beherrschenden Effekts.

---

**Dämonennebel**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Minute*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Punkt in 18m*Mindestwurf:* 15

Die Hexe konzentriert sich auf einen Punkt im Wirkungsbereich und manifestiert dort eine unheilvoll schillernde und giftige Nebelbank. Ziele in einem Bereich von 3m pro Spruchqualität um den Wirkungspunkt sind **verborgen** und **benebelt** und werden jede Runde zu Beginn ihres eigenen Zuges von den Giftgasen mit einem Angriff von W20 + fünffache Spruchqualität gegen die Zähigkeitsabwehr angegriffen. Ein erfolgreicher Angriff verursacht  $xW8$  Punkte Fäulnisschaden, wobei  $x$  die Qualität des Angriffs ist. Der Nebel kann durch Wind(-magie) weggeblasen werden.

---

**Pandämonium**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Minute*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Punkt in 18m*Mindestwurf:* 15

Die Hexe konzentriert sich auf einen Punkt im Wirkungsbereich und manifestiert dort niederhöllische Mächte. Dämonischen Manifestationen in Form von Tentakeln, Krallenhänden und Stacheln überziehen einen Bereich von 3m pro Spruchqualität um den Wirkungspunkt und verwandeln den Boden dadurch in **schwieriges Gelände**. Jedes Ziel im verfluchten Bereich wird jede Runde zu Beginn seines eigenen Zuges von den dämonischen Manifestationen zunächst mit einem Ringen-Angriff festgehalten. Falls sich ein Ziel bereits im Ringkampf befindet, schlagen die Manifestationen stattdessen einen einfachen Angriff (Waffenschaden 1W8, kein Bonusschaden oder Bedrohungsbereich). Alle Angriffe werden mit W20 + fünffache Spruchqualität durchgeführt. Die Manifestationen können zwar angegriffen oder vernichtet werden, wachsen aber so schnell nach, dass dies zwecklos ist.

---

**Eis formen**

---

*Entzug:* W4*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 3m-Zone in 6m*Mindestwurf:* 15

Der Druiden kann elementare Kälte um sich herum mit seinen Gedanken manipulieren. Er kann Gegenstände abkühlen und Wasser zufrieren lassen, Schnee zu Eis verdichten oder Eis in Schnee umwandeln. Er kann außerdem vorhandenem Eis und Schnee eine neue Form geben. Betroffen ist Eis und Schnee in einem Quader mit einem halben Meter Mindestseitenlänge und einem Volumen von einem halben Kubikmeter pro Spruchqualität. Die Veränderung vollzieht sich in etwa einer Runde und ist zu langsam, um damit ein größeres bewegliches Ziel einzufrieren, mit etwas Zeit und mehreren Anwendungen lässt sich aber durchaus eine Wand oder ein Gebäude errichten. Bei zu komplexen Formen ist ein Handwerkswurf notwendig.

---

**Eiselementar**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Eine Minute*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Eis oder Schnee in 6m*Mindestwurf:* Wille, Elementar ist frei

Der Druiden ruft aus einer entsprechenden Menge Eis oder Schnee ein Eiselementar herbei. Er muss außerdem die Willensabwehr des Elementars mit dem Spruch durchbrechen, um es mittels telepathische Bindung unter seinen Willen zu zwingen. Das Elementarwesen verhält sich dann wie unter dem Spruch *Astralwesen beherrschen*. Wenn der Druiden das Elementar nicht oder nicht mehr beherrschen kann, handelt es nach freien Stücken. Freie Elementare sind üblicherweise freundlich oder scheu, können jedoch auch rachsüchtig sein, wenn sie für einen üblen Zweck eingesetzt werden sollen. Der Spruch kann auch verwendet werden, um bereits vorhandene Eiselementare zu übernehmen. Ist die Kreatur beherrscht, beträgt der Mindestwurf dabei Wille des Elementars + fünffache Qualität des beherrschenden Effekts.

---

**Frostpanzer**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* 10 Minuten*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Der Druiden lässt elementare Kälte in seinen Körper fließen und lässt dadurch seine Haut zu Eis erstarren. Er erhält einen Rüstungsbonus auf die Reflexabwehr in Höhe von 5 + Spruchqualität und erhält *Immunität* gegen Kälteschaden, aber auch eine *starke Anfälligkeit* für Feuerschaden. Durch die Verhärtung wird er mit einer Qualität von 2 **belastet**, was ohne ausreichend Tragkraft hohe Nachteile mit sich bringt. Wirken *Flammenmantel* und *Frostpanzer* gleichzeitig auf einer Person, setzt sich der Zauber mit der höheren Qualität (oder bei Gleichstand der zuletzt gewirkte) durch.

---

**Erzelementar**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Eine Minute*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Unbearbeiteter Fels in 6m*Mindestwurf:* Wille, Elementar ist frei

Der Druiden ruft aus einer entsprechenden Menge unbearbeiteter Steine und Felsen ein Erzelementar herbei. Er muss außerdem die Willensabwehr des Elementars mit dem Spruch durchbrechen, um es mittels telepathische Bindung unter seinen Willen zu zwingen. Das Elementarwesen verhält sich dann wie unter dem Spruch *Astralwesen beherrschen*. Wenn der Druiden das Elementar nicht oder nicht mehr beherrschen kann, handelt es nach freien Stücken. Der Spruch kann auch verwendet werden, um bereits vorhandene Erzelementare zu übernehmen. Ist die Kreatur beherrscht, beträgt der Mindestwurf dabei Wille des Elementars + fünffache Qualität des beherrschenden Effekts.

---

**Fels formen**

---

*Entzug:* W4*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 3m-Zone in 6m*Mindestwurf:* 15

Der Druiden kann elementares Erz um sich herum mit seinen Gedanken manipulieren. Verhüttete Metalle oder künstliches Mauerwerk kann nicht von dem Zauber verändert werden. Der Druiden kann Sand zu Fels verdichten oder Fels in Sand umwandeln. Er kann außerdem vorhandenem Gestein eine neue Form geben. Betroffen ist Gestein in einem Quader mit einem halben Meter Mindestseitenlänge und einem Volumen von einem halben Kubikmeter pro Spruchqualität. Die Veränderung vollzieht sich im Laufe einer Runde und ist zu langsam, um damit ein größeres bewegliches Ziel einzufangen, mit etwas Zeit und mehreren Anwendungen lässt sich aber durchaus eine Wand oder ein Gebäude errichten. Bei zu komplexen Formen ist ein Handwerkswurf notwendig.

---

**Steinhaut**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* 10 Minuten*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Der Druiden lässt elementares Erz in seine Haut fließen, die sich dadurch steinartig verhärtet. Er erhält einen Rüstungsbonus auf die Reflexabwehr in Höhe von 10 + Spruchqualität. Durch die Verhärtung wird er mit einer Qualität von 4 **belastet**, was ohne ausreichend Tragkraft hohe Nachteile mit sich bringt.

---

**Feuer formen**

---

*Entzug:* W4*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 3m-Zone in 6m*Mindestwurf:* 15

Der Druiden kann elementares Feuer um sich herum mit seinen Gedanken manipulieren. In der Wirkungszone kann er ein bestehendes Feuer (mindestens eine Fackel) verstärken, auf benachbartes brennbares Material im Wirkungsbereich erweitern oder löschen. Regeltechnisch erhöht oder senkt er den Hitzeegrad des Feuers sofort um die Spruchqualität. Typische Hitzegrade sind Fackel (Grad 1), kleines Lagerfeuer (Grad 2), großes Lagerfeuer (Grad 3), Scheiterhaufen (Grad 4), brennende Hütte (Grad 5). Eine Kreatur im Feuer wird mit einem Angriff von  $W_{20} + \text{fünffachen Feuergrad}$  gegen die Reflexabwehr angegriffen und erleidet  $xW_8$  Punkte Feuerschaden, wobei  $x$  die Qualität des Angriffs ist. Der Hitzeegrad eines Feuers passt sich nach einer Runde schnell wieder den äußeren Umständen an.

---

**Feuerelementar**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Eine Minute*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Feuer in 6m*Mindestwurf:* Wille, Elementar ist frei

Der Druiden ruft aus einem entsprechend großen Feuer ein Feuerelementar herbei. Er muss außerdem die Willensabwehr des Elementars mit dem Spruch durchbrechen, um es mittels telepathische Bindung unter seinen Willen zu zwingen. Das Elementarwesen verhält sich dann wie unter dem Spruch *Astralwesen beherrschen*. Wenn der Druiden das Elementar nicht oder nicht mehr beherrschen kann, handelt es nach freien Stücken. Der Spruch kann auch verwendet werden, um bereits vorhandene Feuerelementare zu übernehmen. Ist die Kreatur beherrscht, beträgt der Mindestwurf dabei Wille des Elementars + fünffache Qualität des beherrschenden Effekts.

---

**Flammenmantel**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* 10 Minuten*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Der Druiden umhüllt sich mit einer magischen Aura aus Flammen. Kreaturen und Gegenstände in einer Zone von 1m um den Druiden werden vom Flammenmantel jede Runde zu Beginn ihres eigenen Zuges mit einem Angriff von  $W_{20} + \text{fünffacher Spruchqualität}$  gegen die Reflexabwehr angegriffen und erleiden  $xW_8$  Punkte Feuerschaden, wobei  $x$  die Qualität des Angriffs ist. Der Druiden selbst und leichte, am Körper getragene Ausrüstung besitzen während der Wirkungsdauer *Immunität* gegen Feuer, aber auch eine *starke Anfälligkeit* für Kälteschaden. Belastende Ausrüstung wird vom Feuer angegriffen. Wirken *Flammenmantel* und *Frostpanzer* gleichzeitig auf einer Person, setzt sich der Zauber mit der höheren Qualität (oder bei Gleichstand der zuletzt gewirkte) durch.

---

**Humuselementar**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Eine Minute*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Pflanzenmaterial in 6m*Mindestwurf:* Wille, Elementar ist frei

Der Druiden ruft aus einer entsprechenden Menge an Pflanzenmaterial ein Humuselementar herbei. Er muss außerdem die Willensabwehr des Elementars mit dem Spruch durchbrechen, um es mittels telepathische Bindung unter seinen Willen zu zwingen. Das Elementarwesen verhält sich dann wie unter dem Spruch *Astralwesen beherrschen*. Wenn der Druiden das Elementar nicht oder nicht mehr beherrschen kann, handelt es nach freien Stücken. Der Spruch kann auch verwendet werden, um bereits vorhandene Humuselementare zu übernehmen. Ist die Kreatur beherrscht, beträgt der Mindestwurf dabei Wille des Elementars + fünffache Qualität des beherrschenden Effekts.

---

**Pflanzen formen**

---

*Entzug:* W4*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 3m-Zone in 6m*Mindestwurf:* 15

Der Druiden kann das Pflanzenwachstum im Wirkungsbereich grob manipulieren. Vorhandene Pflanzen werden gekräftigt, wachsen schneller und können dabei in grobe Formen gezwungen werden oder dazu gebracht werden, vorzeitig Blüten oder Früchte zu tragen. Höhere Grade der Veränderung erfordern eine entsprechend hohe Qualität. Beispiele sind: Verwelkte Pflanzen wiederbeleben (Qualität 1), vorzeitig erblühen lassen (2), vorzeitig Früchte tragen oder schweres Gelände erzeugen (3), neue Äste wachsen lassen oder unpassierbares Gelände erzeugen (4). Die Veränderungen vollziehen sich im Laufe einer Runde.

---

**Rindenhaut**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* 10 Minuten*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Der Druiden lässt elementare Humuskraften in seinen Körper fließen, die seine Haut mit einer dicken Borke überziehen. Er erhält dadurch einen Rüstungsbonus auf die Reflexabwehr in Höhe der Spruchqualität, erleidet aber auch eine *starke Anfälligkeit* für Fäulnisschaden. Außerdem erholt sich der Druiden langsam von seinen Verletzungen: Nach jeweils einer Minute unter der Wirkung des Spruchs darf der Druiden körperlichen Schaden in Höhe der Spruchqualität abbauen. Dies ist ein [stabilisierender Effekt](#) mit entsprechender Qualität.



---

**Fliegen**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* 10 Minuten*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Der Druiden lässt elementare Luftkräfte durch seinen Körper fließen und kann dadurch durch die Luft fliegen, seine Bewegungsrate erhält dabei einen Flugbonus von 3m mal Qualität des Spruches. Wenn der Druiden handlungsunfähig wird, fällt er zu Boden. Belastende Ausrüstung hält den Druiden ebenfalls am Boden.

---

**Luftelementar**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Eine Minute*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Frische Luft in 6m*Mindestwurf:* Wille, Elementar ist frei

Der Druiden ruft aus frischer Luft ein Luftelementar herbei, in Höhlen oder Gebäude eingeschlossene Luft reicht nicht aus. Er muss außerdem die Willensabwehr des Elementars mit dem Spruch durchbrechen, um es mittels telepathische Bindung unter seinen Willen zu zwingen. Das Elementarwesen verhält sich dann wie unter dem Spruch *Astralwesen beherrschen*. Wenn der Druiden das Elementar nicht oder nicht mehr beherrschen kann, handelt es nach freien Stücken. Der Spruch kann auch verwendet werden, um bereits vorhandene Luftelementare zu übernehmen. Ist die Kreatur beherrscht, beträgt der Mindestwurf dabei Wille des Elementars + fünffache Qualität des beherrschenden Effekts.

---

**Wind formen**

---

*Entzug:* W4*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 18m-Zone um den Druiden*Mindestwurf:* 15

Der Druiden kann spontan die Windgeschwindigkeiten im Wirkungsbereich grob manipulieren. Die Windströmungen dürfen nicht zu komplex sein und es kann keine unnatürlichen Luftdruckschwankung erzeugt werden. Die Veränderung wirkt sofort und hält etwa eine Runde lang an. Je nach Windstärke löschen die erzeugten Winde Flammen, vertreiben Wolken und wirbeln Staub auf. Bei extremer Anwendung werden Kreaturen im Wirkungsbereich mit einem *Umwerfen*-Manöver angegriffen. Der Angriffswurf entspricht dabei dem Spruchwurf. Nicht umgeworfene Kreaturen können sich je nach Windrichtung mit halber oder doppelter Bewegungsrate bewegen. Fernkampfangriffe erhalten einen Malus in Höhe der fünffachen Spruchqualität.

---

**Wasser formen**

---

*Entzug:* W<sub>4</sub>*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 18m-Zone um den Druiden*Mindestwurf:* 15

Der Druiden kann spontan die Fließgeschwindigkeit und den Wellengang von Wasser im Wirkungsbereich grob manipulieren. Die Wasserströmungen dürfen nicht zu komplex sein und es kann keine unnatürlichen Wasserdruckschwankung erzeugt werden, durchaus aber starker Wellengang. Die Veränderung wirkt sofort und hält etwa eine Runde lang an. Je nach Flussstärke und Wellengang wird Schlamm aufgewirbelt oder Boote zum Kentern gebracht. Bei extremer Anwendung können schwimmende Kreaturen in die Tiefe gezogen und Boote umgeworfen werden. Passende Manöverangriffswürfe entsprechen dem *Wasser formen*-Wurf.

---

**Wasserelementar**

---

*Entzug:* W<sub>12</sub>*Zeitaufwand:* Eine Minute*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Sauberes Wasser in 6m*Mindestwurf:* Wille, Elementar ist frei

Der Druiden ruft aus einer entsprechenden Menge sauberen Wassers ein Wasserelementar herbei. Er muss außerdem die Willensabwehr des Elementars mit dem Spruch durchbrechen, um es mittels telepathische Bindung unter seinen Willen zu zwingen. Das Elementarwesen verhält sich dann wie unter dem Spruch *Astralwesen beherrschen*. Wenn der Druiden das Elementar nicht oder nicht mehr beherrschen kann, handelt es nach freien Stücken. Der Spruch kann auch verwendet werden, um bereits vorhandene Wasserelementare zu übernehmen. Ist die Kreatur beherrscht, beträgt der Mindestwurf dabei Wille des Elementars + fünffache Qualität des beherrschenden Effekts.

---

**Wassergestalt**

---

*Entzug:* W<sub>12</sub>*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* 10 Minuten*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Der Druiden lässt elementare Wasserkräfte in seinen Körper fließen und kann sich während der Wirkungsdauer beliebig oft mit jeweils einer *Einfachen Handlung* in eine Pfütze aus klarer Flüssigkeit und wieder zurückverwandeln. Direkt am Körper getragene Kleidung und leichte Ausrüstung wird mitverwandelt, belastende Ausrüstungsgegenstände und mächtige Artefakte fallen bei der Verwandlung vom Körper. Als Pfütze besitzt der Druiden *Immunität gegen Gebrechen* und gegen physische Effekte, die die Zähigkeit durchbrechen müssen (Waffen- und Manöverangriffe). Der Druiden kann mit seiner Bewegungsrate durch Ritzen oder andere Flüssigkeiten fließen und auf allen Flächen klettern (auch kopfüber). Kälte- bzw. Feuerschaden ist notwendig, um die Pfütze einzufrieren oder verdampfen zu lassen. Bei der Rückverwandlung versucht der Körper in seine alte Gestalt zu gelangen und verdrängt dabei kleine Hindernisse, durch größere wird er aber selbst zerquetscht.

---

**Lebewesen entzaubern**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Eine Minute*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührtes Lebewesen*Mindestwurf:* 15

Die Magierin versucht alle wirkenden Zaubersprüche zu bannen, mit denen das berührte Lebewesen verzaubert ist. Sie bannt allerdings nur solche, deren Qualität nicht größer ist als die Qualität von *Lebewesen entzaubern*.

---

**Objekt entzaubern**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Eine Minute*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührter Gegenstand*Mindestwurf:* 15

Die Magierin versucht alle wirkenden Zaubersprüche zu bannen, mit denen der berührte Gegenstand verzaubert ist. Sie bannt allerdings nur solche, deren Qualität nicht größer ist als die Qualität von *Objekt entzaubern*.

---

**Verbannung**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Astralwesen in 18m*Mindestwurf:* Wille, keine Wirkung

Die Magierin zerstört die astrale Bindung eines Astralwesens und vernichtet es dadurch augenblicklich.

---

**Erinnerung speichern**

---

*Entzug:* W4*Zeitaufwand:* Eine Minute*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber öffnet seinen Geist für die ihn umgebenden Erfahrungen. Alles, was der Zauberweber während der Wirkungsdauer wahrnimmt, brennt sich permanent in sein Gedächtnis ein. Er kann die gespeicherten Ereignisse jederzeit abrufen. Die Qualität der Erinnerung hängt dabei von der Qualität von *Erinnerung speichern* ab: Ab Qualität 1 kann man sich z.B. erinnern, dass etwas da war oder fehlte, ab Qualität 2 kann der Inhalt von gelesenen Texten oder eine gehörte Melodie in Erinnerung gerufen werden, ab Qualität 3 der Wortlaut von gelesenen Texten, ab Qualität 4 kann jedes Detail so erkannt werden, als würde man die Erinnerung nochmals erleben.

---

**Erinnerungen löschen**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührtes Lebewesen*Mindestwurf:* Wille, keine Wirkung

Der Zauberweber berührt ein Lebewesen an den Schläfen und löscht die jüngsten Erinnerungen des Opfers. Betroffen sind Erinnerungen, die bis zu Spruchqualität Stunden in der Vergangenheit liegen. Das Opfer bemerkt die Löschung nicht und glaubt, im gelöschten Zeitraum nichts Außergewöhnliches erlebt zu haben. Außerdem funktioniert das Gedächtnis des Opfers bis zu 10 Minuten nach der Anwendung des Zaubers nicht, so dass es sich auch nicht an die Verzauberung erinnern kann.

---

**Gedächtnisschwund**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Minute*Komponenten:* Geste*Ziel:* Lebewesen in 6m*Mindestwurf:* Wille, keine Wirkung

Der Zauberweber fixiert sein Opfer und streicht sich über die Schläfe. Wenn der Zauber erfolgreich ist, verliert das Opfer vorübergehend alle seine persönlichen Erinnerungen. Spielwerte werden dadurch nicht beeinträchtigt, das Opfer ist aber üblicherweise so verwirrt, dass es nur Handlungen unternimmt, wenn akute Bedrohungen bestehen.

---

**Pestilenz**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Geste*Ziel:* Lebewesen in 12m*Mindestwurf:* Zähigkeit, keine Wirkung

Die Hexe konzentriert sich auf einen Talisman mit den Körperteilen eines Erkrankten und fixiert dann das Opfer. Dieses wird zu Beginn der nächsten Ruhephase mit der Krankheit des Talismans infiziert.

---

**Verfluchen**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Ein Tag*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 6m-Zone in 12m*Mindestwurf:* Zähigkeit, keine Wirkung

Die Hexe speit ihren Gegnern wüste Verwünschungen entgegen und verflucht sie dadurch. Die Opfer des Spruches fühlen sich während der Wirkungsdauer leicht unwohl und erleiden einen Fluchmalus in Höhe der doppelten Qualität auf alle Abwehrarten.

---

**Welle der Schwäche**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* 10 Minuten*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 12m-Kegel*Mindestwurf:* Zähigkeit, keine Wirkung

Die Hexe lässt aus ihren Händen niederhöllische Energien strömen, die die Lebewesen im Wirkungsbereich schwächen. Diese sind mit der Qualität des Spruchs **erschöpft**.

---

**Gedankenbilder**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Konzentration*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Lebewesen in 10 Meilen*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber denkt an ein oder mehrere Lebewesen und versucht diesen auf telepathischem Weg gesprochene Worte und visuelle Eindrücke zu übermitteln. Die Botschaft erscheint den Empfängern in Form einer Vision oder eines Traumes und kann von den Empfängern jederzeit mit einer *Freien Handlung* beendet werden, wenn deren Willensabwehr nicht durchbrochen wurde. Die Empfänger können durch böartige Gedanken während der Wirkungsdauer mit der Qualität des Spruchs **demoralisiert** werden. Der Zauberweber muss sich entweder länger mit den Empfängern beschäftigt haben, diese sehen, einen persönlichen Gegenstand von ihnen besitzen, oder gerade selbst von ihnen *Gedankenbilder* erhalten, um sie kontaktieren zu können. Der Zauberweber kann nicht spüren, ob seine Botschaft ankommt oder abgewehrt wurde. Die Qualität der *Gedankenbilder* sagt aus, wieviele Empfänger der Zauberweber für seine Botschaft auswählen darf.

---

**Gedankenlesen**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* 10 Minuten*Komponenten:* Geste*Ziel:* Lebewesen in 6m*Mindestwurf:* Wille, keine Wirkung

Der Zauberweber starrt ein Lebewesen an und kann dessen aktuellen Gedanken, Gefühle und Erinnerungen lesen. Die Erinnerungen dürfen maximal eine Stunde pro Qualität in der Vergangenheit liegen. Der Spruch kann auch verwendet werden, um ein Opfer gezielt zu verhören und dazu zu bringen, an weiter zurückliegende Ereignisse zu denken. Der Zauberweber erkennt automatisch, ob das Ziel des Spruches lügt und welche Wahrheiten es verschweigt.

---

**Lebewesen erspüren**

---

*Entzug:* W4*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Konzentration*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber lenkt seine Sinne auf den Fluss der Gedanken in seiner Umgebung, um bestimmte Signaturen zu erspüren. Er kann dadurch ein von ihm bestimmtes Lebewesen in einer Entfernung von bis zu *6m* pro Spruchqualität um sich herum orten. Die Spruchwirkung geht auch durch dickere Wände und der Zauberweber weiß grob die Richtung und die Entfernung des Lebewesens. Der Zauberweber kann auch allgemein nach Lebewesen suchen und bekommt dabei eine grobe Vorstellung davon, wieviele Lebewesen einer bestimmten Größe sich um ihn herum aufhalten.

---

**Geist rufen**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Eine Minute*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Kerze oder Tieropfer in 6m*Mindestwurf:* Wille, Geist ist frei

Die Hexe konzentriert sich auf eine entzündete Beschwörungskerze. Dabei formt sie einen Mindergeist aus dem Astralgewebe oder ruft einen Toten- oder Astralgeist aus der näheren Umgebung herbei und versucht ihn unter ihren Willen zu zwingen. Sie muss dazu die Willensabwehr des Geists mit dem Spruch durchbrechen, um ihn mittels telepathische Bindung unter ihren Willen zu zwingen. Der Geist verhält sich dann wie unter dem Spruch *Astralwesen beherrschen*. Wenn die Hexe den Geist nicht oder nicht mehr beherrschen kann, handelt dieser nach freien Stücken. Typischerweise flieht ein Geist, um einer erneuten Beherrschung zu entgehen. Als Materialkomponenten werden traditionell speziell präparierte Beschwörungskerzen (Materialwert: 8 Werkphasen) oder ein Tieropfer benötigt. Mit den Knochen oder persönlichen Gegenständen von Verstorbenen können deren Totengeister gezielt beschworen werden. Der Spruch kann auch verwendet werden, um bereits vorhandene Geister zu übernehmen. Ist die Kreatur beherrscht, beträgt der Mindestwurf dabei Wille des Geistes + fünffache Qualität des beherrschenden Effekts.

---

**Geistergestalt**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* 10 Minuten*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Die Hexe bringt sich in eine bequeme Position und wird ohnmächtig. Sie tritt als halbtransparenter Astralgeist aus ihrem Körper und kann in dieser Gestalt ihre Umgebung erkunden. Sie behält ihre Attribute und Ränge, bekommt aber die Immunitäten, Anfälligkeiten und Bewegungsregeln eines Geistes. Sie kann sich maximal 48m von ihrem Körper entfernen und wird zum Ende der Wirkungsdauer in diesen zurückgeschleudert.

---

**Mit Toten sprechen**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* 10 Minuten*Wirkungsdauer:* 10 Minuten*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührter Leichnam*Mindestwurf:* 15

Die Hexe stellt telepathischen Kontakt zum Leichnam eines Lebewesens her und kann diesen Leichnam dadurch befragen. Je nach Verwesungszustand des Leichnams muss *Mit Toten Sprechen* eine entsprechende Qualität aufweisen, um zu funktionieren: Eine frische, komplett intakte Leiche kann mit Qualität 1 befragt werden, eine mehrere Tage alte Leiche benötigt Qualität 2, eine halb zerfallene Mumie Qualität 3 und Schädelfragmente Qualität 4. Der Leichnam weiß nur, was sich bis zum Zeitpunkt seines Todes ereignet hat und greift dabei auf die Erinnerungen zurück, die in seinem Körper gespeichert sind. Als Materialkomponenten werden traditionell speziell präparierte Beschwörungskerzen (Materialwert: 8 Werkphasen) oder ein Tieropfer benötigt.

---

**Felsenweg**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* 10 Minuten*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Der Druiden lässt elementare Erzkraften durch sich fließen und kann dadurch durch natürliche Felsen und Steine hindurchschreiten, seine Bewegungsrate beträgt dabei 1m mal Qualität des Spruches. Verhüttete Metalle oder künstliches Mauerwerk können nicht durchschritten werden. Direkt am Körper getragene Kleidung und leichte Ausrüstung kann mitgenommen werden, belastende Ausrüstung und mächtige Artefakte bleiben zurück. Im Felsen ist der Druiden blind, hört aber nahe Geräusche oder kann Wärme erspüren. Der Druiden verdrängt den Fels nicht, sondern ist stattdessen im Gestein gelöst. Endet der Spruch, während sich der Druiden (teilweise) noch im Felsen befindet, werden betroffene Körperteile zerrieben vom Fels ausgeschieden, was üblicherweise tödlich endet.

---

**Metall zerstören**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührter Gegenstand*Mindestwurf:* 15

Der Druiden berührt einen Gegenstand mit maximal 25kg Gewicht aus verhütteten Metall und lässt diesen verrosten. Die **Produktqualität** des Gegenstands sinkt um die Qualität von *Metall zerstören*. Alternativ kann der Druiden eine bearbeitete Steinoberfläche von maximal 3m Radius zu Sand zerfallen lassen. Der dahinter hervorscheinende, unbearbeitete Fels ist nicht von dem Spruch betroffen.

---

**Versteinerung**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Ein Tag*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Lebewesen in 6m*Mindestwurf:* Zähigkeit, keine Wirkung

Der Druiden konzentriert sich auf einen unbearbeiteten Stein in seiner Hand und verwandelt das Opfer ohne dessen Ausrüstung in dieselbe Gesteinsart. Das Lebewesen ist dadurch **handlungsunfähig**, erhält aber einen Resistenzbonus von +25 gegen alle Angriffsarten. Die Wirkungsdauer verlängert sich bei höheren Qualitäten auf einen Monat (Qualität 3) oder ein Jahr (Qualität 5).



---

**Geschmeidigkeit**

---

*Entzug:* W4*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber erhöht auf magische Weise seine Beweglichkeit und Koordination, so dass er einen Verbesserungsbonus in Höhe der doppelten Qualität auf Akrobatik, Darbietung, Fingerfertigkeit und Heimlichkeit erhält.

---

**Gewandtheit verbessern**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührtes Lebewesen*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber stärkt die Geschicklichkeit des berührten Lebewesens, dieses erhält einen Verbesserungsbonus in Höhe der Qualität des Spruchs auf seine Gewandtheit.

---

**Hast**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* 10 Minuten*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 6m-Zone um den Zauberweber*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber stärkt seinen Bewegungsapparat und den von weiteren Lebewesen im Wirkungsbereich. Betroffene Lebewesen erhalten eine zusätzliche *Einfache Bewegung* pro Runde. Ein unbelasteter Zauberweber benötigt eine Spruchqualität von 1 um sich selbst zu verzaubern, pro weiterer Spruchqualität kann eine weitere unbelastete Person verzaubert werden. Alternativ kann pro weiterer Spruchqualität Ausrüstung mit einer Belastung von 8 Punkten von den Verzauberten am Leib getragen werden, ohne den Zauber in seiner Wirkung zu stören.

---

**Friedenslied**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Konzentration*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 18m-Zone um den Zauberweber*Mindestwurf:* Wille, keine Wirkung

Der Zauberweber singt ein beruhigendes Zaubersong oder spielt dieses auf einem Musikinstrument. Jede Runde, in der der Zauberweber das Lied singt oder spielt, werden alle Lebewesen innerhalb der Wirkungszone, die das Lied zu Beginn ihres eigenen Zuges hören können, von der beruhigenden Magie des Liedes erfasst. Sie verlieren für diese Runde ihre Aggression und erhalten einen Friedensmalus in Höhe der fünffachen Qualität auf alle Prüfwürfe. Gefährliche Situationen (Feuer, körperliche Gewalt gegen Gefährten) können den Betroffenen einen Situationsbonus auf die Willensabwehr geben.

---

**Moral stärken**

---

*Entzug:* W4*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Ein Tag*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 6m-Zone um den Zauberweber*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber harmonisiert seine geistige Aura und die von weiteren Lebewesen im Wirkungsbereich. Die Verzauberten erhalten einen Verbesserungsbonus in Höhe der fünffachen Spruchqualität auf ihre Willensabwehr gegen **geistige Einschränkungen** wie Demoralisierung, Berserkerwut oder Verwirrung. Der Spruchwirker benötigt dabei eine Spruchqualität von 1 um sich selbst zu verzaubern, pro weiterer Spruchqualität kann eine weitere Person moralisch gestärkt werden.

---

**Seele heilen**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Lebewesen in 6m*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber spricht ein Lebewesen beruhigend an und versucht alle geistigen Krankheiten und geistigen Einschränkungen beim angesprochenen Lebewesen zu heilen. Geheilt werden aber nur solche, deren Qualität nicht größer ist als die Qualität von *Seele heilen*. Der Spruch kann auch verwendet werden, um Beherrschungen zu brechen.

---

**Genesung**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Eine Minute*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührtes Lebewesen*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber streicht vorsichtig über das erkrankte oder verletzte Lebewesen und versucht alle Gebrechen zu heilen. Geheilt werden Vergiftungen, körperliche Krankheiten und Manövereffekte wie Blenden, Betäuben und Verkrüppeln, sofern deren Erkrankungs-, Vergiftungs- oder Manöverqualität nicht größer ist als die Qualität von *Genesung*.

---

**Heilsamer Schlaf**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Eine Minute*Wirkungsdauer:* Ein Tag*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührtes Lebewesen*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber bringt das Lebewesen behutsam in eine angenehme Schlafposition und summt ein beruhigendes Lied. Das Lebewesen fällt allmählich in einen 24 Stunden andauernden Tiefschlaf, in dem es sich von seinen Wunden erholt: Der Tiefschlaf wird als vier aufeinander folgende **Ruhephasen** gewertet, bei denen die Schadenserholungsrate jeweils einen Verbesserungsbonus in Höhe der Qualität des Spruches erhält. Die Entzugserholungsrate wird nicht modifiziert. Der Spruch unterdrückt außerdem schädliche Effekte von Krankheiten und Giften. Das schlafende Lebewesen kann mit profanen Mitteln nicht aus dem Tiefschlaf geweckt werden.

---

**Wundheilung**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührtes Lebewesen*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber berührt vorsichtig die Verletzungen des Lebewesens. Dieses baut sofort  $xW4$  Punkte körperlichen Schaden ab, wobei  $x$  die Qualität des Spruches ist. Die Anwendung des Spruchs ist ein **stabilisierender Effekt** mit entsprechender Qualität.

---

**Nebelwand**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Minute*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Punkt in 18m*Mindestwurf:* 15

Der Druiden konzentriert sich auf einen Punkt im Wirkungsbereich und erzeugt dort eine Nebelbank, die alle Ziele in ihrer **Sicht** behindert. Ziele in einem Bereich von 6m pro Spruchqualität um den Wirkungspunkt sind **verborgen** und **benebelt**. Ziele in einem Bereich von 3m pro Spruchqualität um den Wirkungspunkt sind in so dichtem Nebel gehüllt, dass sie von anderen Kreaturen nur aus nächster Nähe gesehen werden können, sind dann aber diesen gegenüber immer noch **verborgen**. Wird der Spruch beendet, löst sich der Nebel auf natürliche Weise auf.

---

**Wasser reinigen**

---

*Entzug:* W4*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührtes Wasser*Mindestwurf:* 15

Der Druiden berührt die Oberfläche des Wassers in einem Gefäß, einer Pfütze oder einem Teich und kann dieses von Verschmutzung, Krankheitskeimen, Giften und Meersalz reinigen. Dadurch können bis zu 500 Liter Wasser pro Spruchqualität in reines Trinkwasser umgewandelt werden.

---

**Wellenlauf**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* 10 Minuten*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 6m-Zone um den Druiden*Mindestwurf:* 15

Der Druiden lässt elementare Wasserkräfte durch sich und weitere Lebewesen im Wirkungsbereich fließen, die dafür sorgen, dass die Betroffenen auf Wasser laufen können. Nachteile durch **rutschiges Gelände** werden ignoriert, auf stillen Gewässern gibt es keine Bewegungseinschränkungen, starker Wellengang kann einen wellenlaufenden Charakter allerdings umwerfen. Ein unbelasteter Druiden benötigt eine Spruchqualität von 1 um sich selbst zu verzaubern, pro weiterer Spruchqualität kann eine weitere unbelastete Person verzaubert werden. Alternativ kann pro weiterer Spruchqualität Ausrüstung mit einer Belastung von 8 Punkten von den Verzauberten am Leib getragen werden, ohne den Zauber in seiner Wirkung zu stören.

---

**Doppelgänger**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* 10 Minuten*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Die Magierin zaubert illusionäre Doppelgänger herbei, die genauso wie die Magierin aussehen und ihren telepathischen Befehlen gehorchen. Die Anzahl der Doppelgänger entspricht der Spruchqualität. Die Doppelgänger treten aus der Magierin heraus und können sich dann frei in einer 48m-Zone um die Magierin bewegen. Sie verursachen illusionäre Geräusche, Gerüche und strahlen Körpertemperatur aus. Sie können nicht mit der Umwelt interagieren und somit keine Zauber oder Angriffe ausführen. Doppelgänger können durch physische Interaktionen durchschaut werden, da diese durch sie hindurchgleiten. Außerdem können Doppelgänger ihre Gestalt nicht anpassen und werden zum Beispiel nicht staubiger oder nasser als zu Beginn des Spruches. Da der Spruch auf die Erinnerungen der Magierin zurückgreift, handeln die Doppelgänger sehr intelligent. Bei unenttarnten Doppelgängern entscheidet ein Wahrnehmungswurf gegen 15 + fünffache Spruchqualität, ob diese als Illusion erkannt werden kann.

---

**Illusionswand**

---

*Entzug:* W4*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Geste*Ziel:* Punkt in 18m*Mindestwurf:* Wille, keine Wirkung

Die Magierin erzeugt eine statische, optische Illusion auf einem beliebig im Raum orientieren Quadrat mit einer Seitenlänge von 3m pro Spruchqualität. Vorder- und Hinterseite können unterschiedlich gestaltet sein. Mit dem Spruch können Hindernisse vorgetäuscht, Objekte versteckt oder Wände mit bunten Darstellungen dekoriert werden. Die Illusion wirkt echt, so lange Betrachter frontal oder maximal 45 Grad davon abweichend auf die Fläche blicken. Wenn Beobachter dem Spruch widerstehen und das Trugbild durchschauen, können sie es mit jeweils einer *Freien Handlung* sensorisch aus- oder einblenden.

---

**Trugbild**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Konzentration*Komponenten:* Geste*Ziel:* 18m-Zone um die Magierin*Mindestwurf:* Wille, keine Wirkung

Die Magierin kann im Wirkungsbereich dreidimensionale illusionäre Objekte und Kreaturen erscheinen lassen. Die Erscheinungen können sich bewegen und sich verändern lassen, ebenso können Gerüche, Geräusche und Temperatureindrücke innerhalb des Bereichs erzeugt werden. Alle Effekte wirken außerhalb des Bereichs, als wären die Eindrücke im Inneren tatsächlich vorhanden. Der Spruch kann dadurch die vorherrschenden Lichtverhältnisse verändern. Wenn Beobachter dem Spruch widerstehen und das Trugbild durchschauen, können sie es mit jeweils einer *Freien Handlung* sensorisch aus- oder einblenden. Bei extremer Anwendung kann der Spruch die Opfer **blenden** und **taub machen**.

---

**Intuition verbessern**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührtes Lebewesen*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber stärkt das Bauchgefühl des berührten Lebewesens, dieses erhält einen Verbesserungsbonus in Höhe der Qualität des Spruchs auf seine Intuition.

---

**Prophezeiung**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Eine Stunde*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber kann das alles umfassende Weltengedächtnis zu einer Aufgabe um Rat fragen. Er erhält Antwort in Form einer Traumvision. Die Traumvision beruht auf dem Wissen um die Welt in ihrem aktuellen Zustand, die Qualität von *Prophezeiung* bestimmt dabei, wieviele Tage das kollektive Gedächtnis für die Antwort in die Zukunft oder Vergangenheit blicken kann und wieviele Meilen weit es blicken kann. Konkret nutzt der Spruch sämtliche verfügbaren Erinnerungen, Erfahrungen und Einschätzungen aller Lebewesen aus dem Zeitraum und dem Gebiet, deren Willensabwehr durchbrochen wird, um die Antwort zu formulieren. So kann eine Prophezeiung alles zeigen, was nach Erfahrung und Einschätzung des kollektiven Gedächtnisses passierte oder passieren wird. Als Materialkomponenten werden traditionell Rauschmittel wie Samthauch, Gewürzwein oder Weihrauch (Materialwert: 8 Werkphasen) benötigt.

---

**Wachsamkeit**

---

*Entzug:* W4*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber öffnet seinen Geist für die Sinneseindrücke des Astralgewebes. Durch die gesteigerte Sinnenschärfe erhält er einen Verbesserungsbonus in Höhe der doppelten Qualität auf Durchsuchen, Konzentration, Menschenkenntnis und Wahrnehmung.

---

**Inspiration**

---

Entzug: W4	Komponenten: Geste
Zeitaufwand: Konzentrierte Handlung	Ziel: Selbst
Wirkungsdauer: Eine Stunde	Mindestwurf: 15

Der Zauberweber verbindet sich telepathisch mit dem Weltengedächtnis des alles umgebenden Astralgewebes und erhält durch die gewonnenen Eindrücke für kurze Zeit einen Verbesserungsbonus in Höhe der doppelten Qualität auf Länderkunde, Magiekunde, Naturkunde und Sagenkunde.

---

**Klugheit verbessern**

---

Entzug: W8	Komponenten: Formel, Geste
Zeitaufwand: Konzentrierte Handlung	Ziel: Berührtes Lebewesen
Wirkungsdauer: Eine Stunde	Mindestwurf: 15

Der Zauberweber stärkt die Intelligenz des berührten Lebewesens, dieses erhält einen Verbesserungsbonus in Höhe der Qualität des Spruchs auf seine Klugheit.

---

**Magische Verständigung**

---

Entzug: W8	Komponenten: Formel, Geste
Zeitaufwand: Konzentrierte Handlung	Ziel: Selbst
Wirkungsdauer: Eine Stunde	Mindestwurf: 15

Der Zauberweber nutzt Magie, um fremde Sprachen zu verstehen: Ab Qualität 1 kann er verstehen, was sein Gegenüber von ihm will. Ab Qualität 3 kann er auch in der Sprache des Gesprächspartners antworten. Ab Qualität 5 kann der Zauberweber Schriften unbekannter Sprachen lesen, selbst wenn er eigentlich Analphabet ist. Besonders fremdartige Sprachen und Schriften sowie Geheimschriften können den Mindestwurf zusätzlich erhöhen.

"

---

**Licht**

---

*Entzug:* W<sub>4</sub>*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Die Magierin erzeugt eine magische Lichtkugel, die die Umgebung in einer Entfernung von bis zu 3m pro Spruchqualität hell erleuchtet. Die Lichtkugel schwebt üblicherweise über der Handfläche der Magierin. Im Übergangsbereich von 6m pro Spruchqualität herrscht dadurch mindestens **Düsternis**.

---

**Lichtblitz**

---

*Entzug:* W<sub>8</sub>*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Minute*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 6m-Zone in 12m*Mindestwurf:* Wille, keine Wirkung

Die Magierin lässt rohe Astralkraft zu einem Lichtblitz verpuffen, der alle Lebewesen im Wirkungsbereich **benebelt**. Ab Qualität 3 sind betroffene Lebewesen sogar **blind**, ab Qualität 5 hat der Zauber dauerhafte Schäden an den Augen verursacht und erzeugt eine Krankheit.

---

**Lichtertanz**

---

*Entzug:* W<sub>8</sub>*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 6m-Zone in 12m*Mindestwurf:* 15

Die Magierin zaubert einen Schwarm gleißender Lichtfunken herbei, der sich gleichmäßig auf die Lebewesen im Wirkungsbereich verteilt. Betroffene Lebewesen können keine Vorteile aus Unsichtbarkeit und verwandten Tarneffekten ziehen. Heimlichkeitswürfe sind gegebenenfalls um die fünffache Qualität von *Lichtertanz* erschwert. Die Lichter sind so hell, dass in 6m um die Lebewesen herum mindestens **Düsternis** herrscht.



---

**Limbus versiegeln**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Eine Minute*Wirkungsdauer:* Ein Tag*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 48m-Zone um die Magierin*Mindestwurf:* 15

Die Magierin versiegelt lokal den Limbus und macht ihn somit schwer passierbar für Limbusreisende, Teleportierende und herbeizurufende Dämonen. Diese können die Wirkungszone weder über den Limbus betreten noch verlassen.

---

**Limbussprung**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Die Magierin springt in den Limbus und verlässt diesen ohne merkbaren Zeitverzug an einem Ort, der maximal 6m pro Spruchqualität entfernt sein darf. Der Austrittsort wird nach der Bestimmung der Qualität festgelegt. Die Magierin darf während des Limbussprungs nicht belastet sein.

---

**Teleportation**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 6m-Zone um die Magierin*Mindestwurf:* 15

Die Magierin kann sich und weitere Lebewesen im Wirkungsbereich an einen Ort innerhalb von 10 Meilen Reichweite teleportieren, den sie persönlich gesehen hat und von dem sie weiß, in welcher Richtung er grob liegt. Die Teleportation erfolgt durch den Limbus, in dem die Beteiligten etwa eine Meile pro Runde zurücklegen. Nachdem die Teleportierten am Zielort angekommen sind, sind sie auf Grund der Limbusreise eine Runde lang [handlungsunfähig](#). Eine unbelastete Magierin benötigt eine Spruchqualität von 1 um sich selbst zu teleportieren, pro weiterer Spruchqualität kann eine weitere unbelastete Person oder Ausrüstung mit einer Belastung von 8 Punkten mitgenommen werden, die jedoch von den Reisenden getragen werden muss. Die Magierin kann die Teleportation nach dem Spruchwurf abbrechen, wenn ihr die Qualität nicht ausreichend erscheint.

---

**Barriere**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Minute*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Punkt in 18m*Mindestwurf:* 15

Die Magierin fixiert einen Punkt, aus dem gleichmäßig eine unsichtbare, konvexe Barriere aus Energie wächst. Diese nimmt ein kubisches Volumen mit einer Seitenlänge von  $3m$  pro Spruchqualität ein, sofern sie nicht vorher in der Ausdehnung eingeschränkt wird. Die Barriere wirft alle beweglichen Hindernisse bei ihrer Entstehung mit einem Umwerfenangriff in Höhe des Spruchwurfs um. Gase, Sand und Flüssigkeiten werden jedoch nicht verdrängt. Ist ein Hindernis durch den Umwerfenangriff nicht verdrängbar, so wächst die Barriere nicht mehr in Richtung des Hindernisses. Die Magierin kann die Barriere so langsam wachsen lassen, dass man damit bis zu 25kg mal Qualität hochstemmen kann. Die *Barriere* kann auch mit einem Rammenangriff gegen 15 + fünffache Spruchqualität zerstört werden.

---

**Blase**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* 10 Minuten*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 3m-Zone um die Magierin*Mindestwurf:* 15

Die Magierin lässt eine Blase aus Energie um sich herum wachsen, die das Volumen einer 3m-Zone einnimmt, sofern sie nicht vorher in der Ausdehnung eingeschränkt wird. Die Blase wirft alle beweglichen Hindernisse bei ihrer Entstehung mit einem Umwerfenangriff in Höhe des Spruchwurfs von *Blase* um. Gase, Sand und Flüssigkeiten werden jedoch nicht verdrängt. Ist ein Hindernis durch den Umwerfenangriff nicht verdrängbar, so wächst die Blase nicht mehr in Richtung des Hindernisses. Die Blase bewegt sich nicht mit der Magierin, schützt diese aber vor Projektilen. Zauber werden in der Regel nicht abgehalten. Die Blase kann nicht durchschritten, aber mit einem Rammenangriff gegen 15 + fünffache Qualität von *Blase* zerstört werden.

---

**Lichtbrücke**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* 10 Minuten*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Die Magierin stampft mit dem Fuß auf den Boden und lässt vor sich eine Brücke aus hellem Licht wachsen. Die Brücke ist  $3m$  breit und darf sich beliebig nach oben oder unten krümmen, aber nicht zur Seite gekrümmt sein. Jeder Teil der Brücke darf nicht weiter als  $6m$  pro Spruchqualität vom Spruchwirker entfernt sein und die Brücke breitet sich nicht weiter aus, wenn sie auf ein Hindernis trifft. Die Brücke kann 100kg mal Qualität tragen und verschwindet bei Überlastung. Falls die Brücke pro 3m mehr als 1m steigt oder fällt, rutscht man an ihr herunter. Die *Lichtbrücke* kann auch mit einem Rammenangriff gegen 15 + fünffache Spruchqualität zerstört werden.

---

**Einflüsterung**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Ein Tag*Komponenten:* Geste*Ziel:* Berührte Person*Mindestwurf:* Wille, keine Wirkung

Während der Zauberweber die Person berührt, kann er ihr eine bestimmte Anweisung in den Kopf pflanzen, die das Ziel in den nächsten Stunden nach bestem Wissen und Gewissen befolgen will. Die Anweisung muss vom Zauberweber ausgesprochen und von der Person verstanden werden. Sie darf nur ungefähr zwei Sätze lang sein und darf nicht direkt gefährlich oder gegen die moralischen Vorstellungen der Person gerichtet sein. Der Spruch endet vorzeitig, wenn die Aufgabe erfüllt ist.

---

**Mut Verbessern**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührtes Lebewesen*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber stärkt die Motivation des berührten Lebewesens, dieses erhält einen Verbesserungsbonus in Höhe der Qualität des Spruchs auf seinen Mut.

---

**Seidenzunge**

---

*Entzug:* W4*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber verzaubert seine Stimmbänder und sein Erscheinungsbild. Er wird dadurch so dominant und verführerisch, dass er einen Verbesserungsbonus in Höhe der doppelten Qualität auf Anführen, Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern erhält.

---

**Nekrotheose**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* 10 Minuten*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Die Hexe lässt die Kräfte des Untodes durch ihren Körper fließen, um diesen gegen Schmerz und Vergänglichkeit zu stärken. Sie erhält Immunität gegen Gebrechen und Fäulnisschaden sowie eine schwache Resistenz gegen profane und magische Waffenangriffe. Bereits wirkende Gifte, Krankheiten und schädliche Manövereffekte werden während der Wirkungsdauer unterdrückt. Bei häufiger Anwendung sieht die Hexe mehr und mehr selbst wie eine Leiche aus.

---

**Untote beherrschen**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Untoter in 12m*Mindestwurf:* Wille, keine Wirkung

Die Hexe zwingt einen Untoten unter ihren Bann und bindet diesen an sich. Solange der Untote in einer 48m-Zone um die Hexe bleibt, gehorcht dieser direkt den telepathischen Anweisungen der Hexe. Die Hexe kann die Bindung des Untoten auch zerstören und diesen dadurch direkt vernichten. Steht der Untote unter der Herrschaft eines anderen, beträgt der Mindestwurf Wille des Untoten + fünffache Qualität des beherrschenden Effekts.

---

**Untote erheben**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührter Leichnam*Mindestwurf:* Wille des Leichnams, keine Wirkung

Die Hexe berührt den Leichnam einer Person oder eines Wildtiers und erhebt diesen zu einem Untoten. Der Leichnam behält seine ursprünglichen Spielwerte, besitzt aber zusätzlich die übernatürlichen Eigenschaften, die Untote der verschiedenen Verwesungszustände haben. Der Untote wird telepathisch gelenkt und verhält sich wie unter dem Spruch *Untote beherrschen*. Wenn die Hexe den Untoten nicht mehr beherrschen kann, fällt der Leichnam leblos zusammen.

---

**Feuerball**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 3m-Zone in 18m*Mindestwurf:* Zähigkeit, keine Wirkung

Der Druiden manifestiert in seiner Faust eine Kugel aus elementarem Feuer und schleudert diese seinen Feinden entgegen. Die Kugel explodiert beim Aufprall und verursacht  $xW12$  Feuerschaden bei allen Zielen im Wirkungsbereich, wobei  $x$  die Qualität des Spruches ist. Leicht brennbare Objekte werden dadurch entzündet.

---

**Flammenstrahl**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Ziel in 18m*Mindestwurf:* Zähigkeit, keine Wirkung

Der Druiden schießt aus seinem ausgestreckten Finger einen Flammenstrahl, der das Ziel entzündet und  $xW12$  Feuerschaden verursacht, wobei  $x$  die Qualität des Spruches ist.

---

**Flammenwaffe**

---

*Entzug:* W4*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel*Ziel:* Geführte Waffe*Mindestwurf:* 15

Der Druiden lädt die von ihm geführte Waffe (oder ein schussbereites Projektil oder die eigene Faust) mit elementarem Feuer auf und führt im Rahmen dieser Zauberhandlung, die ausnahmsweise keinen Gelegenheitsangriff provoziert, einen einfachen Waffenangriff aus. Wenn der Waffenangriff trifft, entlädt sich das elementare Feuer: Die Waffe verursacht magischen statt profanen Waffenschaden und der Bonusschaden wird um  $xW8$  Feuerschaden erhöht, wobei  $x$  die Qualität des Spruches ist. Ein leicht brennbares Ziel kann durch den Angriff angezündet werden.

---

**Astralraub**

---

*Entzug:* W4*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührtes Lebewesen*Mindestwurf:* Zähigkeit, keine Wirkung

Die Hexe legt ihre Hand auf ihr Opfer und versucht, dessen Astralkörper anzuzapfen. Wenn das Opfer einen Astralkörper besitzt und nicht selbst bereits seine Entzugstoleranz erreicht hat, erleidet es  $xW4$  Punkte astralen Entzug, wobei  $x$  die Qualität des Spruches ist. Die Hexe kann im Gegenzug ihren eigenen astralen Entzug um denselben Betrag reduzieren.

---

**Höllengein**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Minute*Komponenten:* Geste*Ziel:* Lebewesen in 6m*Mindestwurf:* Zähigkeit, keine Wirkung

Die Hexe fixiert ein Lebewesen und tut so, als würde sie einen spitzen Gegenstand in ihren Körper rammen. Das Opfer bricht vor Schmerzen zusammen und erleidet fürchterliche Muskelkrämpfe. Das Opfer wird dadurch [handlungsunfähig](#). Der Spruch wird vor allem gerne zum Foltern verwendet. Dauerhafte Anwendung kann geistige Krankheiten verursachen.

---

**Lebensraub**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührtes Lebewesen*Mindestwurf:* Zähigkeit, keine Wirkung

Die Hexe legt ihre Hand auf ihr Opfer und versucht, dessen Lebenskraft anzuzapfen. Das Opfer erleidet  $xW4$  Punkte Fäulnisschaden, wobei  $x$  die Qualität des Spruches ist. Die Hexe kann dadurch ihre eigenen Wunden heilen und ihren eigenen körperlichen Schaden um denselben Betrag reduzieren. Wenn das Opfer durch die *Lebensraub* stirbt, manifestiert sich dessen Seele im Laufe einer Nacht zu einem Totengeist.

---

**Alpträume**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Permanent*Komponenten:* Geste*Ziel:* Lebewesen in 12m*Mindestwurf:* Wille, keine Wirkung

Die Hexe fixiert ihr Opfer und starrt es mit bösem Blick an. Mit Beginn der nächsten Ruhephase wird das Opfer von Alpträumen geplagt und findet keine ordentliche Nachtruhe mehr. Das Opfer erleidet einen Alptraummalus in Höhe der Spruchqualität auf die Schadens- und Entzugserholungsrate und regeneriert dadurch gegebenenfalls gar nicht mehr. Die Hexe kann das Thema der Alpträume festlegen, um den Verfluchten zum Beispiel immer wieder an eine Handlung zu erinnern.

---

**Ohnmacht**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Geste*Ziel:* Lebewesen in 12m*Mindestwurf:* Wille, keine Wirkung

Die Hexe führt eine wegweisende Handbewegung aus und versucht, dem Opfer magisch das Bewusstsein zu nehmen. Das Opfer sackt in sich zusammen, schläft ein und ist damit **handlungsunfähig**. Lauter Lärm, Schütteln oder Schmerzen wecken das Opfer wieder, so dass man im Kampfgetümmel davon ausgehen kann, dass das Ziel durch den Aufschlag am Boden sofort wieder erwacht. Das Opfer verliert dennoch seine nächste *Einfach Handlung* und liegt üblicherweise **auf dem Boden**. Ab Qualität 3 ist der Schlaf so tief, dass das Opfer nur durch starke Schmerzen oder mehrere Ohrfeigen geweckt werden kann. Ab Qualität 5 ist das Opfer bis zum Ende der Wirkungsdauer ohnmächtig.

---

**Schlaflosigkeit**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Ein Tag*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 6m-Zone um die Hexe*Mindestwurf:* 15

Die Hexe lässt anregende Energien durch sich und weitere Lebewesen im Wirkungsbereich fließen, die dafür sorgen, dass diese kein Schlafbedürfnis und keine Müdigkeit mehr verspüren. Die Betroffenen erhalten *Immunität* gegen Ohnmachtseffekte, erleiden keine Nachteile durch Gewaltmärsche und werden geweckt, wenn sie zum Zeitpunkt des Zaubers schlafen oder bewusstlos sind. Die Hexe benötigt eine Spruchqualität von 1 um sich selbst zu verzaubern, pro weiterer Spruchqualität kann ein weiteres Lebewesen mitverzaubert werden.

---

**Abwehr stärken**

---

*Entzug:* W<sub>4</sub>*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Ein Tag*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 6m-Zone um den Spruchwirker*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber stärkt seine Abwehrkräfte gegen allerlei Gebrechen sowie die Abwehr von weiteren Lebewesen im Wirkungsbereich. Die Verzauberten erhalten einen Verbesserungsbonus in Höhe der fünffachen Spruchqualität auf ihre Zähigkeitsabwehr gegen Gifte, körperliche Krankheiten und Manövereffekte wie Blenden, Betäuben und Verkrüppeln. Der Spruchwirker benötigt dabei eine Spruchqualität von 1 um sich selbst zu verzaubern, pro weiterer Spruchqualität kann eine weitere Person körperlich gestärkt werden.

---

**Kraftschub**

---

*Entzug:* W<sub>4</sub>*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber stärkt das Potential seiner Muskeln, so dass er einen Verbesserungsbonus in Höhe der doppelten Qualität auf Athletik, Klettern, Schwimmen und Wagenlenken erhält.

---

**Stärke verbessern**

---

*Entzug:* W<sub>8</sub>*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührtes Lebewesen*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber stärkt die Körperkraft des berührten Lebewesens, dieses erhält einen Verbesserungsbonus in Höhe der Qualität des Spruchs auf seine Stärke



---

**Harmlose Gestalt**

---

*Entzug:* W<sub>4</sub>*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* 10 Minuten*Komponenten:* Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* Wille, keine Wirkung

Die Hexe streicht sich über das Gesicht und nimmt ein unscheinbares und harmloses Äußeres an. Der Zauber wirkt als Illusion, die die subjektive, emotionale Wahrnehmung anderer Lebewesen täuscht. Zufällige Beobachter nehmen die Hexe zum Beispiel als Dienstmagd, Sklavin oder ein Greisin wahr. Wenn sich jemand mit der Hexe aus nächster Nähe beschäftigt, muss der Zauber jedoch dessen Willensabwehr durchbrechen. Falls dies gelingt, wird der Gesprächspartner weiterhin getäuscht und kann sich auch später nicht daran erinnern, wie die Hexe ausgesehen hat.

---

**Unsichtbarkeit**

---

*Entzug:* W<sub>8</sub>*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Konzentration*Komponenten:* Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* Wille, keine Wirkung

Die Hexe wirkt auf sich eine starke Illusion, die sie komplett aus der visuellen Wahrnehmung anderer Lebewesen ausschließt. Die Hexe kann nicht von anderen Lebewesen gesehen werden, wenn deren Willensabwehr von dem Zauber durchbrochen wird. Lebewesen, deren Willensabwehr nicht durchbrochen wurde, müssen dennoch gezielt Ausschau halten um die Hexe wahrnehmen zu können, denn sie ist für diese immer noch *verborgen*. Ein Wahrnehmungswurf gegen 15+ fünffache Qualität von *Unsichtbarkeit* entscheidet darüber, ob die Hexe entdeckt wird. Visuelle Spuren (Fußabdrücke, Schatten) in der Nähe der Hexe werden ebenfalls unsichtbar und sind erst wahrnehmbar, wenn die Hexe sich entfernt hat. Geräusche oder Gerüche der Hexe sind nicht verborgen.

---

**Wahrer Blick**

---

*Entzug:* W<sub>4</sub>*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Die Hexe streicht sich über die Augen und sieht in einer Reichweite von 6m pro Spruchqualität um sich herum magisch verwandelte, getarnte oder unsichtbar gemachte Kreaturen in ihrer wahren Gestalt, erkennt Illusionen als solche und kann nicht von magischer Dunkelheit oder mit magischen Lichtblitzen behindert werden.

---

**Radau**

---

*Entzug:* W4*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Minute*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührte Nahkampfwaffe*Mindestwurf:* 15

Die Magierin belebt eine Nahkampfwaffe in ihren Händen mit einem Astralgeist und wirft diese ins Kampfgetümmel. Mit einer *Freien Handlung* kann die Magierin für die belebte Waffe ein Ziel innerhalb von 18m auswählen. Die Waffe fliegt dann mit einer Bewegungsrate von 6m auf das Ziel zu und greift so lange an, bis es weitere Anweisungen erhält. Der Waffenangriff wird dabei mit W20+fünffache Qualität von *Radau* ausgeführt. Radau-Waffen können nur *Einfache Angriffe* schlagen und haben keinen Bonusschaden und keinen Bedrohungsbereich, verursacht aber magischen statt profanen Waffenschaden.

---

**Telekinese**

---

*Entzug:* W4*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 18m-Zone um die Magierin*Mindestwurf:* 15

Die Magierin kann innerhalb der Wirkungszone telekinetische Kräfte erzeugen. Sie kann herrenlose Gegenstände oder Kreaturen mit 6m pro Runde bewegen, diese dürfen maximal 25kg pro Qualität wiegen. Alternativ kann die Magierin eine Waffe auf Entfernung einen einfachen Angriff schlagen lassen, ein Projektil schleudern oder ein einfaches Manöver ausführen. Der Angriffswurf entspricht dabei dem Spruchwurf von *Telekinese*. Ein telekinetischer Faustschlag (1W3 Schaden) ist ebenfalls möglich. Telekinetisch geführte Angriffe haben keine Schadensboni und keinen Bedrohungsbereich, sind aber üblicherweise Überraschungsangriffe. Ein *Telekinese*-Wurf kann auch verwendet werden, um ein Schloss zu knacken.

---

**Zauberschloss**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* 10 Minuten*Wirkungsdauer:* Permanent*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührte Tür oder Behälter*Mindestwurf:* 15

Die Magierin kann eine Tür oder einen Behälter magisch verschließen und gegen Einbruch sichern. Sie selbst kann die Tür oder den Behälter normal öffnen und schließen, alle anderen müssen jedoch einen Fingerfertigkeitwurf (Schloss knacken), Rammenwurf (Tür aufbrechen) oder Telekinesewurf (Schloss magisch knacken) gegen 15 + fünffache Qualität von *Zauberschloss* schaffen. Als Materialkomponenten werden Intarsien aus magischem Metall (Materialwert: 24 Werkphasen) oder speziell hergestellte Zauberkreide (Materialwert: 8 Werkphasen, aber leicht abwaschbar) benötigt.

---

**Dämonenwaffe**

---

*Entzug:* W<sub>4</sub>*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel*Ziel:* Geführte Waffe*Mindestwurf:* 15

Die Hexe lädt die von ihr geführte Waffe (oder ein schussbereites Projektil oder die eigene Faust) mit niederhöllischer Energie auf und führt im Rahmen dieser Zauberhandlung, die ausnahmsweise keinen Gelegenheitsangriff provoziert, einen einfachen Waffenangriff aus. Wenn der Waffenangriff trifft, entlädt sich die niederhöllische Energie: Die Waffe verursacht magischen statt profanen Waffenschaden und der Bonusschaden wird um  $xW8$  Fäulnisschaden erhöht, wobei  $x$  die Qualität des Spruches ist.

---

**Hexengalle**

---

*Entzug:* W<sub>8</sub>*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Ziel in 18m*Mindestwurf:* Zähigkeit, keine Wirkung

Die Hexe spuckt ihrem Ziel einen Schwall niederhöllischer Galle entgegen, die bei diesem  $xW12$  Punkte Fäulnisschaden verursacht, wobei  $x$  die Qualität des Spruches ist.

---

**Todeshauch**

---

*Entzug:* W<sub>12</sub>*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 12m-Kegel*Mindestwurf:* Zähigkeit, keine Wirkung

Die Hexe haucht aus ihrem Mund niederhöllisches Miasma, welches alle Ziele im Wirkungsbereich vergiftet und dabei  $xW12$  Fäulnisschaden verursacht, wobei  $x$  die Qualität des Spruches ist. Insbesondere Pflanzen werden durch das Miasma geschädigt und verfaulen.

---

**Rüstung verzaubern**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Eine Minute*Wirkungsdauer:* Ein Tag*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührte Kleidung*Mindestwurf:* 15

Die Magierin verzaubert die berührte Kleidung oder Rüstung, auf dass diese widerstandsfähiger wird. Die Kleidung oder Rüstung erhält einen Verbesserungsbonus auf ihre **Produktqualität** in Höhe der Qualität des Spruches.

---

**Spruch einbinden**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Eine Stunde*Wirkungsdauer:* Permanent*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührter Gegenstand*Mindestwurf:* 15

Die Magierin legt eine Zaubermatrix in einem Gegenstand an, um darin einen Zauberspruch zu speichern. Der zu speichernde Spruch muss direkt nach *Spruch einbinden* auf den Gegenstand gesprochen werden, der Mindestwurf für diesen speziellen Spruchwurf beträgt 15. Die Qualität dieses Wurfs wird gespeicherte Qualität genannt und kann höchstens so hoch sein wie die Qualität von *Spruch einbinden*. Der Spruch kann nach Wunsch der Magierin entweder mit einem Schlüsselwort oder durch einen mechanischen Effekt (Berührung, Zerstörung, bestimmte Stelle drücken) in einer *Konzentrierten Handlung* einmalig ausgelöst werden. Der gespeicherte Spruch wird dann mit einem Spruchwurf von W20 + fünffache gespeicherte Qualität ausgeführt. Sollte der eingebundene Spruch *Konzentration* erfordern, muss sich die Auslösende so auf das Artefakt konzentrieren, als würde sie selbst den Zauber aufrechterhalten. Als Materialkomponenten werden neben dem zu verzaubernden Gegenstand spezielle Edelsteine, Zaubertinkturen oder andere Astralspeicher (Materialwert: 24 Werkphasen) benötigt. Ein Gegenstand kann mehrere Zauber in sich gespeichert haben.

---

**Waffe verzaubern**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Eine Minute*Wirkungsdauer:* Ein Tag*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührte Waffe*Mindestwurf:* 15

Die Magierin verzaubert die berührte Waffe, auf dass diese schärfer wird oder besser geführt werden kann. Die Waffe erhält einen Verbesserungsbonus auf ihre **Produktqualität** in Höhe der Qualität des Spruches und verursachen magischen statt profanen Waffenschaden.

---

**Gestaltwandel**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Die Hexe konzentriert sich auf einen Talisman aus körperlichen Rückständen einer Person (zum Beispiel Haare, Blut) und verwandelt sich dann körperlich in diese Person. Der Mindestwurf entspricht der Zähigkeitsabwehr der gewählten Person, mindestens jedoch 15. Die Spielwerte der Person (außer Astralkraft, Domänenränge und dazugehörige Talente) werden direkt übernommen. Angesammelter körperlicher Schaden wird bei der Verwandlung mit dem Quotienten der Schadenstoleranzen von Person und Hexe multipliziert und bei der Rückverwandlung dividiert. Die Hexe behält ihre Zauberkräfte und kann in Gestalt der anderen Person auch zaubern. Der Spruch endet, wenn die Hexe stirbt.

---

**Polymorph**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Ein Tag*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Lebewesen in 6m*Mindestwurf:* Zähigkeit, keine Wirkung

Die Hexe konzentriert sich auf einen Talisman aus den körperlichen Rückständen eines Wildtiers (zum Beispiel Federn, Wurststück) und verwandelt das Opfer ohne dessen Ausrüstung in das dem Talisman entsprechende Wildtier. Die Spielwerte des Wildtiers werden direkt übernommen. Angesammelter körperlicher Schaden wird bei der Verwandlung mit dem Quotienten der Schadenstoleranzen von Wildtier und Opfer multipliziert und bei der Rückverwandlung dividiert. Das Opfer behält seine Erinnerungen, die Klugheit der neuen Form entscheidet allerdings darüber, ob diese auch sinnvoll interpretiert werden können. Der Zauber endet auch, wenn das Wildtier stirbt. Die Wirkungsdauer verlängert sich bei höheren Qualitäten auf einen Monat (Qualität 3) oder ein Jahr (Qualität 5).

---

**Verformen**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Konzentration*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührter Gegenstand*Mindestwurf:* 15

Die Hexe kann einen berührten Gegenstand mit maximal 25kg Gewicht auf unnatürliche Weise verformen. Totes Material, Metall oder Gestein wird in ihren Händen weich wie Bienenwachs und erstarrt wieder, sobald sich die Hexe nicht mehr auf den Zauber konzentriert. Das erweichte Material kann mit den Händen geknetet oder durch äußere Gewalteinwirkung in eine neue Gestalt geformt werden. Gegebenenfalls entscheidet ein Handwerkswurf über die Qualität der neuen Form. Der verformte Gegenstand verbleibt in der neuen Gestalt, kann jedoch mit *Objekt entzaubern* wieder in die ursprüngliche Form gebracht werden. Um einen mit *Härten* verzauberten Gegenstand zu verformen, muss ein Mindestwurf von 15 + fünffache Qualität von *Härten* durchbrochen werden.

---

**Härten**

---

*Entzug:* W<sub>4</sub>*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Permanent*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührter Gegenstand*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber stärkt die innere Struktur eines Gegenstandes mit maximal 25kg Gewicht und schützt ihn dadurch vor Verwitterung und Zerstörung. Die Qualität von Effekten wie das Manöver *Zerstören* oder der Spruch *Metall zerstören* oder Feuer wird um die Qualität von *Härten* reduziert. Diese Effekte haben dadurch gegebenenfalls gar keine Wirkung. Der Gegenstand kann auch nicht so einfach durch Säure zersetzt werden, verderben, verfaulen oder weiterverarbeitet werden. Die Flexibilität und mechanische Funktionalität des Gegenstands wird durch den Spruch nicht eingeschränkt.

---

**Nahrung erschaffen**

---

*Entzug:* W<sub>4</sub>*Zeitaufwand:* Eine Minute*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührte Materialien*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber verarbeitet Erde, giftige oder verfaulte Speisen oder ähnlich ungenießbare, organische Materialien auf magische Weise in sättigende und bekömmliche Nahrung. Er kann dadurch eine Anzahl von Tagesrationen erschaffen, die der Qualität von *Nahrung erschaffen* entspricht. Der Wassergehalt der Nahrung entspricht dem Wassergehalt der Ausgangsstoffe. Die Art der Nahrung ergibt sich aus den Ausgangsstoffen und den Kochkünsten des Zauberwebers. So können zum Beispiel eine Hand voll Aas, giftigen Beeren und eine Knolle aus Erde in Wildbret mit Preiselbeeren und Kartoffeln umgewandelt werden.

---

**Reparatur**

---

*Entzug:* W<sub>4</sub>*Zeitaufwand:* Eine Minute*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Berührter Gegenstand*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber stellt die Struktur eines zerbrochenen oder zerschlissenen Gegenstands mit maximal 25kg Gewicht wieder her. Der Spruch wirkt nicht, wenn der Gegenstand zu Staub zerfallen, zu Pulver zerrieben oder zu Asche verbrannt ist. Magisch verformte Gegenstände sind ebenfalls nicht betroffen. Falls der Gegenstand vor der Zerstörung eine Produktqualität von  $+x$  besaß, wird der Gegenstand mit einer Produktqualität von  $+x$  wiederhergestellt, sofern die Qualität des Spruchs ebenfalls  $x$  ist. Bei niedrigerer Spruchqualität, wird die Produktqualität des Gegenstands entsprechend teilweise wiederhergestellt.

---

**Echsenkrallen**

---

*Entzug:* W<sub>4</sub>*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Die Hexe verzaubert ihre Gliedmaßen und kann sich Krallen an den Händen und Füßen wachsen lassen, mit denen Seile oder ähnliches zerschnitten werden können. Sie kann mit den Krallen mit voller Bewegungsrate klettern und erhält einen Verbesserungsbonus in Höhe der fünffachen Spruchqualität auf Kletternwürfe. Die Krallen können auch wie die gleichnamige Waffe verwendet werden, haben eine Produktqualität in Höhe der Qualität des Spruches und Angriffe mit den Klauen zählen als magische Waffenangriffe.

---

**Katzenaugen**

---

*Entzug:* W<sub>4</sub>*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Die Hexe verzaubert ihre Augen und Ohren. Diese werden deutlich größer und katzenartig und sind empfindlich für Bewegungen und Geräusche. Die Hexe erhält dadurch *Dämmerungssicht* und einen Verbesserungsbonus in Höhe der fünffachen Spruchqualität auf Wahrnehmungswürfe.

---

**Krötenhaut**

---

*Entzug:* W<sub>4</sub>*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Die Hexe verzaubert ihre Haut und ihre Atemwege in die einer Kröte und kann dadurch unter Wasser atmen. Sie kann aber nach wie vor auch Luft atmen. Sie kann sich auch Schwimmhäute an Händen und Füßen wachsen lassen, mit denen sie mit voller Bewegungsrate Tauchen und Schwimmen kann. Sie erhält außerdem einen Verbesserungsbonus in Höhe der fünffachen Spruchqualität auf Schwimmenwürfe.

---

**Raserei**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Minute*Komponenten:* Geste*Ziel:* Lebewesen in 12m*Mindestwurf:* Wille, keine Wirkung

Die Hexe fixiert ihr Opfer und ballt die Hand zu einer Faust. Das Opfer des Spruchs wird von aggressiven Emotionen überschwemmt und gerät in [Berserkerwut](#).

---

**Schreckenschrei**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* 10 Minuten*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 12m-Kegel*Mindestwurf:* Wille, keine Wirkung

Die Hexe hebt die Arme und ruft den Lebewesen vor sich einen schrillen Schrei entgegen. Lebewesen im Wirkungsbereich, die die Hexe hören können, werden mit der Qualität des Spruchs [demoralisiert](#).

---

**Verwirrung**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Minute*Komponenten:* Geste*Ziel:* Lebewesen in 12m*Mindestwurf:* Wille, keine Wirkung

Die Hexe fixiert ihr Opfer und führt mit der Hand eine rührende Bewegung aus. Das Opfer des Spruchs wird von Wahnsinn erfasst und ist [verwirrt](#).



---

**Efeuwaffe**

---

*Entzug:* W4*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Sofort*Komponenten:* Formel*Ziel:* Geführte Waffe*Mindestwurf:* 15

Der Druide lädt die von ihm geführte Waffe (oder ein schussbereites Projektil oder die eigene Faust) mit elementarer Humuskraft auf und führt im Rahmen dieser Zauberhandlung, die ausnahmsweise keinen Gelegenheitsangriff provoziert, einen einfachen Waffenangriff aus. Wenn der Waffenangriff trifft, verursacht dieser magischen statt profanen Waffenschaden und die elementare Humuskraft manifestiert sich in Form von Efeuranken. Wird dadurch eine Kreatur getroffen, wird sie von den Efeuranken mit einem *Ringen*-Angriff in Höhe des Spruchwurfs angegriffen. Wird eine Fläche angegriffen, verwandeln die Ranken eine 3m-Zone in umwuchertes Gelände. Gegen eine Wand angewendet, können die Ranken als Kletterhilfe verwendet werden und geben einen Qualitätsbonus in Höhe der Qualität des Spruches auf Klettern.

---

**Umwuchern**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Minute*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Punkt in 18m*Mindestwurf:* 15

Der Druide konzentriert sich auf einen Punkt im Wirkungsbereich und manifestiert dort die Kräfte des Humus. Der Erdboden in einem Bereich von 3m pro Spruchqualität um den Wirkungspunkt und dort bereits existierende Pflanzen wuchern so wild, dass der Boden dort zu schwierigem Gelände wird. Jedes Ziel im umwucherten Bereich wird jede Runde zu Beginn seines eigenen Zuges von den Pflanzen mit einem Ringen-Manöver in Höhe von W20 + fünffache Spruchqualität angegriffen und festgehalten. Die Pflanzen können zwar selbst angegriffen oder vernichtet werden, wachsen aber so schnell nach, dass dies zwecklos ist.

---

**Wildnislauf**

---

*Entzug:* W8*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Ein Tag*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* 6m-Zone um den Druiden*Mindestwurf:* 15

Der Druide lässt elementare Humuskkräfte durch sich und weitere Lebewesen im Wirkungsbereich fließen, die dafür sorgen, dass diese problemlos durch dichtes Unterholz reisen können. Die Reisenden erleiden keine Nachteile durch umwuchertes Gelände und erleiden keine Verletzungen durch Dornen und Gestrüpp. Ein unbelasteter Druide benötigt eine Spruchqualität von 1 um sich selbst zu verzaubern, pro weiterer Spruchqualität kann eine weitere unbelastete Person verzaubert werden. Alternativ kann pro weiterer Spruchqualität Ausrüstung mit einer Belastung von 8 Punkten von den Verzauberten am Leib getragen werden, ohne den Zauber in seiner Wirkung zu stören.

---

**Wildtier beeinflussen**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Ein Tag*Komponenten:* Geste*Ziel:* Wildtier in 12m*Mindestwurf:* Wille, keine Wirkung

Der Zauberweber setzt dem Wildtier ein Gedankenbild in den Kopf, mit dem eine bestimmte Anweisung verknüpft ist, die das Wildtier in den nächsten Stunden nach bestem Wissen und Gewissen befolgen will. Die Anweisung muss vom Zauberweber detailliert wiedergegeben werden, darf das Wildtier mental nicht überfordern oder direkt gegen die Überlebensinstinkte des Wildtiers gerichtet sein. So ist es möglich, ein Tier als Wächter einzusetzen, mit einer Nachricht einen leicht erklärbaren Weg entlang zu schicken oder sich Nahrung jagen oder sammeln zu lassen. Der Spruch endet vorzeitig, wenn die Aufgabe erfüllt ist.

---

**Wildtier befragen**

---

*Entzug:* W4*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* 10 Minuten*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Wildtier in 6m*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber spricht ein Wildtier in Reichweite mit beruhigender Geste an. Er kann dem Wildtier auf telepathische Weise Gefühls- und Sinneseindrücke senden und erhält auch Antwort von dem Wildtier. Der Spruchwurf von *Mit Wildtieren sprechen* entscheidet analog zu einem Diplomatiewurf, wie viele Informationen das Wildtier preisgibt.

---

**Wildtiergestalt**

---

*Entzug:* W12*Zeitaufwand:* Konzentrierte Handlung*Wirkungsdauer:* Eine Stunde*Komponenten:* Formel, Geste*Ziel:* Selbst*Mindestwurf:* 15

Der Zauberweber konzentriert sich auf einen Talisman aus den körperlichen Rückständen eines Wildtiers (zum Beispiel Federn, Krallen, Fell) in seiner Hand und verwandelt sich dann körperlich in dieses Wildtier. Direkt am Körper getragene Kleidung und leichte Ausrüstung wird mitverwandelt, belastende Ausrüstungsgegenstände und mächtige Artefakte fallen bei der Verwandlung vom Körper. Der Mindestwurf entspricht der Zähigkeitsabwehr des gewählten Wildtiers, mindestens jedoch 15. Die Spielwerte des Wildtiers werden direkt übernommen. Angesammelter körperlicher Schaden wird bei der Verwandlung mit dem Quotienten der Schadenstoleranzen von Wildtier und Zauberweber multipliziert und bei der Rückverwandlung dividiert. Der Zauberweber kann in Wildtiergestalt nicht zaubern, den Spruch aber mit einer *Einfachen Handlung* beenden oder erneuern. Der Spruch endet ebenfalls, wenn der Zauberweber stirbt.