

Heldenanleitung 2

von
Autor

17. November 2023

Inhaltsverzeichnis

1	Grundlegende Regeln	5
1.1	Grundattribute	5
1.2	Probe	5
1.2.1	Notwendiges Wissen	6
1.3	Abgeleitete Attribute	6
2	Charaktererstellung	8
2.1	Verteilen der Attribute	8
2.2	Rasse	8
2.2.1	Menschen	9
2.2.2	Zwerge	9
2.2.3	Elfen	9
2.2.4	Gnome	9
2.2.5	Orks	9
2.3	Talente	10
2.3.1	Allgemeine Talente	10
2.3.2	Kampftalente	10
2.3.3	Sporttalente	13
2.3.4	Handwerkstalente	13
2.3.5	Soziale Talente	13
2.3.6	Wissenstalente	14
2.3.7	Magietalente	15
2.4	Fertigkeitspunkte	16
2.5	Sternzeichen	16
2.5.1	Krieger	16
2.5.2	Magier	16
2.5.3	Diebin	17
2.5.4	Fürstin	17
2.5.5	Ross	17
2.5.6	Fürst	17
2.5.7	Lehrling	17
2.5.8	Golem	17
2.5.9	Ritual	18
2.5.10	Liebende	18
2.5.11	Schatten	18
2.5.12	Turm	18
2.6	Levelaufstieg	18

3	Kampf	19
3.1	Initiative	19
3.2	Aktionsphase	19
3.3	Aktionen	19
3.4	Angriffe	21
3.4.1	Gezielte Angriffe und Kampfmanöver	21
3.4.2	Kampf mit zwei Waffen	21
3.4.3	Fernkampfangriffe	22
3.4.4	Deckung	22
3.4.5	Gelegenheitsangriffe	22
3.4.6	Schleichangriffe	22
3.4.7	Flankieren	22
3.4.8	Nahkampfreichweite	23
3.4.9	Steigerungen bei Angriffen	23
3.5	Überraschungsrunden	23
3.6	Waffen und Rüstungen	23
3.6.1	Beispielwaffen	23
3.6.2	Beispielrüstungen	26
3.7	Schaden und Regeneration	27
3.7.1	Fallschaden	27
3.7.2	Tauchen/Ersticken	27
3.7.3	Schaden/Ohnmacht/Tod	27
3.7.4	Narben	28
3.7.5	Heilung	28
3.8	Zustände	29
4	Götter	30
4.1	Praiosgeweihte	31
4.1.1	Moralkodex der Praiosgeweihten	31
4.1.2	Praiosgeweihter als Talent	32
4.2	Rondrageweichte	32
4.2.1	Moralkodex der Rondrageweihten	32
4.2.2	Rondrageweihter als Talent	32
4.3	Borongeweichte	33
4.3.1	Moralkodex der Borongeweihten	33
4.3.2	Borongeweihter als Talent	33
4.4	Hesindegeweihte	34
4.4.1	Moralkodex der Hesindegeweihten	34
4.4.2	Hesindegeweihter als Talent	34
4.5	Phexgeweihte	34
4.5.1	Moralkodex der Phexgeweihten	35
4.5.2	Phexgeweihter als Talent	35
4.6	Perainegeweichte	35
4.6.1	Moralkodex der Perainegeweihten	35

4.6.2	Perainegeweihter als Talent	36
5	Magie	37
5.1	Verzauberung	38
5.2	Beschwörung	41
5.3	Zerstörung	46
5.4	Veränderung	47
5.5	Zauber überladen	50
5.6	Erlernen von Magie	51
	5.6.1 Erlernen von Magie durch Fertigkeitspunkte	51
	5.6.2 Erlernen der Magie durch Studium (Legacy)	51
5.7	Alchemie	52

1 Grundlegende Regeln

Wann immer der Ausgang eines Ereignis nicht eindeutig vorbestimmt ist, werden Würfel geworfen. Welche Würfel geworfen werden und was das Würfelergebnis zu bedeuten hat, hängt von der speziellen Situation ab und soll im folgenden erläutert werden.

Generell zählt ein Wurf kritisch sobald die höchste Zahl des Würfels geworfen wurde. In diesem Fall wird erneut gewürfelt und das neue Ergebnis hinzu addiert. Der neue Wurf kann erneut kritisch sein. Würfe bei denen ein erneutes Würfeln um den Würfelwurf zu erhöhen sinnlos ist, können nicht kritisch sein (z.B. der Narbenwurf).

1.1 Grundattribute

Jeder Charakter wird durch die 10 Attribute, Stärke (Stä), Kondition (Kon), Geschick (Ges), Beweglichkeit (Bew), Wahrnehmung (War), Wille (Wil), Intelligenz (Int), Bildung (Bil), Charisma (Cha) und Humor (Hum) beschrieben. Diese Attribute legen das Grundgerüst des Charakters fest und bestimmen die grundlegenden Fähigkeiten fest. Jedes Attribut erhält einen Attributswürfel. Wenn das werfen auf ein Attribut erforderlich ist, wird dieser Würfel geworfen. Die möglichen Würfel sind W4, W6, W8, W10 oder W12.

Wird ein Attribut mit seiner Abkürzung erwähnt, so ist damit immer das Ergebnis des entsprechenden Würfelwurfs gemeint zuzüglich eines eventuellen Bonus oder Malus den das Attribut hat. Ist die Rede von einem maximalem Attribut (z.B. Max Kon im Falle der Lebenspunkte), so ist die größte Zahl die der entsprechende Attributswürfel würfeln kann plus ein eventueller Bonus oder Malus gemeint.

1.2 Probe

Die Proben charakterisieren wie gut ein Charakter bestimmte Aktionen durchführen kann. Jeder Probe ist ein Attribut zugeordnet (z.B. ist Bemerken Wahrnehmung zugeordnet). Das bestimmt die Veranlagung bestimmte Tätigkeiten zu vollziehen. Außerdem ist jeder Probe ein Probenwürfel zugeordnet. Dieser spiegelt die Erfahrung oder Übung in einer Tätigkeit wieder. Jeder Charakter starten mit 1W4 als Probenwürfel für jede Probe. Im Laufe der Charaktererstellung und später beim aufleveln, können die Probenwürfel einzelner Proben verbessert werden.

Wann immer ein Charakter eine Aktion durchführt, dessen Ausgang ungewiss ist, wird eine passende Probe abgelegt (z.B. wenn ein Charakter ein Haus erklettern möchte ist eine Kletternprobe abzulegen). Dazu wird mit dem Attributswürfel der Probe und dem Probenwürfel gewürfelt. Zu dem Würfelergebnis werden alle eventuelle Boni und Mali

addiert. Der Spielleiter entscheidet die Schwierigkeit der Probe und somit den Wert der gewürfelt werden muss. Die Standardschwierigkeit für Proben ist 9.

Bei vergleichenden Proben wie z.B. Schleichen gegen Bemerken werden beide Probenwerte miteinander verglichen. Bei Gleichstand ist zu Gunsten des Spielers zu entscheiden. Es kann jedoch sein, dass einer der beiden Würfe einen Bonus bekommt. Ist es zum Beispiel sehr dunkel und gleichzeitig laut, so bekommt der Bemerkenswurf einen Malus. Ist der Schleichende aber mit lauten Glocken unterwegs, so ist diesem ein Malus zu geben.

Bei einem Probenwurf können Steigerungen erreicht werden. Für je 4 die der PW über dem zu erreichenden Ziel liegt, ist eine Steigerung erreicht. Steigerungen charakterisieren besonders gelungene Aktionen, so können zusätzliche positive Effekte neben dem eigentlichen Ziel auftreten.

Tabelle 1.1: Richtwerte für die SK der Proben

Schwierigkeit	Würfelwert
sehr leicht	4
leicht	6
normal	9
schwierig	11
sehr schwierig	14
extrem schwierig	20

1.2.1 Notwendiges Wissen

Ist eine Probe mit einem * markiert, so ist es notwendig, dass der Spieler die Probe mindestens einmal gesteigert haben muss, um sie benutzen zu können. Ist es notwendig dass der Spieler trotzdem auf die Probe wirft, so bekommt er einen Malus von 4.

1.3 Abgeleitete Attribute

Aus den Grundattributen und Proben leiten sich weitere Attribute ab, Lebenspunkte (Lp), Mana, Regeneration (Reg), Ausweichen (AU), Parieren(PA), Rüstungsklasse (RK), Initiative (Init) und der Laufenwert. Der Startwert der abgeleiteten Attribute ist in Tabelle 2.1 zu sehen. Durch Levelaufstiege oder andere Effekte können diese Werte modifiziert werden.

Tabelle 1.2: Abgeleitete Attribute

Abgeleitetes Attribut	Berechnung
Lebenpunkte	$17 + \text{Max Kon}$
Regeneration	Kon
Mana	$5 + \text{Max Wil}$
Manaregeneration	$1W6 + \text{Wil}$
Initiative	Bew
Laufen	$\text{Max Bew} + 1$ für jede Steigerung der Sprintenprobe
Ausweichen	$(\text{Max Ausweichenprobe})/2$
Parieren	$(\text{Max Waffenprobe})/2 + \text{Mod durch Waffe}$
Rüstungsklasse	$\max\{\text{AU}, \text{PA}\} + \text{Rüstung}$

2 Charaktererstellung

Jeder Charakter beginnt auf Level 1. Zu Beginn der Charaktererstellung werden die Attributswürfel verteilt. Anschließend wählt man eine Rasse. Zum Schluss können Fertigungspunkte verteilt und Talente gewählt werden.

Es ist empfehlenswert sich einen Hintergrund für den Charakter zu überlegen und die Charaktererstellung anschließend so zu vollziehen, dass die gewählten Werte zu dem Hintergrund passen.

2.1 Verteilen der Attribute

Dem Charakter werden 3W8, 4W6 und 3W4 den 10 Attributen zugeordnet. Wann immer ein Wurf auf ein Attribut notwendig ist, so wird dieser Würfel benutzt.

Tabelle 2.1: Abgeleitete Attribute

Abgeleitetes Attribut	Berechnung
Lebenpunkte	17 + Max Kon
Regeneration	Kon
Mana	5 + Max Wil
Manaregeneration	1W6 + Wil
Initiative	Bew
Laufen	Max Bew + 1 für jede Steigerung der Sprintenprobe
Ausweichen	(Max Ausweichenprobe)/2
Parieren	(Max Waffenprobe)/2 + Mod durch Waffe
Rüstungsklasse	$\max\{\text{AU}, \text{PA}\} + \text{Rüstung}$

2.2 Rasse

Die Wahl der Rasse nimmt Einfluss auf die Grundattribute. Je nach gewählter Rasse können bestimmte Attributswürfel vergrößert werden und müssen verkleinert werden.

Es kann kein Würfel über den W12 vergrößert werden und kein Würfel unter einem W4 verkleinert werden.

2.2.1 Menschen

Menschen sind die vielfältigsten Humanoide. Sie leben in großen Gemeinschaften und erfüllen dabei alle möglichen Aufgaben in einer Gesellschaft. Menschen werden 1,5 m bis 1,7 m groß und wiegen dabei zwischen 50 kg und 90 kg.

Bonus: ein beliebigen Attributswürfel vergrößern

2.2.2 Zwerge

Zwerge sind angepasst an das Leben in den Bergen, sie sind ausdauernd, eigenwillig und können auch bei nur schwachem Licht noch gut sehen. Sie leben in Dörfern bestehend aus wenigen Familienclans. Viele Zwerge sind ausgezeichnete Handwerker. Zwerge werden 1,1 m bis 1,5 m groß und wiegen dabei zwischen 60 kg und 100 kg.

Boni: zwei Attributswürfel aus {Ges, Kon, Wil} vergrößern

Malus: ein Attributswürfel aus {Bew, Cha} verkleinern

2.2.3 Elfen

Elfen sind angepasst an das Leben in Wäldern. Viele Elfen befassen sich mit Studien zur Natur oder Kunst. Sie leben sehr verstreut in eher kleinen Gemeinschaften. Elfen werden 1,6 m bis 1,8 m groß und wiegen dabei zwischen 50 kg und 70 kg.

Boni: zwei Attributswürfel aus {Bew, Int, Bil} vergrößern

Malus: ein Attributswürfel aus {Stä, Wil} verkleinern

2.2.4 Gnome

Gnome sind kleine Humanoide die sich oft in den Gesellschaften der anderen Rassen eingliedern. Dort erfüllen sie oft Aufgaben als Tagelöhner oder Diener. Gnome werden 0,7 m bis 0,9 m groß und wiegen dabei zwischen 20 kg und 40 kg.

Boni: zwei Attributswürfel aus {Bew, Ges, War} vergrößern

Malus: ein Attributswürfel aus {Stä, Kon} verkleinern

2.2.5 Orks

Orks sind eine sehr kriegerische Rasse, die in Stämmen, bestehend aus mehreren Familienclans, leben. Orks sind sehr gute Krieger und Jäger. Viele Stämme plündern andere Siedlungen um ihre Ernährungsgrundlage zu sichern. Orks werden 1,7 m bis 1,9 m groß und wiegen dabei zwischen 80 kg und 120 kg.

Boni: zwei Attributswürfel aus {Stä, Kon, Bew} vergrößern

Malus: ein Attributswürfel aus {Int, Bil} verkleinern

2.3 Talente

Talente sind in verschiedene Gruppen eingeteilt. Auf jedem Level erhält ein Charakter ein Talent.

2.3.1 Allgemeine Talente

Glücklicher

Ein Attribut darf pro Session neu geworfen werden.

Glück im Unglück

Eine Narbe darf entfernt werden.

Nahtoderfahrungen

Statt zu sterben darf einmalig nicht gestorben werden.

Fertigkeitenfokus

+1 auf eine beliebige Probe. Dieses Talent darf mehrmals erlernt werden aber nur ein Mal je Probe.

Talentierte

+4 Fp

Umdenken

+1 auf ein beliebiges Attribut, -1 auf ein beliebiges anderes Attribut

Konzentration

Einmal pro Session darf vor einer Probe +3 auf den Bonus addiert werden.

Geweihter (Rang 1)

Der Charakter wird zum Geweihten vom Rang 1. Der Spieler sucht sich einen Gott aus, von dem er ein geweihter wird. Er erhält alle Rang 1 Boni die in dem Abschnitt seiner Gottheit aufgelistet sind.

Geweihter (Rang 2)

Voraussetzung: Geweihter (Rang 1), Level 5

Der Charakter wird zum Geweihten vom Rang 2 in einer Gottheit bei der er schon Geweihter ist. Er erhält zusätzlich alle Rang 2 Boni die in dem Abschnitt seiner Gottheit aufgelistet sind.

2.3.2 Kampftalente

Abhärtung

+4 Lp und +1 Regeneration, ab Level 5 +8 Lp und +2 Regeneration

Nahkampfangriff ausweichen

Voraussetzung: Bew: 1W8

Ein Mal pro Session Nahkampfangriff ignorieren (nach dem Angriffswurf)

Fernkampfangriff ausweichen

Voraussetzung: Nahkampfangriff ausweichen

Ein Mal pro Session Fernkampfangriff ignorieren (nach dem Angriffswurf)

Kampf mit zwei Waffen

Voraussetzung: Bew: 1W8

Mali beim Kampf mit zwei Waffen wird halbiert.

Kampfreflexe

Voraussetzung: War: 1W8

Ein extra Gelegenheitsangriff

Gegenangriff

Voraussetzung: War: 1W8, Bew: 1W8

Pariert der Charakter einen Nahkampfangriff, kann der Charakter seine Reaktion benutzen, um einen Gelegenheitsangriff gegen den Angreifer durchzuführen.

Stellung halten

Trifft ein Gelegenheitsangriff einen Gegner, kann sich dieser Gegner in dieser Runde nicht mehr bewegen und nicht angreifen.

Berserker

Der Charakter kann, einmal pro Kampf, den Berserkermodus als Bonusaktion aktivieren und deaktivieren. Im Berserkermodus erhält der Charakter einen Bonus +2 auf Stärke und -2 auf AU und PA. Fallen die verbleibenden Lebenspunkte unter 50% verursachen alle Nahkampfangriffe +1W8 Schaden. Im Berserkermodus ist der Charakter nicht in der Lage irgendwelche Aktionen durchzuführen die irgendeine Art von Konzentration oder geistiger Anstrengung benötigen. Der Berserkermodus wird automatisch beendet falls der Charakter weder angegriffen wurde, noch selbst einen Nahkampfangriff getätigt hat.

Berserkerkraft, Zäh

Vorraussetzung: Berserker

Während der Charakter im Berserkermodus ist, wird jeder physische Schaden halbiert.

Berserkerkraft, Furchteinflößend

Vorraussetzung: Berserker

Während der Charakter im Berserkermodus ist, kann er Einschüchterungsproben als Bonusaktion durchführen und dabei den Charisma Würfel durch Stärke ersetzen.

Berserkerkraft, Unbezwingbar

Vorraussetzung: Berserker, Level 6

Jedes Mal wenn die Lebenspunkte auf oder unter 0 fallen würden, während der Berserkermodus aktiv ist, kann eine Ausdauerprobe geworfen werden (SK 9). Ist die Probe erfolgreich, sind die verbleibenden Lebenspunkte 1. Mit jeder erfolgreichen Probe steigt die Schwierigkeit um 4, bis zur nächsten Regenerationsphase.

Schnelle Reflexe

Voraussetzung: War: 1W8

+1 AU, +1 PA

Kampferfahrung

Pro Kampf darf ein Angriffswurf neu geworfen werden

Gezielter Schuss

Ignoriere den Deckungsbonus des Ziels (außer bei vollständig verdeckten Zielen)

Scharfschütze

Vorraussetzung: Gezielter Schuss

Halbiert Entfernungsmalus bei Fernkampfangriffen. Es kann ein Malus von 5 auf den Angriffswurf in Kauf genommen werden um den Schaden um 10 zu erhöhen.

Waffenfokus

+1 Bon auf eine Waffenfertigkeit (kann mehrmals erlernt werden aber nur ein Mal pro Waffentyp)

Waffenspezialisierung

Vorraussetzung: Waffenfokus

Für einen gewählten Waffentyp (für den bereits Waffenfokus gewählt wurde) +2 Schaden (kann mehrmals erlernt werden aber nur ein Mal pro Waffentyp)

Doppelangriff

Vorraussetzung: Level 6

Statt zu laufen kann ein weiterer Nahkampfangriff durchgeführt werden.

Flüssige Bewegung

Vorraussetzung: Bew: 1W10, Level 6

Ein Mal pro Kampf kann nach einem erfolgreichem Nahkampfangriff ein zweiter Nahkampfangriff gegen ein weiteres Ziel durchgeführt werden.

Gezielte Treffer

Vorraussetzung: Level 4

Für jede Steigerung bei einem Angriff erhöht sich der Schaden um 3 statt 1.

Waffenloser Kampf

Vorraussetzung: Faustkampf: 1W6

Waffenlose Angriffe erhalten keinen Malus gegen Gegner mit höherer Angriffsreichweite.

Schnelle Schläge

Vorraussetzung: Level 3

Waffenlose Angriffe verursachen Stä+Bew Schaden.

2.3.3 Sporttalente

Verbesserte Initiative
+4 Initiative
Sportlich
Pro Session kann eine Sportprobe neu geworfen werden.
Akrobat
+1 auf Akrobatik, Klettern und Sprinten

Athlet
+1 auf Ausdauer, Schwimmen und Sprinten
Rennen
Beim Sprinten fünffacher Laufenwert (statt dreifacher)
Meuchler
+1W10 Schaden bei Schleichangriffen

2.3.4 Handwerkstalente

Handwerker
Pro Session kann eine Handwerksprobe neu geworfen werden.
Handwerksfokus
+2 auf eine beliebige Handwerksprobe (kann mehrmals erlernt werden aber nur ein Mal pro Probe)
Passgenau
Der maximale Bewegungswürfel selbstgefertigter Rüstungen wird um 1 erhöht.

Schönes Handwerk
Gefertigte Kleidung gibt +1 auf bis zu zwei passende sozial Proben.
Fachwissen
Der Bonus einer entsprechenden Handwerksprobe, darf auf Verhandeln angewandt werden.

2.3.5 Soziale Talente

Gelassenheit
Pro Session kann eine Sozialprobe neu geworfen werden.

Überspielen
Einmal je Session kann eine Sozialprobe eines anwesenden Verbündeten um Hum aufgewertet werden.

Gauklertum +3 auf zwei Musikinstrumente, +1 Fingerfertigkeit, +1 Schauspiellern	Dichter +3 auf Dichten, kann Bil durch Cha in der Probe ersetzen
Beeindruckende Gestalt Beim Auswürfeln der Initiative würfeln alle Gegner eine Willenskraftprobe gegen Einschüchtern. Die Gegner, die fehlschlagen, bekommen einen Malus von 4 auf die Initiative und sind bei Gleichstand immer später an der Reihe.	Überzeugende Musik Vorraussetzung: 1W8 als Fertigkeitswürfel in einem Instrument Jede passende Sozialprobe kann durch das spielen von Musik unterstützt werden. Dazu wird das Ergebnis der Sozialprobe und das Ergebnis einer Instrumentalprobe addiert und mit der doppelten ursprünglichen Schwierigkeit verglichen.
Provokator +3 AU und PA wenn von einem verspottetem Ziel angegriffen.	
Konversationist Wenn während einer Konversation eine Sozialprobe geschafft wird, erhält man einen Bonus von +3 auf alle weiteren Sozialproben während dieser Konversation.	Furchtloser Anführer Vorraussetzung: Wil: 1W8, Cha: 1W10, Level 4 Du und alle Verbündeten in 30 m Radius können nicht verängstigt oder panisch sein, solange du bei Bewusstsein bist.
Vielseitiger Musikant +3 auf bis zu 3 Musikinstrumente	

2.3.6 Wissenstalente

Wissender Pro Session kann eine Wissensprobe neu geworfen werden.	Feldarzt Vorraussetzung: Ges: 1W8 Kann während des Kampfes schnellverarzten (volle Aktion), um dem Schnellverarztetem Charakter die Möglichkeit zu geben, seinen „Wundenwurf“ einmal neu zuwerfen.
Allgemeinwissen +1 auf 3 Wissensproben	

Gegner analysieren

Pro Kampf kann ein Gegner ausgesucht werden. Bei Angriffen gegen dieses Ziel kann Int das eigentliche Attribut beim Angriffswurf ersetzen.

2.3.7 Magietalente

Magisches Reservoir

+5 Mana

Schnelle magische Erholung

+Wil Manaregeneration

leichte Magie

+1 auf alle Zauberproben wenn keine Rüstung getragen wird.

Stummes Zaubern

Ermöglicht ohne Malus stumm zu zaubern.

Gestenloses Zaubern

Ermöglicht ohne Malus gestenlos zu zaubern.

Lieblingszauber

Ein bekannter Zauber kann zum Lieblingszauber ernannt werden. Die Mana kosten für diesen Zauber werden um 1 verringert (kann nicht auf 0 fallen) außerdem wird der PW des Zaubers um 2 erhöht. Bei jedem Levelaufstieg kann ein anderer Zauber zum Lieblingszauber erklärt werden. Die Boni für den alten Zauber fallen dabei weg.

Zauberkundig I

Erlerne bis zu 3 Level 1 Zauber

Zauberkundig II

Vorraussetzung: Zauberkundig I, Level 3

Erlerne bis zu 3 Level 2 Zauber

Zauberkundig III

Vorraussetzung: Zauberkundig II, Level 6

Erlerne 1 Level 3 Zauber

Kriegszauberer

Zaubern provoziert keine Gelegenheitsangriffe mehr.

Magischer Alchemist

Vorraussetzung: Probenwürfel in mind 1 Zauberprobe: 1W10, Int: 1W10

Alle bekannten Zauber stehen auch als Alchemierezepte zur Verfügung

Experimentator

Vorraussetzung: Probenwürfel in Zauber überladen: 1W8, Int: 1W8

Wann immer ein Zauber erfolgreich überladen wurde, kann die neue Version als Zauber permanent gelernt werden.

2.4 Fertigkeitspunkte

Auf Level 1 startet jeder Charakter mit 8 Fp. Auf jedem weiteren Level erhält der Charakter 6 weitere Fp.

Für einen Fp, kann der Probenwürfel einer Probe vergrößert werden. Pro Level kann eine Probe immer nur einmal gesteigert werden. Eine Probe kann maximal Spielerlevel/2 (aufgerundet) mal gesteigert werden. Jede Probe startet mit einem W4 als Probenwürfel. Waffenfertigkeiten kosten 2 Fp um gesteigert zu werden.

Für 4 Fp kann ein Attributswürfel verbessert werden, außerdem können für Fp Zauber erlernt werden (siehe Abschnitt Erlernen von Zauber).

2.5 Sternzeichen

Jeder Charakter wird unter einem Sternzeichen geboren und erhält die damit verbundenen Effekte. Unter welchen Sternzeichen ein Held geboren wird, wird ausgewürfelt, wobei der Würfelwurf ein Mal wiederholt werden kann.

2.5.1 Krieger

Die Zeit des Kriegers ist August, wenn seine Stärke für die Ernte erforderlich ist. Diejenigen, die unter dem Zeichen des Kriegers geboren sind, sind mit Waffen aller Art vertraut, aber neigen dazu unbeherrscht zu sein. Charaktere mit diesem Sternzeichen erhalten einen Bonus von **+1 auf alle Nahkampfwaffen**.

2.5.2 Magier

Die Zeit des Magiers ist April als Magie zum ersten Mal von Menschen benutzt wurde. Diejenigen, die unter dem Zeichen des Magiers geboren werden, besitzen mehr Mana und Talent für die magischen Künste. Allerdings sind sie oft arrogant und geistesabwesend. Charaktere mit diesem Sternzeichen besitzen **4 extra Mana**.

2.5.3 Diebin

Die Zeit der Diebin ist der dunkelste Monat, Dezember. Diejenigen, die unter der Diebin geboren werden sind nicht notwendiger Weise Diebe, allerdings gehen sie häufiger Risiken ein und kommen dabei nur selten zu Schaden. Ihr Glück wird sie aber schließlich verlassen und leben meist nicht so lang wie die, die unter anderen Zeichen geboren werden. Charaktere mit diesem Sternzeichen können **ein mal pro Session einen beliebigen Würfel neu werfen**.

2.5.4 Fürstin

Die Zeit der Fürstin ist September. Diejenigen, die unter diesem Zeichen geboren werden sind nett, hilfsbereit und tolerant. Charaktere mit diesem Sternzeichen erhalten **+1 auf alle Willenskraftproben**.

2.5.5 Ross

Die Zeit des Rosses ist Juni. Diejenigen, die unter diesem Zeichen geboren werden, sind ungeduldig und eilen von einem Ort zum Nächsten. Charaktere mit diesem Sternzeichen haben eine um **2 erhöhte Bewegungsweite** und erhalten **+1 auf alle Ausdauerproben**.

2.5.6 Fürst

Die Zeit des Fürsten ist März. Diejenigen, die unter diesem Sternzeichen geboren werden, sind gesünder und stärker als andere. Charaktere mit diesem Sternzeichen erhalten **4 Lp**.

2.5.7 Lehrling

Die Zeit des Lehrlings ist Juli. Diejenigen, die unter diesem Zeichen geboren werden, haben eine besondere Vorliebe für alle magischen Künsten, sind aber auch anfälliger für Magie. Charaktere mit diesem Sternzeichen haben **7 extra Mana**, aber erhalten einen **Malus von 2 um magischen Effekten zu widerstehen**.

2.5.8 Golem

Die Zeit des Golems ist November, Diejenigen, die unter dem Golem geboren werden sind natürliche Zauberer mit großen Manareserven, regenerieren Mana aber nur langsam. Charaktere mit diesem Sternzeichen haben **10 extra Mana, regenerieren aber nur die Hälfte(aufgerundet) von ihrem normalen Wert. Außerdem, wenn ein Charakter mit dem Golem als Sternzeichen Ziel eines Zaubers einer anderen Person wird, erhält er die Hälfte der Manakosten des Zaubers als Mana zurück**.

2.5.9 Ritual

Die Zeit des Rituals ist Januar. Diejenigen, die unter diesem Zeichen geboren werden, haben eine besonders starke Bindung zu den Göttern. **Ein mal pro Session kann ein Charakter mit dem Sternzeichen Ritual eine Probe auf Willenskraft machen, ist sie erfolgreich, erhält er sofort die Hälfte seiner fehlenden Lebenspunkte zurück.**

2.5.10 Liebende

Die Zeit der Liebenden ist Februar. Diejenigen, die unter diesem Sternzeichen geboren werden, sind besonders anmutig und leidenschaftlich. Charaktere mit diesem Sternzeichen erhalten **+1 auf Charisma.**

2.5.11 Schatten

Die Zeit des Schattens ist Mai. Der Schatten gewährt denen die unter ihm geboren werden die Fähigkeit sich in den Schatten zu verstecken. Charaktere mit diesem Sternzeichen **erhalten den Zauber Unsichtbarkeit und können ihn mit einer Erleichterung von 2 und mit einem Manapunkt weniger ausführen.**

2.5.12 Turm

Die Zeit des Turms ist Oktober. Diejenigen, die unter dem Turm geboren werden, haben ein Händchen dafür, Gold zu finden. Charaktere mit diesem Sternzeichen können eine **Bemerkensprobe mit einer Erleichterung von 2 machen um ein Gefühl zu bekommen, wo Gold oder andere Wertgegenstände gefunden werden können.** Es hängt vom Spielleiter ab wie spezifisch dieser Sinn in einer speziellen Situation ist, generell ist der Sinn genauer je näher der Spieler zum Schatz ist.

2.6 Levelaufstieg

Nach jeder Session können Erfahrungspunkte verteilt werden. Erreicht ein Charakter die nötigen Punkte um ein Level aufzusteigen so erhält er ein Talent und 6 Fp. Außerdem kann sich der Spieler zwischen (Max Kon)/2 Lp (+1 Reg), 3 Mana (+2 ManaReg) und 3 Fp entscheiden.

Level	Erfahrungspunkte
1	0
2	100
3	400
4	900
5	1600
6	2500
7	3600
8	4900
9	6400
10	8100

Tabelle 2.2: Erfahrungstabelle

3 Kampf

Kämpfe finden in einem rundenbasierten System statt. Eine Kampfrunde entspricht dem Geschehen von 5 Sekunden.

3.1 Initiative

Beginnt eine Kampfsituation, so werfen alle beteiligten Individuen auf Initiative. Die Ergebnisse legen die Reihenfolge fest in der sie dran sind, das Individuum mit dem höchsten Wert beginnt. Bei Gleichstand hat das Individuum mit der höheren maximalen Initiative Vorrang(wenn keine kritischen Würfe möglich wären). Ist auch das identisch so gibt es ein Stechen.

3.2 Aktionsphase

Wenn ein Individuum an der Reihe ist, kann es sich um seinen Laufenwert bewegen und hat eine Aktion sowie eine Bonusaktion zur Verfügung. Die Aktion kann verwendet werden um beispielsweise einen Angriff durchzuführen. Bei diversen anderen Tätigkeiten ist vom Spielleiter zu entscheiden, ob die Tätigkeit eine Aktion kostet oder wie das rufen kurzer Sätze nur eine Bonusaktion. Es sind auch freie Aktionen möglich für kurze Handlungen wie umschauen. Ein Spieler kann seine Aktionen halten, um zu einem späteren Zeitpunkt zu agieren. Dazu beschreibt er ein Szenario bei dessen Eintreten er die gewünschte Aktion durchführen will. Ist der Spieler erneut an der Reihe, ohne dass das genannte Szenario eingetreten ist, verfällt die gehaltene Aktion.

Pro Runde hat man eine Reaktion, die erlaubt bestimmte Handlungen zu vollziehen, während man selbst nicht am Zug ist.

3.3 Aktionen

In Tabelle 3.1 sind mögliche Aktionen aufgezählt, die in einer Kampfsituation durchgeführt werden könnten. Es können alle erdenklichen Aktionen durchgeführt werden die in einer Situation möglich sein könnten. Der Spieler kann immer beschreiben was er tun möchte und welches Ziel so erreicht werden soll. Der Spielleiter entscheidet dann, ob es möglich ist und welche Probe gegebenenfalls notwendig ist.

Tabelle 3.1: Aktionstabelle

Name	Kosten	Effekt
Laufen	Laufenaktion	Laufen Meter bewegen
Angreifen	Aktion	Führt Angriff durch
Schleichen	Laufenaktion	Laufen/4 Meter schleichend fortbewegen
Sprinten	Volle Aktion	3*Laufen Meter in nahezu gerader Linie bewegen
Kleine Aktion	Bonusaktion	Rufen, werfen, fangen o.ä.
Waffe ziehen	Aktion / Bonusaktion	Wenn Probe auf Fingerfertigkeit ≥ 13 dann Bonusaktion, sonst Standardaktion
Waffe wegstecken	Aktion / Bonusaktion	Wenn Probe auf Fingerfertigkeit ≥ 13 dann Bonusaktion, sonst Standardaktion
Waffe fallen lassen	freie Aktion	Waffe fällt auf den Boden
Defensive Kampfhaltung	keine	-3 auf Angriffswürfe und +2 auf RK. Es kann nur in eine defensive Kampfhaltung gewechselt werden, wenn in dieser Runde noch nicht angegriffen wurde.
Einschüchtern	Aktion	Einschüchternprobe gegen Willenskraftprobe des Ziels. Wenn erfolgreich, Ziel wird verängstigt. Für jede Steigerung wird ein weiteres Verängstigtlevel hinzugefügt.
Führen/Begeistern	Aktion	Führen/Begeistern-Probe. Wenn erfolgreich, alle Verbündeten in Hörreichweite bekommen Moral. Für jede Steigerung wird ein weiteres Morallevel hinzugefügt.
Verspotten	Aktion	Verspottenprobe gegen Willenskraftprobe des Ziels. Wenn erfolgreich, Ziel wird verspottet. Für jede Steigerung wird ein weiteres Verspottenlevel hinzugefügt.
Gelegenheitsangriff	Reaktion	Wenn ein Gegner einen Gelegenheitsangriff provoziert, kann ein Nahkampfangriff gegen diesen durchgeführt werden.

3.4 Angriffe

Bei einem Angriff würfelt der Spieler auf eine Waffenprobe, dabei erhält er eventuelle Angriffsboni durch die Waffe. Ist der Probenwert größer oder gleich der Rüstungsklasse des Ziels, so trifft der Angriff. Dabei ist zu beachten, dass bei Fernkampfangriffen der Parieren wert nur dann als Grundlage der RK benutzt werden darf, wenn ein Schild benutzt wird.

Bei einem Treffer wird der Schaden, wie bei der Waffe angegeben, ausgewürfelt und von den Lp des Ziels abgezogen. Eingeschränkte Bewegungsfreiheit kann sowohl Angriffswurf als auch Rüstungsklasse reduzieren. Ist einem Angriffsziel nicht klar, dass es angegriffen wird oder ist es bewegungsunfähig, so wird AU und PA auf 4 reduziert.

Besitzt eine Waffe x% Rüstungsdurchdringung und schlägt ein Angriff fehl, hätte aber getroffen, wenn das Ziel keine Rüstung getragen hätte, so wird x% vom Schaden angerichtet.

3.4.1 Gezielte Angriffe und Kampfmanöver

Ein Spieler kann jeder Zeit die Art seines Angriffs spezifizieren um eine bestimmte Wirkung zu erreichen. Je nach dem wie der Spieler seinen Angriff deklariert, legt der Spielleiter eine Erschwernis und einen Bonus fest. Zum Beispiel kann der Spieler sagen, er zielt mit einem Schwertstoß direkt in das offene Visier des Gegners. Der Spielleiter könnte dann eine Erschwernis von 5 festlegen und wenn der Charakter trifft sind alle Schadenswürfel automatisch kritisch. Der Spieler könnte auch sagen, versucht mit seinem Angriff den Gegner zu entwaffnen, je nach Können des Gegners und Bewaffnung wäre eine Erschwernis festzulegen. Wenn der Angriff dann erfolgreich ist, würde der Angriff keinen Schaden verursachen und stattdessen würde der Angreifer die Waffen weg wirbeln oder abnehmen.

In einem weiteren Beispiel kann der Charakter mit einem Angriff auf die Beine des Gegners zielen, um ihn bewegungsunfähig zu machen. In diesem Fall sollte der Spielleiter einen passenden Malus auf den Angriffswurf anwenden und bei Erfolg hat der Angriff neben Schaden auch den gewünschten Effekt. Als anderes Beispiel könnte ein Spieler sagen, dass sein Charakter die Axt in einem großen Bogen schwingt, um den Gegner neben seinem primären Ziel ebenfalls zu treffen. Dann könnte der Spielleiter den Angriff um 3 erschweren und wenn das primäre Ziel getroffen wird, hat das zweite Ziel auch die Möglichkeit getroffen zu werden.

3.4.2 Kampf mit zwei Waffen

Führt ein Charakter zwei Waffen, so kann er mit einer einzigen Angriffsaktion mit beiden Waffen angreifen. Der erste Angriffswurf erhält einen Malus von 2 und der zweite Angriff von 4.

3.4.3 Fernkampfangriffe

Fernkampfangriffe haben drei Reichweiten normale Reichweite, mittlere Reichweite und weite Reichweite. Befindet sich das Ziel eines Fernkampfangriffs innerhalb der normalen Reichweite, wird ganz normal auf Angriff geworfen. Befindet sich das Ziel in mittlere Reichweite, erhält der Angriffswurf einen Malus von 2 und in weiter Reichweite von 4. Ist bei einer Fernkampfwaffe nur eine Reichweite angegeben, ist die mittlere Reichweite die 1,5 fache Entfernung und die weite die doppelte Reichweite.

3.4.4 Deckung

Ein Individuum befindet sich in Deckung, wenn zwischen ihm und dem Angreifer Objekte oder andere Personen stehen. Sind mindestens 50% des Ziels aus der Sicht des Angreifers verdeckt, hält der Angreifer einen Malus von 2 auf den Angriff. Sind mindestens 75% verdeckt steigt der Malus auf 5 und ist das Ziel vollständig verdeckt, scheitert der Angriff automatisch. Wird ein Fernkampfangriff auf ein Ziel in Deckung durchgeführt und schlägt fehl, kann das Hindernis welche die Deckung bereitstellt getroffen werden (nach Ermessen des Spielleiters). Insbesondere kann bei solch einem Angriff ein eigener Verbündeter getroffen werden.

3.4.5 Gelegenheitsangriffe

Standardmäßig hat jeder Charakter einen Gelegenheitsangriff pro Kampfrunde. Wird ein Gelegenheitsangriff ausgelöst, so wird wie bei einem Angriff verfahren. Gelegenheitsangriffe werden ausgelöst, wenn

- ein Charakter sich in Nahkampfreichweite eines anderen befindet und sich von diesem entfernt ohne ihn anzugreifen.
- ein Charakter aufwendige Aktionen (z.B. verarzten) vollführt und sich dabei in Nahkampfreichweite eines Gegners befindet.
- ein Charakter einen Fernkampfangriff in der Nahkampfreichweite eines Gegners durchführt.

3.4.6 Schleichangriffe

Führt ein Charakter einen Nahkampfangriff gegen ein Ziel durch, das sich dem Angreifer nicht bewusst ist, so sind die Schadenswürfel der Waffe automatisch kritisch (das betrifft keine Extrawürfel für Schleichangriffe).

3.4.7 Flankieren

Ist eine Gruppe von Individuen in einem Nahkampf verwickelt, so erhalten alle Individuen der Partei, die sich in Unterzahl befindet, einen Malus von 2 auf AU und PA.

3.4.8 Nahkampfreichweite

Wird ein Nahkampfangriff gegen einen Gegner durchgeführt, der eine höhere Nahkampfreichweite besitzt, erhält der Angreifer einen Malus auf den Angriffswurf:

- Reichweitendifferenz $> 0,4$ m: -1 auf Angriffswurf
- Reichweitendifferenz > 1 m: -2 auf Angriffswurf

3.4.9 Steigerungen bei Angriffen

Wird bei einem Angriff eine oder mehrere Steigerungen erreicht, so steigt der Schaden um 1 pro Steigerung.

3.5 Überraschungsrunden

Wenn der Kampf für einen Teilnehmer überraschend beginnt, so setzt dieser eine Runde lang aus.

3.6 Waffen und Rüstungen

Waffen besitzen eine Reichweite und können einen Malus auf Schleichen geben. Eine Waffe gibt einen Bonus auf den Angriffswurf und den Parierenwert. Es darf immer nur ein Parierenbonus von Waffen verwendet werden, außer es wird explizit erwähnt. Trägt also ein Charakter zwei Schwerter, so wird nur der Parierenbonus eines Schwertes benutzt. Einige Waffen können sowohl einhändig als auch zweihändig geführt werden. Die jeweiligen unterschiedlichen Werte sind durch einen / gekennzeichnet.

Rüstungen liefern einen Bonus für die Rüstungsklasse. Dabei schränken Rüstungen die Bewegungsfreiheit ein und limitieren so den Bewegungswürfel auf ein Maximum.

3.6.1 Beispielwaffen

Faust	Reichweite: 0,5 m	Schleichen: 0
Angriff: +0	Schaden: Stä-1	Parade: -2
Schlägt der Angriff fehl und hat das Ziel eine Waffe ausgerüstet, so wird ein Gelegenheitsangriff provoziert.		

Schlagring	Reichweite: 0,5 m	Schleichen: 0
Angriff: +0	Schaden: Stä+2	Parade: -2
Andere Waffen können ausgerüstet werden ohne die Schlagringe unauszurüsten, es gibt lediglich einen Malus von 1 auf den Angriffswurf.		

Schwert (1H)	Reichweite: 1,2 m	Schleichen: 0
Angriff: +2	Schaden: Stä+2	Parade: +0
Ausfallschritt: -2RK, +2 auf Angriffswurf, Reichweite +0,5 m.		

Langschwert (1H/2H)	Reichweite: 1,5 m	Schleichen: -2
Angriff: +0/+3	Schaden: Stä+1W6	Parade: +1
Ausfallschritt: -2RK, +2 auf Angriffswurf, Reichweite +0,5 m.		

Bidenhänder (2H)	Reichweite: 2 m	Schleichen: -3
Angriff: +2	Schaden: Stä+1W10	Parade: +0
Ausfallschritt: -2RK, +2 auf Angriffswurf, Reichweite +0,5 m.		

Streitaxt (1H/2H)	Reichweite: 1 m	Schleichen: -3
Angriff: +1	Schaden: Stä+(1W4/+1W6)	Parade: +0
50% Rüstungsdurchdringung.		

Dänenaxt (2H)	Reichweite: 1,5 m	Schleichen: -2
Angriff: +1	Schaden: Stä+1W8+1	Parade: +0
Stoßen (Standardaktion): Kann einen Schildträger stoßen bei gewonnener Stemen/Schieben Probe fällt Ziel zu Boden. 50% Rüstungsdurchdringung.		

Speer (1H/2H)	Reichweite: 2 m Max Stä*2	Schleichen: -5
Angriff: +2/+4	Schaden: Stä+1W6	Parade: -1/+0

Spieß (2H)	Reichweite: 3,5 m Max Stä/4	Schleichen: -7
Angriff: +3	Schaden: Stä+1W8	Parade: +0

Mordaxt (2H)	Reichweite: 2 m	Schleichen: -5
Angriff: +2	Schaden: 2Stä+1	Parade: +0
100% Rüstungsdurchdringung.		

Kurzbogen (2H)	Reichweite: 20 m 35 m 50 m	Schleichen: -2
Angriff: +2	Schaden: Stä	Parade: keine
Benötigt Max Stä > 5.		

Bogen (2H)	Reichweite: 25 m 45 m 70 m	Schleichen: keine
Angriff: +1	Schaden: Stä+1W4	Parade: keine
Benötigt Max Stä > 7.		

Langbogen (2H)	Reichweite: 25 m 50 m 100 m	Schleichen: keine
Angriff: +0	Schaden: Stä+1W6	Parade: keine
Benötigt Max Stä > 8.		

Kriegsbogen (2H)	Reichweite: 25 m 60 m 120 m	Schleichen: keine
Angriff: -1	Schaden: 2Stä	Parade: keine
Benötigt Max Stä > 9.		

Kleine Armbrust (1H)	Reichweite: 15 m 25 m 35 m	Schleichen: 0
Angriff: +0	Schaden: 1W8	Parade: keine
Nachladen kostet eine Standardaktion.		

Mittlere Armbrust (2H)	Reichweite: 20 m 40 m 60 m	Schleichen: -2
Angriff: +0	Schaden: 3W6	Parade: keine
Nachladen kostet eine volle Aktion.		

Schwere Armbrust (2H)	Reichweite: 25 m 50 m 95 m	Schleichen: keine
Angriff: +0	Schaden: 5W6	Parade: keine
Nachladen kostet zwei volle Aktionen.		

Dolch (1H)	Reichweite: 0,6 m	Schleichen: 0
Angriff: +1	Schaden: Ges+2	Parade: {+0,-1}
Dolch kann immer als Schnelle Aktion gezogen werden.		

Schild (1H)	Reichweite: 0,6 m	Schleichen: -2
Angriff: +0	Schaden: Stä	Parade: +3
<p>Schildstoß (Standardaktion): Kann einen Gegner stoßen, bei gewonnener Stemen/Schieben(+4) Probe fällt Ziel zu Boden.</p> <p>Während der Schild ausgerüstet ist werden alle Angriffswürfe um 1 reduziert.</p> <p>Kann im Kampf durch wuchtige Schläge zerstört werden.</p> <p>Ermöglicht das Parieren von Fernkampfangriffen.</p>		

Faustschild (1H)	Reichweite: 0,6 m	Schleichen: 0
Angriff: +1	Schaden: Stä+1	Parade: +1
<p>Der Paradewert kann auf eine andere ausgerüstete Waffe addiert werden.</p> <p>Ermöglicht das Parieren von Fernkampfangriffen.</p>		

Schwertbrecher (Messer, 1H)	Reichweite: 0,6 m	Schleichen: 0
Angriff: +0	Schaden: Stä-1	Parade: +1
<p>Immer wenn ein Nahkampfangriff erfolgreich mit dem Schwertbrecher pariert wird, kann die Reaktion genutzt werden um den parierten Angreifer zu entwaffnen. Dazu wird ein Angriffswurf mit dem Schwertbrecher gegen den Parierenwert des Gegners geworfen, dabei darf der Gegner keine Parierenboni von Nebenhandwaffen benutzen. Ist der Angriff erfolgreich, wird die Waffe des Gegners zu Boden geworfen.</p>		

3.6.2 Beispielrüstungen

Gambeson	RK: +2
Max Bewegungswürfel 1W10, -4 Schwimmen	

Kettenhemd	RK: +3
Max Bewegungswürfel 1W8, -5 Schwimmen	

Lederrüstung	RK: +2
Max Bewegungswürfel 1W10, -2 Schwimmen, edleres Aussehen	

Plattenrüstung	RK: +4
Mindestens 1W8 Kon, Max Bewegungswürfel 1W6, -7 Schwimmen, edles Aussehen	

3.7 Schaden und Regeneration

3.7.1 Fallschaden

Fällt ein Charakter mindestens 2 m, muss er eine Akrobatikprobe ablegen. Der Grundfallschaden beträgt

$$\left(\frac{\text{Höhe}}{\text{m}} - 2 \right) \text{W6}.$$

Ist die Akrobatikprobe erfolgreich wird der Schaden um 1W6 und um je einen weiteren W6 pro Steigerung reduziert.

Dies gilt als grobe Richtlinie, die Umstände können den Fallschaden beeinflussen. Fällt ein Charakter beispielsweise von einem Baum, können Äste seinen Sturz abschwächen.

3.7.2 Tauchen/Ersticken

Wenn Atmung nicht möglich ist, muss ein Charakter bei voller Lunge nach 15*Max Kon Sekunden (3*Max Kon Kampfrunden) alle 5 Sekunden/je Kampfrunde eine Probe auf Ausdauer gegen die Erschwernis von 12 (Esn steigt je Wurf um 2) werfen. Beim ersten Fehlschlag fällt der Charakter in Ohnmacht, je weiteren erhält er eine Narbe auf Bil.

3.7.3 Schaden/Ohnmacht/Tod

Fallen die Lebenspunkte auf 0 oder niedriger, muss der Charakter eine Probe auf Wille oder Ausdauer gegen die Erschwernis von 9-Lp werfen. Schlägt die Probe fehl, fällt er in Ohnmacht.

Fallen die Lebenspunkte unter -Max Kon, so muss der Charakter eine Probe auf Wille oder Ausdauer gegen die Erschwernis von 10-Lp werfen. Schlägt die Probe fehl, stirbt der Charakter.

Erhält ein Charakter Schaden in Höhe von mehr als 50% seiner maximalen Lp, ist er schwer verwundet. Schwer verwundete Charaktere erhalten einen Malus von -1 auf alle Proben. Der Malus hält so lange an bis der Charakter wieder mehr als 50% seiner Lp erlangt hat.

In der nächsten Ruhephase wird die Schwere des Schadens bestimmt.

$$W = \text{PW (Medizin)} + 1\text{W}20$$

Der zu erreichende Wert hängt von den verlorenen Lebenspunkten ab. Der Wundenwurf W muss größer als die Zahl in der folgenden Tabelle sein, sonst erhält der Charakter eine Narbe.

$25\% < \frac{Lp}{Max\ Lp} \leq 50\%$	$W \geq 8$
$10\% < \frac{Lp}{Max\ Lp} \leq 25\%$	$W \geq 12$
$0 < \frac{Lp}{Max\ Lp} \leq 10\%$	$W \geq 19$
$\frac{Lp}{Max\ Lp} \leq 0$	$W \geq 25$

3.7.4 Narben

Narben verringern den Attributswert um 1. Erleidet ein Charakter an einem Körperteil die dritte Narbe, stirbt das Körperteil ab und der Charakter stirbt ggf. Das betroffene Körperteil wird mit einem W10 ausgewürfelt, außer es ergibt sich aus dem Spielverlauf welches Körperteil die Narbe erhält.

Würfelergebnis	Körperteil	Attribut
1	Augen, Ohren, Nase	War
2	Hinterkopf	Bil
3	Gesicht	Cha
4	Hand	Ges
5	Becken	Stä
6	Fuß	Wil
7	Brustkorb	Kon
8	Bauch	Hum
9	Stirn	Int
10	Bein	Bew

3.7.5 Heilung

Nach einem Kampf kann ein Charakter für 20 Minuten verschnaufen. Dazu wirft er einen Regenerationswurf für Lebenspunkte und heilt sich um den geworfenen Wert.

In jeder längeren Ruhephase in dem sich der Charakter ausruht (in der Regel nachts beim Schlafen), kann der Regenerationswert für Lebenspunkte und Mana ausgewürfelt werden und zu den Lebenspunkten bzw. Manapunkten addiert werden.

3.8 Zustände

In einem Kampf kann ein Individuum von verschiedenen Zuständen betroffen sein. Das kann durch äußere Umstände, bestimmte Aktionen oder Zauber geschehen. Zustände können in verschiedenen Level auftreten. Erleidet ein Individuum einen Zustand von dem es bereits betroffen ist, wirkt der mit dem höherem Level.

Verängstigt

Pro Verängstigtlevel -1 auf alle Angriffswürfe. Am Ende jeder Runde fällt das Verängstigtlevel um 1.

Furcht

Ist ein Individuum von Furcht ergriffen, ergreift es die Flucht. Zu Beginn jeder Runde wird eine Willenskraftprobe mit der SK der Furcht geworfen. Ist die Probe erfolgreich endet der Zustand. Nach jedem Misserfolg fällt die SK der Furcht um 2.

Moral

Pro Morallevel +1 auf alle Angriffswürfe. Der Zustand hält bis zum Ende des Kampfes an.

Verspottet

Pro Verspottetlevel -1 auf AU und PA. Das verspottete Individuum kämpft sich in die Richtung des Ursprungs des Spottes. Wann immer das verspottete Individuum von einem anderen als den Spottursprung getroffen wird, fällt des Spottlevel um 1.

Verlangsamt

Verlangsamte Individuen bewegen sich mit halber Geschwindigkeit fort.

Starke Verlangsamung

Stark verlangsamte Individuen bewegen sich mit viertel Geschwindigkeit fort.

Niedergeschlagen

Niedergeschlagene Wesen liegen am Boden. Das Aufstehen kostet den halben Laufewert. Niedergeschlagene Wesen halbieren ihre AU und PA. Fernkampfangriffe die nur durch Betätigung eines Schalters durchgeführt werden erhalten einen Bonus von 2. Für Fernkampfangriffe aus mehr als 10m gilt ein Niedergeschlagenes Wesen als 50% verdeckt und bei mehr als 25m als 75% verdeckt.

4 Götter

Der vorherrschende Glaube ist der Glaube der Zwölfgötter, ein Pantheon aus zwölf Geschwistern, dem Praios, der Gott der Herrschaft und Ordnung, als Götterfürst vorsteht. Kaum eine Bäuerin begegnet zwar jemals einem Magier oder einem Ungeheuer, aber sie erlebt häufig die wundersamen Kräfte ihres Dorfpriesters und sieht, wie es auf Bitten des Geweihten anfängt zu regnen oder sich die Wunden eines Verletzten schließen. Doch selbst die Götter haben Feinde, deren Wirken sich nur allzu deutlich zeigt: Überall im Land gibt es dunkle Kulte, in denen die Menschen die Erzdämonen anbeten und sie darin unterstützen, ihren ewigen Kampf gegen die Götter auszutragen.

Und neben den Erzdämonen ist es vor allem der Gott ohne Namen, der die Macht der anderen Götter heimlich unterwandert und seine Diener ausschickt, um seinen Willen durchzusetzen.

Gottheit	Aspekte	Heilige Tiere/Gegenstände
Praios	Gerechtigkeit, Magiebann, Wahrheit	Greif
Rondra	Ehre, Kampf, Mut	Löwin
Efferd	Stürme, Wasser, Wind	Delphin
Travia	Ehe, Gastfreundschaft, Treue	Wildgans
Boron	Schlaf, Tod, Vergessen	Rabe
Hesinde	Kunsthandwerk, Magie, Wissen	Schlange
Firun	Eis, Jagd, Natur	Polarbär
Tsa	Jugend, Leben, Wiedergeburt	Eidechse
Phex	Diebe, Glück, Handel	Fuchs
Peraine	Ackerbau, Heilung, Viehzucht	Storch
Ingerimm	Feuer, Handwerk, Schmiedekunst	Hammer und Amboss
Rahja	Liebe, Rausch, Schönheit	Pferd

Erzdämon	Aspekte	Zweitname
Blakharaz	Folter, Dunkelheit, Rache	Tyakra'Man
Belhahar	Bluttausch, Heimtücke, Massaker	Xarfai
Charyptoroth	Meeresungeheuer, Stürme, verdorbenes Wasser	Gal'k'Zuul
Lolgramoth	Rastlosigkeit, Ruhelosigkeit, Treulosigkeit	Thezzphai
Thargunitoth	Alpträume, Nekromantie, Untote	Tijakool
Amazeroth	Illusionen, Täuschung, Wahnsinn	Iribaar
Nagrach	Gnadenlosigkeit, Kälte, Unbarmherzigkeit	Belshirash
Asfaloth	Chaos, Chimären, Verwandlungen	Calijnaar
Tasfarelel	Geld, Habgier, Neid	Zholvar
Mishkara	Krankheiten, Missernten, Unfruchtbarkeit	Belzhorash
Agrimoth	Konstruktionen, Unelemente	Widharcacal
Belkelel	Orgien, Perversion, Selbstsucht	Dar-Klajid

4.1 Praiosgeweihte

Die Geweihten des Götterfürsten dienen der Gerechtigkeit und Ordnung. Sie helfen den Menschen gegen die Machenschaften der Diener der Erzdämonen und gehen gegen alles Namenlose vor. Praiosgeweihte gehen allgemein gegen den Gebrauch von Magie vor.

4.1.1 Moralkodex der Praiosgeweihten

Gehorsam: Der Geweihte ist verpflichtet, sich an die Befehle von Personen zu halten, die über ihm in der Kirchenhierarchie stehen.

Offensichtlichkeit: Der Geweihte versteckt sich nicht.

Schutz von Gesetz und Staat: Der Geweihte verteidigt zwölgöttliche Reiche und Strukturen und achtet auf die Einhaltung der Gesetze.

Magiebann: Magie, vor allem schwarze Magie (Magie die den Geist verändert, Schaden anrichtet oder die Toten schändet), sollte gebannt werden. Weiße Magie kann unter Umständen toleriert werden.

Mission: Der Glaube an den Götterfürsten und seine Geschwister muss in alle Winkel verbreitet werden.

4.1.2 Praiosgeweihter als Talent

Rang 1 Ein Praiosgeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten, sonst verliert er alle Vorteile des Talents.

Rang 1 Alle Proben die geworfen werden um einem Zauber zu widerstehen erhalten einen Bonus von 2.

Rang 1 +1 Überzeugen, Willenskraft, Magiekunde

Rang 2 Jeglicher magischer Schaden wird halbiert.

Rang 2 +1 Einschüchtern, Menschenkenntnis, Orientierung

4.2 Rondrageweihte

Der Kirche der Rondra steht das Schwert der Schwerter vor. Die oberste Geweihte leitet die Geschicke der durch Krieg und Kämpfe geschrumpften Glaubensgemeinschaft. Vor allem der Adel ehrt Rondra noch immer als seine Schutzpatronin. Für die Geweihten hat der Schutz von Gläubigen und Tempeln oberste Priorität und nicht selten geben sie ihr Leben im Kampf gegen unheilige Mächte. Ebenfalls in ihrem Interesse sind der ewige Kampf und die Verbesserung der Schwertkunst und anderer Kampftechniken. Nur ein wehrhafter Rondrianer ist in den Augen der Göttin würdig, eines Tages in ihr Paradies einzuziehen.

4.2.1 Moralkodex der Rondrageweihten

Verteidigung des Glaubens: Die Verteidigung des Glaubens ist die Pflicht jedes Rondrageweihten.

Ritterlichkeit: Der Rondrageweihte setzt im Kampf keine Armbrüste ein oder verhält sich unehrenhaft.

Verantwortung: Der Schutz aller Gläubigen, der Heiligtümer und der Tempel der Zwölfgötter steht im Vordergrund der Aufgaben eines Geweihten.

Zweikampf: Der ehrenhafte Zweikampf ist von allen Kampfhandlungen die ehrenhafteste.

Schwertmeisterschaft: Sich in allen Waffengattungen auszukennen und sie zu meistern ist eine Selbstverständlichkeit für den Geweihten.

4.2.2 Rondrageweihter als Talent

Rang 1 Ein Rondrageweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten.

Rang 1 Das Verängstigtlevel wird immer um 2 reduziert und Furcht wird wie verängstigt Level 3 behandelt.

Rang 1 +1 auf 3 beliebige Nahkampfwaffen

Rang 2 Immunität gegen Verängstigt und Furcht.

Rang 2 +1 Überwältigen, Kulturwissen, Taktisches Wissen

4.3 Borongeweihte

Die Geweihten des Boron sind für die Menschen da, wenn es darum geht, einen Verwandten oder Freund zu bestatten und ihm die letzte Ehre zu erweisen. Sie unterhalten die Boronanger, die Bezeichnung für einen Friedhof, wo sie über die Totenruhe wachen. Ihre ärgsten Feinde sind Geisterbeschwörer und Nekromanten. Die Kirche des Boron ist vor langer Zeit in zwei Teile gespalten worden. Der al'anfanische Teil verehrt Boron als den obersten Gott der Zwölfe, während der punische Teil des Kultes eine gemäßigtere Einstellung besitzt. Nicht selten reist ein Borongeweihter durch die Lande, um Tote zu begraben und unheilvolle Nekromantie zu bekämpfen. Dabei werden die Geweihten oftmals von dem Orden der Golgariten unterstützt, einem borongefälligen Bund von Ordenskriegerern in schwarzen Plattenrüstungen.

4.3.1 Moralkodex der Borongeweihten

Bestattung: Kein Leichnam sollte unbestattet sein. Der Geweihte muss für die Totenruhe sorgen.

Schweigen: Schweigen ist eine Tugend. Kein Geweihter sollte ohne Grund reden.

Traum: Ergründe die Welt der Träume. In ihr kann der Geweihte den Willen Borons ergründen.

4.3.2 Borongeweihter als Talent

Rang 1 Ein Boronweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten.

Rang 1 Waffen verursachen doppelten Schaden an Untoten.

Rang 1 +1 Schleichen, Einschüchtern, Willenskraft, Medizin, Kulturkunde

Rang 2 +1 auf den Flankierenbonus

Rang 2 +1 Beruhigen, +1 Geografie, +1 Naturmaterialien

4.4 Hesindegeweihte

Das Sammeln und Bewahren von Wissen ist für die Hesindegeweihten eine heilige Pflicht. Sie kümmern sich um Archive und unternehmen weite Reisen, um längst vergessene Mysterien zu ergründen und gefährliche magische Artefakte zu bergen.

In der Stadt Kuslik steht die größte Bibliothek der Kirche, und hier lebt auch die oberste Geweihte, die Magisterin der Magister, und leitet ihre Kirche mit ausgleichender Weisheit. Innerhalb der Kirche gibt es nämlich zwei große Strömungen: Die eine will das erbeutete Wissen wegsperren, die andere es verbreiten, um es für Göttergefälliges einzusetzen.

4.4.1 Moralkodex der Hesindegeweihten

Sammeln von Wissen: Artefakte, Bücher und anderes Wissen sind in den Augen der Göttin so wertvoll, dass es gesammelt werden muss.

Ewige Lehre: Der Geweihte sollte sich bemühen, sich stets fortzubilden.

Ästhetik: Die Welt ist schön und der Geweihte soll die Schönheit der Welt ehren und mehr.

4.4.2 Hesindegeweihter als Talent

Rang 1 Ein Hesindegeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten.

Rang 1 Verzauberungen die sich gegen einen Hesindegeweihten richten erhalten einen Malus von 2 auf den Zauberprobenwurf

Rang 1 +1 Bemerken, 1 beliebige Wissenprobe, Überzeugen

Rang 2 +1 Magie spüren, 2 beliebige Wissenproben, Alchemie, Willenskraft

4.5 Phexgeweihte

Der Gott der Diebe verfügt über eine sehr individuelle Geweihtenschaft. Viele Phexgeweihte sind selbst so etwas wie Diebe und Fassadenkletterer, die ihrem Gott die wertvollsten Schätze als Opfer darbringen wollen und jede Nacht ihr Können erneut auf die Probe stellen. Andere hingegen sind mehr Händler und kümmern sich um die Belange anderer Händler, schreiben Vertragsabschlüsse oder organisieren Karawanen und Handelszüge. Phexgeweihte machen jedoch nichts ohne eine Gegenleistung. Der oberste Geweihte der Kirche wird der Mond genannt. Wer sich jedoch dahinter verbirgt, ist selbst den Geweihten des Phex unbekannt.

4.5.1 Moralkodex der Phexgeweihten

Gegenleistung: Für eine zu erfüllende Aufgabe muss der Geweihte stets eine Gegenleistung verlangen.

Heimlichkeit: Der Geweihte soll seine Pläne im Verborgenen ausführen.

Herausforderung: Je größer die Herausforderung, desto größer der Ruhm. Der Geweihte soll große Herausforderungen suchen und sich ihnen stellen.

4.5.2 Phexgeweihter als Talent

Rang 1 Ein Phexgeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten.

Rang 1 Ein mal je Session kann ein Würfelwurf wiederholt werden und das bessere Ergebnis verwendet werden.

Rang 1 +1 Schleichen, Taschendiebstahl, Kletter

Rang 2 +1 Schlossknacken, Überzeugen/Verhandeln, Gossenwissen

Rang 2 Der Phexgeweihte kann 10 Silber an seinen Gott opfern um sich und seine KLeidung in Rauch zu verwandeln. Bei Windstille kann er sich mit normaler Geschwindigkeit fortbewegen. Bei leichtem Wind ist eine Willenskraftprobe (SK 9) erforderlich, um nicht davon geweht zu werden. Bei starkem Wind wird der Geweihte weggeweht.

4.6 Perainegeweihte

Die als friedliebend bekannten Geweihten der Peraine sind bekannt für ihre Heilkünste. Doch sie sind nicht nur bereit, Bedürftigen zu helfen, sondern auch profunde Kenner von Giften und Krankheiten. Schon so mancher Geweihte konnte den Ausbruch einer Seuche bekämpfen und so ganze Dörfer vor der Ausrottung retten. Den Geweihten wird zudem ein gesunder Pragmatismus nachgesagt, und sie sind auch bereit, über die Grenzen ihres Glaubens hinaus zu helfen und Nichtzwölfgöttergläubige versorgen sie ebenfalls. Außerdem sind sie tatkräftige Helfer der Bauern und helfen bei der Aussaat und der Ernte von Korn, Heilpflanzen und anderen Erzeugnissen.

4.6.1 Moralkodex der Perainegeweihten

Hilfe: Leiste jedem Hilfe, der Hilfe benötigt.

Aufopferung: Arbeite hart und halte dich vom Müßiggang fern.

Bescheidenheit: Verschwende nicht die Gaben der Göttin.

Heilkunst: Bilde dich in der Heilkunst fort.

4.6.2 Perainegeweihter als Talent

Rang 1 Ein Perainegeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten.

Rang 1 Ein mal pro Tag Session kann ein Individuum gesegnet werden. Dieses stellt 1W6 pro Rang LP über 6 Stunden wieder her.

Rang 1 +1 Biologie, Medizin, Menschenkenntnis

Rang 2 +1 Willenskraft, Überzeugen/Verhandeln, Kulturkunde

Rang 2 Der Perainegeweihte ist immun gegen Krankheiten und Gifte sind gegen ihn nur halb so wirksam.

5 Magie

Alle Zauber sind in die Magieschulen Verzauberung, Beschwörung, Zerstörung und Veränderung, eingeteilt. Wenn ein Zauber gewirkt wird, muss eine Zauberprobe der jeweiligen Magieschule geworfen werden. Jeder Zauber hat entweder eine individuelle Schwierigkeit (SK) oder es ist eine Gegenprobe (GP) vom Ziel durchzuführen um ihn abzuwenden. Einen Zauber durchzuführen kostet immer Mana. Schlägt ein Zauber fehl der nicht gegen AU oder RK des Ziels gewirkt wurde, wird nur die Hälfte der Manakosten vom Mana abgezogen. Dabei wird zu Gunsten des Spielers gerundet, aber es wird immer mindestens 1 Mana verbraucht. Zauber bei denen Manakosten pro Runde angegeben sind, müssen aktiv aufrechtgehalten werden. Zauber können gesteigert werden. Für je 4 Punkte die der Probenwert (PW) der Zauberprobe über der SK ist, kann der Zauber gesteigert werden. Ist zum Beispiel die SK 6 und der PW 17, sind 2 Steigerungen erreicht. Für Fernangriffszauber, bei denen 3 Reichweiten angegeben sind und gegen die RK bzw. AU des Ziels gewürfelt wird, gelten die üblichen Regeln für Fernangriffe.

Verzauberung	Beschwörung	Zerstörung	Veränderung
Panik Tiere besänftigen Dunkelsicht Langsamer Fall Tiersprache Totensprache	Lichtkugel Blenden Schildzauber Wand Rankenangriff Sumpf	Flammenhand Wirbelsturm Energiegeschoss	Pflanzenschub Pfütze vertiefen Gefrieren Alarm Elementare Manipulation Tonmanipulation
Verwirrung Blut kochen Sicht verhüllen Einschläfern Weitsicht Befreunden Unsichtbarkeit Krankheit	Schutzgeist Wurzelfessel Schutzfeld Spiegelbild Verkleidung Arkane Hände Nebel Tote erwecken Giftwolke	Feuerball Energieschwert Kettenblitz Eisgeschoss Desintegration Erdbeben	Telekinese Dunkelheit Eisgegenstand Extreme Temperatur Inhalt tauschen Vergraben Regeneration Magie bannen Reinigung Stille
Fluch Bluttausch Blutritual	Elementar beschwören Totendiener	Flammenmeer	Antimagiefeld Bäregestalt

5.1 Verzauberung

Die Schule der Verzauberung beinhaltet Zauber, die sich auf Lebewesen beziehen und sie beeinflussen.

Panik	Rang 1	2 Mana/Ziel	SK: Willenskraft - 2
Volle Aktion	Reichweite: 15	Dauer: bis Befreiung	
ZW löst den Zustand Panik in bis zu 3 Lebewesen in bis zu 15 m Reichweite aus. Panische Lebewesen ergreifen sofort die Flucht. Betroffene werfen zu Beginn jeder ihrer Runden auf Willenskraft gegen den PW+2 des Zaubers. Nach jeder gescheiterten Probe wird sie um 2 leichter.			

Tiere besänftigen	Rang 1	2 Mana	SK: SL
Standardaktion	Reichweite: 20	Dauer: 1 Stunde	
ZW kann ein Tier in 20 m Entfernung beruhigen, dieses ist nicht mehr aggressiv.			

Dunkelsicht	Rang 1	1 Mana/Stunde	SK: 8
Standardaktion	Reichweite: selbst	Dauer: Manakosten h	
ZW kann im Dunkeln sehen. Alle Mali durch Dunkelheit werden um 4(+1×Steigerung) verringert.			

Langsamer Fall	Rang 1	2 Mana	SK: 8
Standardaktion	Reichweite: selbst	Dauer: 1 min	
Langsamer Fall reduziert die Fallgeschwindigkeit auf maximal 2 m/s. Beim Aufprall wird kein Schaden erlitten.			

Tiersprache	Rang 1	1 Mana	SK: 7/9
Standardaktion	Reichweite: 10 m	Dauer: 30 min	
ZW und alle Verbündeten in 10 m Entfernung können mit einer bestimmten Tierart sprechen (SK: 7) oder mit allen Tieren (SK: 9).			

Totensprache	Rang 1	1 Mana	SK: 8
Standardaktion	Reichweite: 10 m	Dauer: 30 min	
ZW kann mit einer Leiche sprechen die noch immer einen Mund hat und nicht älter als ein halbes Jahr ist und auf die dieser Zauber nicht in den letzten 10 Tagen angewandt wurde. Die Leiche weiß nur was sie im Leben wusste und kann 5 Fragen beantworten. Die Antworten sind in der Regeln nur sehr kurz und oft etwas kryptisch.			

Verwirrung	Rang 2	3 Mana	SK: Willenskraft-2
Volle Aktion	Reichweite: 20	Dauer: bis Befreiung	
ZW löst eine Verwirrung in einem Lebewesen in 20 m Reichweite aus. Das Opfer wirft zu Beginn jeder seiner Runden auf Willenskraft gegen den PW+2 des Zaubers. Gelingt dies nicht greifen sie zufällige Lebewesen in der Umgebung an. Nach jeder gescheiterten Probe wird sie um 2 leichter.			

Blut kochen	Rang 2	2 Mana pro Runde	SK: Willenskraft
Volle Aktion	Reichweite: 20	Dauer: beliebig	
ZW lässt das Blut eines Ziels kochen. Richtet immer wenn das Ziel an der Reihe ist Wil(+1W4 pro Steigerung) Magieschaden an.			

Sicht verhüllen	Rang 2	2 Mana	SK: GP Reagieren
Standardaktion	Reichweite: 30	Dauer: 5 Runden	
ZW legt einen Schatten über das Ziel. Das Ziel hat eine schlechte Sicht (Bei einer Steigerung: ist fast blind, bei zwei Steigerungen ist blind). Das Ziel bekommt -2(-1×Steigerung) auf die RK. Ab einer Steigerung kann das Ziel keine Fernkampfangriffe mehr durchführen.			

Einschläfern	Rang 2	2 Mana	SK: Willenskraft
Volle Aktion	Reichweite: 20	Dauer: bis Ziel geweckt wird	
ZW versetzt ein Lebewesen in natürlichen Schlaf.			

Wasseratmung	Rang 2	3 Mana	SK: 9
Standardaktion	Reichweite: selbst	Dauer: 20 min + 2 min/Lvl	
ZW kann unter Wasser atmen..			

Weitsicht	Rang 2	3 Mana	SK: 9
Standardaktion	Reichweite: selbst	Dauer: 10 min + 1 min/Lvl	
ZW kann Details in doppelter Entfernung erkennen. Distanzmali werden halbiert.			

Befreunden	Rang 2	3 Mana	SK: Willenskraft
Standardaktion	Reichweite: 5	Dauer: (5+2×Steigerung) min	
Ein Lebewesen ist für (5+2×Steigerung) min der beste Freund des ZW.			

Unsichtbarkeit	Rang 2	5 Mana	SK: 10
Volle Aktion	Reichweite: selbst	Dauer: 10 min	
Der Zauberwirker kann sich selbst unsichtbar machen.			

Krankheit	Rang 2	4 Mana	SK: Ausdauer
Volle Aktion	Reichweite: 10	Dauer: 1 Woche	
Ein Ziel in 10m Entfernung wirft eine Ausdauerprobe gegen den PW des Zaubers. Bei Misserfolg erkrankt das Ziel für eine Woche. Das Ziel erhält einen Malus von 1W4 auf Kon und verliert 3W6 maximale Lebenspunkte.			

Bluttausch	Rang 3	2 Mana	SK: 9
Bonusaktion	Reichweite: Berühren	Dauer: 2 Runden + 1 Runde/Lvl	
Versetzt ein Lebewesen in Berührenreichweite in Bluttausch, sodass dieses 4(+4×Steigerung) mehr Schaden verursacht und erhält. Dieser Effekt wird um den gleichen Wert erhöht sobald der vom Bluttausch betroffene einen Gegner tötet. Der Zauber dauert bis zu 2 Runden + 1 Runde pro Spielerlevel an, er kann aber auch früher vom Zauberwirker beendet werden.			

Fluch	Rang 3	5 Mana	SK: Willenskraft - 2
Volle Aktion	Reichweite: -	Dauer: 1 Tag	
ZW braucht etwas vom Opfer (z.B. Haar). Alle Proben des Opfers sind für einen Tag um 4(+4×Steigerung) erschwert und das Opfer erhält einen Malus von 3(+3×Steigerung) auf alle Angriffswürfe.			

Blutritual	Rang 3	4 Mana	SK: 10
Volle Aktion	Reichweite: selbst	Dauer: 3 Tage	
ZW kann mit Blut eines frisch getöteten Lebewesens ein Ritual durchführen (mind 11 Blut). ZW erhält +2(+2×Steigerung) auf ein beliebiges Attribut für 3 Tage. Bei erneuter Durchführung des Rituals geht der alte Bonus verloren.			

5.2 Beschwörung

Die Schule der Beschwörung beschäftigt sich mit dem Erzeugen magischer Kräfte aus dem nichts.

Lichtkugel	Rang: 1	1 Mana	SK: 6
Bonusaktion	Reichweite: 10	Dauer: 10 min	
ZW beschwört Lichtkugel für 10 min, die der ZW frei im Radius von 10 m bewegen kann.			

Blenden	Rang 1	2/3/4 Mana	SK: GP Reagieren
Bonusaktion	Reichweite: 10/20/30	Dauer: Sofort	
Alle Lebewesen im Kegel (Winkel 120°) vor dem ZW werden geblendet, sofern sie in Richtung des ZW schauen, und erhalten -1(-1×Steigerung) auf RK und Angriffswürfe für 2 Kampfunden. Die Standardreichweite von 10 m kostet den Zauberwirker 2 Mana. Jede höhere Reichweitenklasse erhöht die Kosten um 1 Mana.			

Schildzauber	Rang 1	3 Mana	SK: 6
Standardaktion	Reichweite: Berühren	Dauer: (1+Lvl) Runden	
Wirkbar auf ein Ziel in Berührenreichweite. Ziel erhält +1(+1×Steigerung) auf RK für (1+Level) Runden.			

Rankenangriff	Rang 1	2 Mana	SK: 5
Standardaktion	Reichweite: 30	Dauer: dauerhaft	
ZW beschwört Ranke aus dem Boden in max 30 m Entfernung. Ranke greift alle Feinde in 2 m Radius, direkt nach dem Zug des Zaubernden, an (zählt als Nahkampfangriff). Als Angriffswurf wird erneut eine Zaubernprobe geworfen. Die Ranke verursacht 2W4(+1W4 pro Steigerung) Schaden. Die Ranke hat 10 Lp und keine Abwehr.			

Wand	Rang 1	1 Mana/m	SK: 9
Standardaktion	Reichweite: 5	Dauer: (20 + 2×Lvl) min	
ZW erzeugt eine durchsichtige solide Wand. Die Wand ist bis zu 2 m hoch und 1 m breit für jeden Manapunkt der bezahlt wurde. ZW kann jederzeit den Zauber aufheben und die Wand auflösen.			

Sumpf	Rang 1	3 Mana	SK: 8
Standard Aktion	Reichweite: 30	Dauer: (10 + 2×Lvl) min	
ZW erschafft einen Sumpf in bis zu 30 m Entfernung mit einem Radius von bis zu 5 m. Alle Individuen in dem Sumpf sind verlangsamt. Bei 2 Steigerungen sind alle Individuen stattdessen stark verlangsamt.			

Nebel	Rang 2	2-6 Mana	SK: 8
Standard Aktion	Reichweite: 10/Mana	Dauer: (10 + 2×Lvl) min	
ZW erschafft einen Nebel in 10 m Umkreis pro bezahltem Mana. Der Nebel lässt eine Blickweite von 5 m (-1 m x Steigerung) zu			

Schutzgeist	Rang 2	7 Mana	SK: 9
Volle Aktion	Reichweite: 10 km	Dauer: 30 min	
ZW beschwört einen Wolfsgeist für 30 min, der dem ZW gehorcht und gedanklich Befehle entgegen nimmt. Der Geist kann Nahkampfangriffe ausführen. Für einen Angriff wirft der ZW eine Zaubernprobe. Der Geist verursacht 2W6(+1W6 pro Steigerung) Schaden. Der Geist besitzt 20 (+20×Steigerung) Hp und AU 8. Bewegungsweite 6 m.			

Wurzelfessel	Rang 2	3 Mana	SK: GP Stemma
Standardaktion	Reichweite: 20	Dauer: dauerhaft	
ZW lässt bis zu 2 Wurzeln aus dem Boden schießen um Objekte/Körperteile in Bodennähe zu fixieren. Um sich aus der Fessel zu befreien ist eine Probe auf Stemma/Schieben gegen die Zauberprobe erforderlich.			

Schutzfeld	Rang 2	2 Mana	SK: 8
Standardaktion	Reichweite: 2	Dauer: (1+Lvl) Runden	
ZW erzeugt eine Schützende Sphäre mit 2m Radius, die jedes Geschoss, welches die Sphäre durchdringt um 4(+4×Steigerung) Schaden abschwächt.			

Spiegelbild	Rang 2	4 Mana	SK: 8
Volle Aktion	Reichweite: selbst	Dauer: 30 min	
ZW erzeugt ein Spiegelbild von sich selbst, so dass nicht zu erkennen ist, wer der Echte ist. Das Spiegelbild kann sich bewegen, ist aber stumm und kann keine Zauber ausführen oder Schaden verursachen. Das Spiegelbild kann sich nicht weiter als 20(+10×Steigerung) m vom ZW entfernen.			

Verkleidung	Rang 2	3-5 Mana	SK: 9
Standardaktion	Reichweite: selbst	Dauer: (30 + 5×Lvl) min	
ZW nimmt die Gestalt einer anderen Person an. Die Basiskosten sind 3 Mana. Ist die zu imitierende Person größer, steigen die Kosten (SL). Die zu imitierende Person kann nicht mehr als doppelt so groß sein wie der ZW. Die Verkleidung kann mit einer Bemerkprobe durchschaut werden, dazu muss die Bemerkprobe die Zauberprobe um 2 übertreffen, wenn die imitierte Person gut bekannt ist sonst muss sie um 4 übertroffen werden.			

Arkane Hände	Rang 2	2 Mana	SK: 8
Standardaktion	Reichweite: 15	Dauer: PW min	
ZW beschwört ein Paar Hände in maximal 15m Entfernung. Die Hände können vom ZW wie die eigenen benutzt werden. Die Hände können innerhalb der 15m Reichweite frei bewegt werden			

Tote Erwecken	Rang 2	5 Mana	SK: 9
Volle Aktion	Reichweite: 5	Dauer: 24 Stunden	
<p>Um den Zauber durchführen zu können sind entweder Knochen oder eine Leiche erforderlich. Werden Knochen verwendet entsteht ein Skelett und mit einer Leiche entsteht ein Zombie. Der Untote kann einfache Befehle telepathisch in 60 m Entfernung als Bonusaktion empfangen. Der Untote ist nicht in der Lage mit anderen Lebewesen zu kommunizieren.</p> <p>Der Zombie hat immer die gleiche Initiative wie der Zaubernde und ist immer direkt nach ihm im Kampf an der Reihe. Er hat 30 Lp, PA 0 und AU 7(+1×Steigerung). Er kann Nahkampfangriffe durchführen mit 2W8(+3×Steigerung) die 1W6(+1W10 pro Steigerung) Schaden verursachen. Laufenwert: 5(+1×Steigerung).</p> <p>Man kann nie mehr als einen Untoten zum Leben erwecken.</p>			

Giftwolke	Rang 2	2 Mana	SK: 7
Standardaktion	Reichweite: 30	Dauer: 5 Runden	
<p>Der Zauber erzeugt eine Giftige Wolke in 30 m Entfernung mit einem Radius von 20 m. Jedes Lebewesen, welches sich zu Beginn seiner Runde in der Wolke befindet, muss eine Ausdauerprobe gegen den PW des Zaubers durchführen. Ist die Probe nicht erfolgreich erleidet das Lebewesen 2W6 Giftschaden.</p>			

Totendiener	Rang 3	5 Mana	SK: 10
30 Minuten	Reichweite: Berühren	Dauer: 2 Tage	
<p>Eine Leiche die nicht älter als 10 Tage ist, wird für 2 Tage zum Leben erweckt. Der Untote hat 1 Lp und nimmt willenlos alle Befehle vom ZW entgegen. Man kann nie mehr als einen Untoten zum Leben erwecken.</p>			

Elementar beschwören	Rang 3	3 Mana pro Tag	SK: 9-15
5 min	Reichweite: 20	Dauer: Manakosten/3 Tage	
<p>Der ZW kann mit einem Ritual einen Elementargeist (Wasser, Eis, Feuer, Humus, Erz oder Luft) beschwören. Die Schwierigkeit hängt von der Umgebung ab. Ist die Umgebung passend zu dem Elementargeist, dann ist die Beschwörung leichter. Die Fähigkeiten des Elementargeistes hängen vom Element ab und sind unten zu sehen.</p>			

Feuerelementar	
Lp: 25 Mana: 40 Init: 1W10+2	
Laufen: 9 AU: 13 RK: 13	
Feuerfaustangriff: Angriff: 2W8+2, Schaden: 2W10, Reichweite: 1 m	
Feuerball: ZP: 1W8+1W10	
Flammenmeer: ZP: 1W8+1W10 ZP	44
Nimmt halben Schaden durch physische Angriffe und doppelten von Angriffen mit Wasser.	

Wasserelementar

Lp: 50 **Mana:** - **Init:** 1W8+2
Laufen: 4 (an Land), 13 (im Wasser)
AU: 12 **RK:** 12

Wasserarm:

Angriff: 1W8+1W10+2,
Schaden: 2W10+3, Reichweite: 5 m

Nimmt halben Schaden durch physische Angriffe und doppelten von Angriffen mit Feuer.

Humuselementar

Lp: 45 **Mana:** 40 **Init:** 1W6+2
Laufen: 7 **AU:** 13 **RK:** 15

Rankenschlag: Angriff: 2W8+2,
Schaden: 2W8+2, Reichweite: 3 m

Wurzelfessel: ZP: 1W8+1W10

Rankenangriff: ZP: 1W8+1W10+2

Doppelte Ranke: Immer wenn der Zauber Rankenangriff gewirkt wird entstehen 2 Ranken statt nur einer.

Erzelementar

Lp: 80 **Mana:** - **Init:** 1W4
Laufen: 2 **AU:** 4 **RK:** 18

Steinschlag: Angriff: 2W8, Schaden:
4W12+2, Reichweite: 1 m

Eiselementar

Lp: 40 **Mana:** 40 **Init:** 1W6+2
Laufen: 7 **AU:** 12 **RK:** 15

Eisschlag: Angriff: 2W6+1, Schaden:
2W8+3, Reichweite: 1 m

Eisgeschoss: ZP: 1W8+1W10

Doppeltes Geschoss: Kann den Zauber Eisgeschoss als Schnelle Aktion wirken, wenn er vorher als Standardaktion gewirkt wurde.

Luftelementar

Lp: 20 **Mana:** 50 **Init:** 1W4
Laufen: 2 **AU:** 14 **RK:** 14

Wirbelsturm: ZP: 1W8+1W10

Kettenblitz: ZP: 1W8+1W10+2

Starker Sturm: Wenn Wirbelsturm gewirkt wird, werden alle numerischen Werte des Zaubers verdoppelt.

Nimmt halben Schaden durch physische Angriffe und doppelten von magischen Angriffen.

5.3 Zerstörung

Die Schule der Zerstörung befasst sich mit Zaubern, deren Ziel es ist Schaden anzurichten.

Energiegeschoss	Rang 1	2 Mana	SK: AU
Standardaktion	Reichweite: 20/30/40	Dauer: sofort	
ZW schießt eine Kugel magischer Energie auf ein Ziel. Verursacht 1W6 (plus 1W4 pro Steigerung) Schaden.			

Flammenhand	Rang 1	3 Mana	SK: 8
Bonusaktion	Reichweite: Selbst	Dauer: 5 Runden	
ZW setzt seine Hand/Hände in Brand. Faustangriffe erhalten +1(+1×Steigerung) auf den Angriffswurf und verursachen 1W4 Extraschaden. Faustangriffe mit einer brennenden Hand werden gegen AU des Ziels geworfen.			

Wirbelsturm	Rang 1	2 Mana	SK: 7
Standardaktion	Reichweite: 10	Dauer: 1 Minute	
Zauber erzeugt einen Wirbelsturm in 10 m Entfernung, der sich 5 m pro Runde in eine Richtung fortbewegt. Jedes Lebewesen, in max 3 m Entfernung zum Wirbelsturm, wirft eine Stemmen/Schieben Probe gegen den PW des Zaubers. Bei Nichtgelingen wird das Lebewesen 5 m zurückgeschleudert. Lebewesen die sich in Richtung des Wirbelsturms bewegen sind verlangsamt. Als Bonusaktion kann die Bewegungsrichtung geändert werden.			

Feuerball	Rang 2	2 Mana	SK: AU
Volle Aktion	Reichweite: 20/40/60	Dauer: sofort	
Schießt einen Feuerball als Fernkampfangriff auf ein Ziel. Der Feuerball verursacht dabei Ges Schaden plus 1W6 pro Steigerung. Betroffen sind alle Lebewesen in einem Radius von 3 m um den Einschlagspunkt.			
Ab PW 15: Verbündete erleiden immer den minimalen Schaden.			

Energieschwert	Rang 2	3 Mana	SK: 8
Standardaktion	Reichweite: 30	Dauer: bis besiegt	
ZW beschwört ein magisches Schwert in max 30 m Entfernung, dass sich relativ zu dem ZW mit bewegt. Das Schwert greift in Nahkampfreichweite mit dem PW der Zauberprobe an und verursacht 2W6 magischen Schaden (die Würfel werden für jede Steigerung verbessert bis hin zu 2W12 bei 3 Steigerungen). Das Schwert hat 15 Lp.			

Kettenblitz	Rang 2	3 Mana	SK: 10
Standardaktion	Reichweite: 30	Dauer: sofort	
ZW wirkt einen Blitz auf ein Ziel in 30 m Entfernung der Ges+1W6 Schaden verursacht. Der Blitz springt auf das nächststehende Ziel über das max 7 m entfernt ist. Der Blitz springt 2(+1×Steigerung) mal über.			

Eisgeschoss	Rang 2	3 Mana	SK: RK
Standardaktion	Reichweite: 20/40/60	Dauer: sofort	
ZW lässt Eisgeschosse (beliebiger Form, handgroß) auf ein Ziel fliegen. Verursacht 2Ges(+2×Steigerung) Schaden.			

Desintegration	Rang 2	4 Mana	SK: AU
Standardaktion	Reichweite: 40	Dauer: sofort	
Zauber erzeugt einen 40 m langen Kraftstrahl der Materialien auflöst. Auf einen Gegner gerichtet trifft der Strahl, wenn der PW größer oder gleich dem AU Wert des Ziels ist und verursacht Ges(+Ges*Steigerung) Schaden.			

Erdbeben	Rang 2	2 Mana/Runde	SK: 10
Standardaktion	Reichweite: 120	Dauer: sofort	
<p>Der Zauber erzeugt in einem 30 m Radius starke Schwingungen in dem Boden. Alle Lebewesen im Wirkungsbereich sind verlangsamt. Zu Beginn jeder Runde muss jedes Lebewesen eine Probe auf Akrobatik gegen den PW des Zaubers durchführen, ist diese nicht erfolgreich ist das Lebewesen niedergeschlagen.</p> <p>Zu Beginn jeden Zuges des ZW öffnen sich zufällig 1W4 Erdspalten im Wirkungsgebiet. Diese Erdspalten sind 3 m tief und 1W10 m lang.</p> <p>Gebäude im Wirkungsgebiet nehmen zu Beginn jeder Runde 3W10 Schaden.</p>			

Flammenmeer	Rang 3	5 Mana	SK: 10
Standardaktion	Reichweite: 20	Dauer: 5 Runden	
ZW erzeugt ein Flammenmeer in max 20 m Entfernung mit 5 m Radius. Jedes Lebewesen erhält, wenn es zu Beginn ihrer Runde im Bereich steht oder sich durch dieses hindurch bewegt, Ges+1W6 Magieschaden plus 1W10 pro Steigerung.			

5.4 Veränderung

Die Schule der Veränderung beinhaltet Zauber, die die Umwelt beeinflussen und verändern können.

Pflanzenschub	Rang 1	1 Mana/Runde	SK: 7
Volle Aktion	Reichweite: 50	Dauer: beliebig	
ZW lässt beliebig viele Pflanzen in bis zu 15 m Entfernung schnell anwachsen. Pflanzen wachsen mit bis zu 2 m/Runde(+0,5×Steigerung).			

Pfütze vertiefen	Rang 1	1 Mana	SK: 6
Bonusaktion	Reichweite: 30	Dauer: sofort	
ZW kann eine existierende Pfütze um 1 m (+1 m×Steigerung) vertiefen. Mit bloßem Auge ist der Unterschied nicht wahrnehmbar.			

Gefrieren	Rang 1	2-4 Mana	SK: 7
Standardaktion	Reichweite: Berühren	Dauer: sofort	
Lässt leblose wasserhaltige Objekte in Berührenreichweite gefrieren. Der Effekt des Gefrieren breitet sich max 5 m pro bezahltem Mana in dem Objekt aus.			

Elementare Manipulation	Rang 1	1 Mana	SK: 7
Standardaktion	Reichweite: 10	Dauer: sofort	
<p>Der ZW kann einfache Tricks mit den 4 Elementen Luft, Erde, Feuer und Wasser vollführen. Der SL entscheidet ob die Tricks im Rahmen des Zaubers sind. Beispiele sind:</p> <p>Luft: Der ZW kann kleine Luftströme erzeugen um Kerzen auszublasen, Feuer anzufachen, Körperkühlen in Hitze.</p> <p>Erde: ZW kann ein 10 cm großen loch in der Erde erzeugen oder Sand aufwirbeln um einen Gegner zu behindern. Feuer: Der ZW kann mit einem Fingerschnippen eine kleine Flamme (streichholzgroß) erzeugen, bestehendes Feuer vergrößern oder etwas anzünden. Wasser: Der ZW kann ein Liter Wasser in Sichtweite frei bewegen (kein Wasser in einem Objekt oder Person).</p>			

Alarm	Rang 1	1-2 Mana	SK: 8
Standardaktion	Reichweite: 20	Dauer: 5 Stunden/Mana	
ZW wird alarmiert wenn ein Lebewesen definierter Größe eine Grenze in bis zu 20 m überschreitet.			

Tonmanipulation	Rang 1	1 Mana	SK: 6
Bonusaktion	Reichweite: 10	Dauer: 2 Minuten	
Mit dem Zauber können Töne wie Flüstergeräusche in bis zu 10 m Entfernung erzeugt werden oder die eigene Stimme stark verstärkt werden. Der Effekt hält bis zu 1 Minute an.			

Telekinese	Rang 2	0.5 Mana/Runde	SK: Gewicht/kg
Volle Aktion	Reichweite: 30	Dauer: beliebig	
Lässt einen unbelebten Gegenstand schweben bis in bis zu PW m Entfernung. Die Schwierigkeit ist Gewicht/(2kg) des Gegenstandes. Solange der Gegenstand schwebt muss sich der ZW konzentrieren und kann keine andere Aktion durchführen.			

Dunkelheit	Rang 2	2 Mana	SK: 9
2 Volle Aktionen	Reichweite: 20	Dauer: 10 min + 2 min/Lvl	
Verdunkelt die Umgebung in 20 m. Bei keiner Steigerung wird die Umgebung dämmerig, bei einer Steigerung nächtlich und bei zwei Steigerungen absolut dunkel. Der Effekt hält 10 Minuten + 2 Minute pro Spielerlevel.			

Eisgegenstand	Rang 2	3 Mana	SK: SL
Volle Aktion	Reichweite: 5	Dauer: sofort	
ZW kann einen Eisgegenstand aus Luftfeuchtigkeit(schwierig) oder Wasser(einfacher) erzeugen. Erschwernis wird vom Spielleiter bestimmt.			

Extreme Temperatur	Rang 2	5 Mana	SK: 9
Volle Aktion	Reichweite: 100	Dauer: 2 h	
ZW lässt die Temperatur um bis zu 20°C(+40°C×Steigerung) in 100 m Umkreis abfallen oder ansteigen.			

Inhalt tauschen	Rang 2	3 Mana	SK: SL
Standardaktion	Reichweite: 5	Dauer: sofort	
Tauscht den Inhalt zweier Äußerlich identischen Gefäße in bis zu 5 m Reichweite.			

Vergraben	Rang 2	3 Mana	SK: 9
Standardaktion	Reichweite: selbst	Dauer: 2 Runden	
Wenn der ZW auf Erdboden steht, kann er mit diesem verschmelzen und sich mit dem normalen Laufenwert unterirdisch bewegen. Der ZW kann sich so nur durch reinen Erdboden bewegen.			

Regeneration	Rang 2	5 Mana	SK: 10
Volle Aktionen	Reichweite: Berührung	Dauer: 1 Erholungsphase	
Der Zauberwirker kann die Regeneration des Ziels beschleunigen. In der nächsten Regenerationsmöglichkeit des Ziels ist die Regeneration verdoppelt.			

Magie bannen	Rang 2	3/4/5 Mana	SK: GP Zauber
Volle Aktion	Reichweite: 10/20/30	Dauer: Sofort	
Bannt einen Zauber, wenn die Zauberprobe gegen den PW des zu bannenden Zauber gelingt. Auf mittlere Reichweite und hoher Reichweite erhöhen sich die Manakosten um jeweils 1 Mana.			

Reinigung	Rang 2	3 Mana	SK: SL
Volle Aktion	Reichweite: Berühren	Dauer: Sofort	
Der Zauber kann Krankheiten und Flüche entfernen. Ist die Ursache solcher ein anderer Zauber gewesen ist die SK der PW jenen Zaubers. Ansonsten legt der Spielleiter die SK fest.			

Stille	Rang 2	2 Mana	SK: 8
Standardaktion	Reichweite: 10 m	Dauer: 10 Minuten	
Der ZW legt einen Punkt in maximal 10 m Entfernung fest. In der Kugel mit Radius von 5 m um den gewählten Punkt können keine Geräusche erzeugt werden.			

Antimagiefeld	Rang 3	5 Mana	SK: 12
Standardaktion	Reichweite: selbst	Dauer: 1 Minute/Level	
In einem 5 m Radius um den Zauberwirker können keine Zauber gewirkt werden und magische Gegenstände verlieren ihre Wirkung. Ein Zaubergeschoss, dass von außen in die Kugel eindringt, wird abgeschwächt, sodass Schaden den dieser Anrichten würde geviertelt wird.			

Bäregestalt	Rang 3	7 Mana	SK: 10
Volle Aktion	Reichweite: selbst	Dauer: 1 Stunde	
ZW kann sich in einen Bären verwandeln. Durch die Verwandlung erhöht sich die Stärke und Konstitution um 1W6 (jede Steigerung erhöht den Würfel um eine Stufe bis hin zu 1W12 bei 3 Steigerungen). In Bäregestalt kann der ZW keine Zauber mehr wirken und alle bestehenden Zauber werden aufgelöst. Der Schaden des Faustangriffs wird um 2 erhöht.			

5.5 Zauber überladen

Mit der Probe Zauber überladen kann ein gewirkter Zauber verändert werden. Dazu wird zunächst ausgewürfelt, ob der Zauber gelingt. Ist das der Fall kann danach beschrieben werden, wie der Zauber modifiziert werden soll. Der Spielleiter legt je nach Beschreibung

eine Schwierigkeit fest gegen die Zauber überladen geworfen werden soll. Ist das Zauber Überladen erfolgreich, geschieht der Modifizierung wie beschrieben. Bei einem Misserfolg hat der Zauber seine normale Wirkung, bei einer besonders schlechten Zauber überladen Probe können noch weitere ungeplante Nebenwirkungen auftreten.

5.6 Erlernen von Magie

5.6.1 Erlernen von Magie durch Fertigkeitspunkte

Zwischen den Sessions können Fp ausgegeben werden um neue Zauber zu erlernen. Außerdem ist ein Mindestfertigkeitswürfel in der jeweiligen Zauberprobe (z.B. Verzauberungszauberprobe für Zauber aus der Verzauberungsschule). Die jeweiligen Kosten und Voraussetzungen sind in Tabelle 5.1 zu sehen. Desweiteren werden Zauber erlernt wenn eine Zauberprobe verbessert wird. Dabei hängt das Level des erlernten Zaubers von dem neuen Probenwürfel ab. Bei einem W6 erlernt der Charakter einen Level 1 Zauber bei W8 und W10 erlernt der Charakter einen Level 2 Zauber und wird der Probenwürfel auf einen W12 erhöht erlernt er einen Level 3 Zauber.

Tabelle 5.1: Zaubervoraussetzungen

Zauberlevel	Kosten	Vorraussetzung
1	2 Zauber für 1 Fp	keine
2	1 Zauber für 1 Fp	1W6 in der entsprechenden Zauberprobe, Level 3
3	1 Zauber für 2 Fp	1W10 in der entsprechenden Zauberprobe, Level 5

5.6.2 Erlernen der Magie durch Studium (Legacy)

Der Prozess einen Zauber zu erlernen beansprucht Zeit in der Regel Zeit und eine Anleitung. Die Anleitung kann von einem magischen Buch stammen, in dem der Zauber zum lernen festgehalten ist, oder ein Lehrer, der den Zauber bereits beherrscht, kann den Charakter anleiten. Je höher der Rang desto mehr Zeit wird benötigt. Nachdem ein Charakter 1 Woche pro Rang des Zaubers sich mit einem Zauber beschäftigt hat, darf er eine entsprechende Zauberprobe werfen. Die Schwierigkeit ist für Zauber vom Rang 1 10, bei Rang 2 14 und bei Rang 3 18. Wenn der zu lernende Zauber einem bereits bekanntem Zauber ähnelt (SL entscheidet), kann die Probe um 1 erleichtert werden. Ist die Probe erfolgreich so beherrscht der Charakter den Zauber.

Ein Charakter kann auch versuchen einen Zauber den er gesehen hat oder von dem er gehört hat ohne Anleitung versuchen zu lernen. In diesem Fall verdoppelt sich die Zeitdauer und die Schwierigkeit wird um 2 erhöht. Ebenso kann der Charakter einen neuen Zauber entwickeln mit den gleichen Bedingungen. Entwickelt der Charakter einen neuen Zauber oder lernt einen Zauber ohne Anleitung, der einem bereits bekannten

Zauber ähnelt, gelten die Regeln, als würde der Charakter unter Anleitung einen Zauber lernen, der keinem bekannten ähnelt.

Generell gilt, dass neu erstellte Charaktere auf Level 1 nur Zauber vom Rang 1 erlernen können.

5.7 Alchemie

Alchemie ist die Kunst magische Flüssigkeiten herzustellen. Alchemie hat seine eigene Probe und funktioniert ähnliche zum Zaubern. Der Charakter kann Rezepte auf die gleiche Art lernen wie Zauber gelernt werden, statt dann die Zauber zu beherrschen ist der Alchemist in der Lage den entsprechenden Zauber als Trank, Bombe oder ähnliches herzustellen. Wie genau der Trank auf Basis eines Zaubers funktioniert wird vom Spieler genau beschrieben und vom Spielleiter genehmigt. Zum Brauen eines Trankes wird immer auf Alchemie geworfen. Die Schwierigkeit hängt vom Zauber ab der gebraut wird. Stufe 1 entspricht SK 7, Stufe 2 entspricht SK 9 und Stufe 3 entspricht SK 11. Das Brauen eines Zaubers dauert 10 min pro Stufe des Zaubers. Zum Brauen werden Zutaten benötigt, die Schwierigkeit diese zu beschaffen hängt von der Umgebung ab und wird vom Spielleiter bestimmt. Realistische Zeiten um die Zutaten für einen Trank zu sammeln sind 2 Stunden bis 2 Tage. Zutaten können gekauft werden oder in der Natur selbst gesammelt werden. Der Spieler kann maximal 4 fertig gebrauchte Tränke bei sich tragen. Mit jedem Charakterlevel wird das Maximum um 1 erhöht.