

**ZWEITE, ÜBERARBEITETE UND ERGÄNZTE VERSION  
ERRATIERT**

*Es gibt eine Grenze, Mensch. Diese Grenze ist dein Geist. Dein Wille ist Welt!*  
– aus den Chroniken von Ilaris

**REGELDESIGN**

Lukas „Curthan“ Schafzahl  
Lennart Sobirey  
René Dudziak  
Julius Natrup

**LAYOUT**

Bernhard Eisner  
Lukas Schafzahl

**COVER**

Bernhard Eisner

**ILLUSTRATIONEN**

Bernhard Eisner

**LEKTORAT**

Judith Biedermann

**VORBILDER UND INSPIRATIONEN**

Triakonta, Fate, Kuanors KSK, Sumaros und Harteschales Hausregeln, Savage Worlds  
und natürlich Das Schwarze Auge

**FEEDBACK, SPIELTESTS UND ERRATA**

Michael „Baum“ Anger, Lisa Anhäuser, Ivan „WeZwanzig“, Judith Biedermann, Janusch Bigge, Michael Bräuer, Yasmin Bürkl, Carolin Camenz, Bernhard Eisner, Stefan Eisner, Martin Feindor, Monika Filzwieser, Harald Fitzek, Christopher Frei, Bastian Friesenbichler, Uwe Gräfe, Sandra Grumm, Janine Günther, Jakob Georg Hatz, Stefan Ivenz, Bernhard Kogler-Sobl, Sonja und Joachim Leibhammer, Clemens Manck, Nima Melzer, Elmar Offenwanger, Matthias Ott, David Paarhammer, Christoph Plötz, Dominik Puchner, Sergej „Kuanor“ Pugach, Johanna Rammé, Tobias Reeps, Bettina Schafzahl, Clemens „King“ Schiebel, Stefan Schießl, Philipp Siebenbürger, Barlet Stade, Nik Steinbauer, Moritz Walch, Thomas „Macchiato“ Watzlawek und außerdem der unermüdlichen Ilaris-Community im DSA-Forum für ihre beeindruckende Hilfe bei der Errata der zweiten Version.

Für Bettina, den wunderbarsten Menschen in meinem Leben,  
deren Verstand, Geduld und Unterstützung dieses Buch möglich gemacht hat.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND  
sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche  
Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten  
Markenzeichen nicht gestattet.

# Inhalt

## PROBEN

<b>DER PROBENWURF</b>	7
Erleichterungen und Erschernisse	7
Glück und Umgebung	7
Triumph und Patzer	8
Zusammenarbeit	8
Gruppenproben	8
<b>OFFENE PROBEN</b>	8
<b>VERGLEICHENDE PROBEN</b>	9
<b>AUSGEDEHNT PROBEN</b>	9

## CHARAKTERE

<b>CHARAKTERE</b>	10
<b>GENERIERUNG</b>	10
Schritt 1: Eigenheiten wählen	10
Schritt 2: Status aussuchen	10
Schritt 3: Punkte verteilen	11
Schritt 4: Glück und Geld	14
<b>EIGENHEITEN</b>	15
Schicksalspunkte	15
Eigenheiten einsetzen	15
Eigenheiten ausnutzen	15
Die Wahl deiner Eigenheiten	16
<b>STATUS</b>	18
<b>ATTRIBUTE</b>	19
<b>ABGELEITETE WERTE</b>	19
<b>FERTIGKEITEN UND TALENTEN</b>	20
Nahkampffertigkeiten	20
Fernkampffertigkeiten	21
Profane Fertigkeiten	22
Übernatürliche Fertigkeiten	27
<b>FREIE FERTIGKEITEN</b>	27
<b>VORTEILE</b>	28
Allgemeine Vorteile	28
Weitere Vorteile	30

## GESUNDHEIT

<b>GESUNDHEIT</b>	31
<b>EINSCHRÄNKUNGEN</b>	31
Wundschmerz	31
Wundabzüge	31
Kampfunfähigkeit	31
Blutungen und Tod	32
Gesundheit von Gegenständen	32
<b>RÜSTUNG</b>	33
Optional: Trefferzonen	33
<b>REGENERATION</b>	33
Heilkunde	33
Übernatürliche Heilung	34
<b>SCHADENSQUELLEN</b>	34

## KAMPF

<b>KAMPF</b>	36
<b>KAMPFABLAUF</b>	36
Aktionen	36
Reaktionen	37
Hinterhalte	37
<b>ATTACKE UND VERTEIDIGUNG</b>	38
Triumph und Patzer	38
Modifikatoren im Kampf	38
Reichweite	38
Manöver	39
<b>KAMPFVORTEILE</b>	42
Kampfstile	43
<b>WEITERE KAMPFREGELN</b>	46
Einschüchtern	46
Kommandos	46
Reiterkampf	46
Fernkampf	46
Untypische Kampfaktionen	47
<b>WAFFEN</b>	47

## PROFANES

<b>PROFANES</b>	55
<b>REDEDUELLE</b>	55
Ungewohnte Umgebung	55
Der Einfluss der Spieler	56
<b>VERFOLGUNGSJAGDEN</b>	57
Der Einfluss der Spieler	57
<b>PROFANE VORTEILE</b>	58
<b>MASSENKAMPF</b>	60
Der Einfluss der Spieler	60
Seekampf	60
<b>HANDWERK</b>	61
Fertigung	61
Handwerkstalente	62
<b>JAGD</b>	68
<b>INFORMATIONEN SUCHEN</b>	69
Ermittlungen	69
Recherchen	69

## MAGIE

<b>MAGIE</b>	70
<b>ASTRALENERGIE</b>	70
<b>ZAUBER WIRKEN</b>	70
Spontane Modifikationen	71
<b>MAGISCHE VORTEILE</b>	72
Magische Traditionen	73
<b>WEITERE MAGIEREGELN</b>	78
Bann des Eisens	78
Gemeinsames Zaubern	78
Verbotene Pforten und Blutmagie	78
Artefakte	78
Magische Analyse	80
Beschwörungen	81

<b>KARMA</b>	<b>83</b>
KARMAENERGIE .....	83
LITURGIEN WIRKEN .....	84
Spontane Modifikationen .....	84
KARMALE VORTEILE .....	85
Karmale Traditionen .....	86
WEITERE KARMAREGELN .....	91
Geweihter Boden .....	91
Mirakel .....	91
<b>PAKTIERER</b>	<b>92</b>
KREISE DER VERDAMMNIS .....	92
Minderpakte .....	92
Paktbruch .....	92
GUNSTPUNKTE .....	93
ANRUFUNGEN WIRKEN .....	93
Spontane Modifikationen .....	93
Anrufungen .....	94
<b>KREATUREN</b>	<b>96</b>
KREATUREN IN REGELN .....	96
Kolosse .....	96
Endgegner .....	96
Schwärme .....	97
Kreatureneigenschaften .....	97
Waffeneigenschaften von Kreaturen .....	98
Kreaturenklassen .....	99
BESTIARIUM .....	100
Elementare .....	109
Dämonen .....	116
Vertrautentiere .....	123
<b>ZAUBER UND LITURGIEN</b>	<b>124</b>
ÜBERNATÜRLICHE TALENTE .....	124
Zauber- und Liturgieeigenschaften .....	124
ALLGEMEINE ZAUBER .....	126
Antimagie .....	126
Dämonisch .....	128
Eigenschaften .....	130
Einfluss .....	133
Eis .....	136
Erz .....	138
Feuer .....	139
Hellsicht .....	140
Humus .....	142
Illusion .....	143
Kraft .....	145
Luft .....	147
Temporal .....	149
Umwelt .....	150
Verständigung .....	152
Verwandlung .....	153
Wasser .....	155
TRADITIONSZAUBER .....	156
Dolchzauber .....	156
Elfenlieder .....	158
Gaben des Blutgeists .....	159
Gaben des Odün .....	159
Geister der Stärkung .....	162
Geister des Zorns .....	163
Geister rufen .....	165
Geister vertreiben .....	166
Hexenflüche .....	166
Keulenrituale .....	167
Kristallmagie .....	168
Kugelzauber .....	169
Ringrituale .....	170
Schalenzauber .....	171
Stabzauber .....	172
Trommelrituale .....	172
Vertrautensmagie .....	173
Zaubermelodien .....	174
Zaubertänze .....	176
ALLGEMEINE LITURGIEN .....	177
Zwölf göttlicher Ritus .....	177
TRADITIONSLITURGIEN .....	179
Schlaf .....	179
Tod .....	180
Vergessen .....	181
Flüsse und Quellen .....	181
Seefahrt .....	182
Wind und Wogen .....	183
Jagd .....	184
Wildnis .....	185
Winter .....	186
Magie .....	186
Wissen .....	187
Heiliges Erz .....	188
Heiliges Feuer .....	189
Heiliges Handwerk .....	190
Heilung .....	191
Wachstum .....	191
Abu al'Mada .....	192
List .....	192
Nächtlicher Schatten .....	193
Licht .....	193
Magiebann .....	194
Ordnung .....	194
Harmonie .....	195
Rausch .....	196
Ehre .....	197
Heerführung .....	197
Schutz der Gläubigen .....	198
Heim und Herd .....	199
Sichere Heimkehr .....	199
Friede .....	200
Neubeginn .....	201
Fröhlicher Wanderer .....	201
Stiller Wanderer .....	202
Guter Kampf .....	202
Gutes Gold .....	203
ANRUFUNGEN .....	204
Dämonische Hilfe .....	204
<b>ANHANG</b>	<b>205</b>
Vorteile alphabetisch .....	205
Zauber alphabetisch .....	208
Liturgien alphabetisch .....	210
Index .....	212
Charakterbogen .....	216

# EINLEITUNG

Kaum eine Spielwelt ist so bunt, vielschichtig und detailreich wie Aventurien. In Aventurien tauchte ich zum ersten Mal ins Rollenspiel ein und seitdem hat mich der Kontinent zwischen Riva und den Waldinseln nicht mehr losgelassen. Doch dieser faszinierenden Spielwelt steht ein System gegenüber, das Viele kritisch sehen: „DSA spielt man wegen des Hintergrundes, nicht wegen der Regeln.“ Das finde ich schade. Denn eine faszinierende Spielwelt verdient ein faszinierendes System.

Dieses System muss schnell und effizient sein, sodass das Rollenspiel im Mittelpunkt steht. Dieses System muss einheitliche Regeln aus einem Guss bieten, sodass es so einfach wie möglich ist. Und dieses System muss dir Entscheidungen ermöglichen, durch die du – und niemand sonst – über das Ende der Geschichte bestimmt. Ilaris ist mein Versuch, dieses System zu schreiben.

Ilaris vereint alle wichtigen Regeln fürs Rollenspiel in Aventurien in einem Buch. Dass wir es überhaupt so weit geschafft haben, verdanke ich den vielen Unterstützerinnen und Unterstützern, die mir in den letzten vier Jahren zur Seite standen. Nur dank ihrer Hilfe, Kritik und Begeisterung dürfen wir dieses Buch jetzt in Händen halten. Ich hoffe, dass Ilaris diese Begeisterung ausstrahlt und auch dich faszinieren kann. Erlebe Aventurien neu!

Lukas „Curthan“ Schafzahl

## WAS BENÖTIGE ICH, UM ILARIS ZU SPIELEN?

Du musst die Regeln des Schwarzen Auges nicht kennen, um Ilaris zu spielen. Allerdings solltest du – oder jemand in deiner Spielgruppe – schon einmal ein **Tischrollenspiel gespielt** haben und die Spielwelt **Aventurien kennen**. Denn zu diesen Themen enthält dieses Buch nur sehr wenige Informationen. Mehr über Aventurien findest du im Aventurischen Almanach oder in der kostenlosen Spielhilfe Willkommen in Aventurien.

Ansonsten benötigst du nur dieses Buch, einige **sechs- und zwanzigseitige Würfel**, Stift und Papier – und natürlich Fantasie und Neugier!

## ZUSATZMATERIALIEN

Im [Ilaris-Blog](#) oder im [DSA-Forum](#) findest du eine Vielzahl von kostenlosen Zusatzmaterialien: Eine Sammlung von Archetypen, einen Leitfaden um Charaktere aus DSA4 oder DSA5 zu konvertieren, die Generierungssoftware Sephrasto und die pdf-Version dieses Buches.

Viele weitere Materialien stammen aus unserer kleinen, aber aktiven Community, mit der wir eng zusammenarbeiten. Wir freuen uns also auch über deine Ideen: Du möchtest einzigartige Elementare erschaffen oder Amazerothpaktierer spielbar machen? Kein Problem, melde dich einfach im [DSA-Forum](#) oder unter [ilarisrpg@gmail.com](mailto:ilarisrpg@gmail.com)!



# PROBEN

Vergeblich versuchte Valeria, sich auf die Worte ihrer Tante zu konzentrieren. Ihr war es herzlich egal, wer jetzt schon wieder blutend in der Arena geblieben war, aber das konnte sie natürlich nicht sagen. Die Kablasflöte des Musikanten pfiff schrill, was ihre Kopfschmerzen nur noch schlimmer machte. Sie murmelte eine Entschuldigung und stand auf. Jetzt ein tiefer Zug Marbos Odem! Doch sie wollte ihr Glück nicht auf die Probe stellen, nun, wo sie endlich in den inneren Zirkel der Granden aufgestiegen war. Stattdessen rief sie nach dem Mundschenk.

Würfel sorgen im Rollenspiel für Spannung. Sie werden sorgfältig entwickelte Pläne zum Einsturz bringen, beinahe verlorene Kämpfe zu deinen Gunsten wenden und zeigen, ob du kluge Entscheidungen getroffen hast. In diesem Kapitel erfährst du, wie du die Würfel bei Proben einsetzt.

Ilaris verwendet einen schnellen und einfachen Probenwurf, bei dem du mit deinem Würfelwurf und deinem Wert eine Schwierigkeit überbieten musst. Diesen Wurf kannst du mühelos anpassen, um unterschiedliche Umgebungen, verschieden starken Glückseinfluss und die Zusammenarbeit innerhalb deiner Gruppe darzustellen.

Anschließend stellen wir die verschiedenen Probenarten vor: In offenen Proben versuchst du eine feste Schwierigkeit zu erreichen, während du in vergleichenden Proben gegen einen Kontrahenten antrittst. Ausgedehnte Proben bestehen hingegen aus mehreren offenen oder vergleichenden Proben und kommen vor allem in längeren Szenen zum Einsatz.



## ERLEICHTERUNGEN UND ERSCHWERNISSE

Erschwernisse (oder Malusse) verringern deinen Erfolgswert und werden deswegen mit einem Minus versehen. Sie entstehen durch ungünstige Umstände wie Dunkelheit oder unsicheren Untergrund.

Umgekehrt erhöhen Erleichterungen (oder Bonusse) durch positive Umstände deinen Erfolgswert und werden deswegen mit einem Plus notiert. Alle angegebenen Erschwernisse und Erleichterungen sind in vier Stufen eingeteilt und betragen immer  $\pm 2$ ,  $\pm 4$ ,  $\pm 8$ ,  $\pm 16$ . Vorteile, Zauber oder Liturgien können diese Stufen modifizieren. So senkt der Vorteil Angepasst I (Dunkelheit) Erschwernisse durch Dunkelheit um eine Stufe, zum Beispiel von  $-8$  auf  $-4$ .

Häufig kannst du dir die Probe auch freiwillig erschweren, um einen zusätzlichen Effekt zu erzielen. Für viele Fälle, wie zum Beispiel Nahkampfangriffe auf mehrere Gegner, länger wirkende Zauber oder mächtigere Liturgien, findest du die benötigten Erschwernisse und deren Effekte in den jeweiligen Kapiteln dieses Regelwerks. Die wichtigste freiwillige Erschwernis ist jedoch Hohe Qualität. Mit ihr kannst du schärfere Schwerter schmieden, tödlichere Gifte brauen oder deine Gegner stärker einschüchtern. Jede Verbesserung erschwert deine Probe um  $-4$ . Die genauen Auswirkungen von Hoher Qualität findest du bei der jeweiligen Handlung.

## DER PROBENWURF

Proben werden nach folgendem Grundprinzip abgelegt:

1. Würfe mit drei zwanzigseitigen Würfeln (**3W20**). Der Würfel mit dem mittleren Ergebnis gilt.
2. Addiere den **Probenwert** (PW, siehe unten) sowie mögliche Erschwernisse oder Erleichterungen. Das Ergebnis ist der **Erfolgswert** (EW).
3. Ist der Erfolgswert höher als oder gleich hoch wie die **Schwierigkeit**, gelingt die Probe.

Bedächtig hebt Valeria ihren Kelch an ihre Lippen und nimmt den Geruch des Weins in sich auf, als die Spielleiterin eine Wachsamkeits-Probe mit einer Schwierigkeit von 20 verlangt. Valerias Spielerin Christiane würfelt 14, 3, 14. Also gilt die 14 und ergibt gemeinsam mit Valerias Probenwert von 11 einen Erfolgswert von 25 (14+11). Das liegt deutlich über der geforderten Schwierigkeit. Ein metallischer Geruch durchströmt Valerias Nase – Gift!

Der **Probenwert** beträgt bei **Attributsproben** das Doppelte des Attributs (S. 19), bei **Fertigkeitsproben** die Summe aus Basiswert und Fertigkeitswert (S. 20). Blutige Anfänger besitzen einen Probenwert von 2, legendäre Helden einen von 22, und die meisten Charaktere bewegen sich irgendwo dazwischen.

## GLÜCK UND UMGEBUNG

Meist zählt bei einer Probe hauptsächlich das Können der Beteiligten. Beim Armdrücken wird so gut wie immer der oder die Stärkere gewinnen und der trainierte Athlet ist schneller im Ziel. Die Probe mit 3W20 spiegelt das wider. Bei manchen Proben spielt aber das **Glück** oder die **Umgebung** eine große Rolle. Sogar der beste Schwertkämpfer kann von der Sonne geblendet werden und bei einer Verfolgungsjagd kann sich die vermeintliche Sackgasse als Abkürzung entpuppen. In solchen Fällen wird die Probe mit nur **1W20** ausgeführt, was bei der Probe mit einer **römischen Eins** (I) vermerkt ist. Am häufigsten kommen solche Proben im Kampf oder in anderen Stresssituationen vor.

### Ein oder drei Würfel?

Für den Start ein paar Vorschläge: Zauber, Liturgien und Magieresistenz würfeln du mit 3W20 – alle anderen Proben in Kämpfen, Rededuellen oder Verfolgungsjagden mit 1W20. Außerhalb solcher Stresssituationen verwendest du immer 3W20.

## TRIUMPH UND PATZER

Wenn deine Probe gelingt und der gewertete Würfel eine 20 zeigt, hast du einen Triumph erzielt und deinem Charakter gelingt ein außergewöhnlicher, ja herausragender, Erfolg. Wenn umgekehrt eine Probe misslingt und der Würfel eine 1 zeigt, bedeutet das einen Patzer – dein Charakter hat sich in eine unangenehme oder sogar lebensbedrohliche Situation gebracht.

*Irgendwer will mich tot sehen! Valeria drängt sich vorbei an zwei matronenhaften Grandinnen, die verlogene Komplimente austauschen. Nur hinaus! Eine Untertauchen-Probe soll klären, wie unauffällig Valeria dabei ist. Christiane würfelt 1, 17, 1, womit die 1 gewertet wird und sie nicht die geforderte Schwierigkeit erreicht – ein Patzer. Als sie sich nach Verfolgern umsieht, stößt Valeria gegen eine Haussklavin. Eine Amphore zerschellt klirrend auf dem Boden und alle Blicke richten sich auf Valeria.*

Patzer treten nur bei misslungenen Proben auf. Wenn du also mit einer gewerteten 1 die geforderte Schwierigkeit erreichst, gilt die Probe als gelungen. Solche „sicherer“ Proben müssen deswegen nicht ausgewürfelt werden. Umgekehrt treten Triumphe nur bei gelungenen Proben auf. Auch eine gewertete 20 verwandelt einen Fehlschlag nicht in einen Erfolg.

## ZUSAMMENARBEIT

Bei manchen Aufgaben ist es sinnvoll, wenn mehrere Charaktere **zusammenarbeiten**. Der Spielleiter entscheidet, wie viele Charaktere helfend eingreifen können und wie groß ihr **Einfluss** ist. Helfer können eine um 4 Punkte leichtere Probe ablegen, um die entscheidende Probe um +2 (kleiner Einfluss), +4 (großer Einfluss) oder selten sogar +8 (enormer Einfluss) pro Helfer zu erleichtern. Misserfolgt der Helferin die Probe, ist die entscheidende Probe aber um -2 erschwert.

*„Zu viel... Wein!“, presst sie hervor und torkelt einige Schritte zurück, in der Hoffnung, die Gäste würden schnell das Interesse an einer Betrunkenen verlieren. Dabei hilft ihr die Ankündigung des Majordomus: „Wenn sich die verehrten Gäste nun der tanzenden Eisprinzessin zuwenden würden.“ Christiane muss jetzt eine Überreden-Probe (16) ablegen, der Majordomus gilt als Helfer mit großem Einfluss. Seine Rhetorik-Probe (12) gelingt, wodurch Valerias Probe um +4 erleichtert ist. Valerias Probe gelingt ebenfalls und die Blicke der Gäste richten sich auf die tanzende Eisprinzessin.*

## GRUPPENPROBEN

Gruppenproben werden in zwei Fällen abgelegt. Erstens, wenn der Erfolg eines einzelnen Charakters genügt, um deine ganze Gruppe voran zu bringen – zum Beispiel beim Aufbrechen einer Tür. Zweitens, wenn schon ein einziger Misserfolg zu einem Fehlschlag führt, wie beim Anschleichen mehrerer Jäger an ihre Beute.

Dabei **würfelt ein Spieler** eine Probe, deren Ergebnis **für die ganze Gruppe** bindend ist. Gelingt es dem muskelbepackten Ferkina nicht, die Tür aufzubrechen, hat der schmächtige Magier erst recht keine Chance.

Wenn ein Erfolg genügt, kann die Gruppe selbst den Spieler wählen, der die Probe ablegen darf. Wenn ein Misserfolg alles verdirbt, legt immer der Spieler mit dem schlechtesten Wert die Probe ab. Natürlich ist auch bei vielen Gruppenproben Zusammenarbeit sinnvoll, etwa wenn eine Tür gemeinsam aufgebrochen werden soll oder wenn der Jäger den tollpatschigen Streuner vor dürren Zweigen am Boden warnt.

## OFFENE PROBEN

Die meisten Proben sind offene Proben, in denen der Spielleiter die Probenschwierigkeit festlegt. Erfahrene Spielleiter können das intuitiv, aber bis dorthin kannst du in der folgenden Tabelle nachschlagen. Links bestimmst du, wie herausfordernd die Probe sein soll, die Zahlen in den Klammern verraten dir dabei die Erfolgschance. Oben kannst du die Erfahrung der Charaktere einordnen.

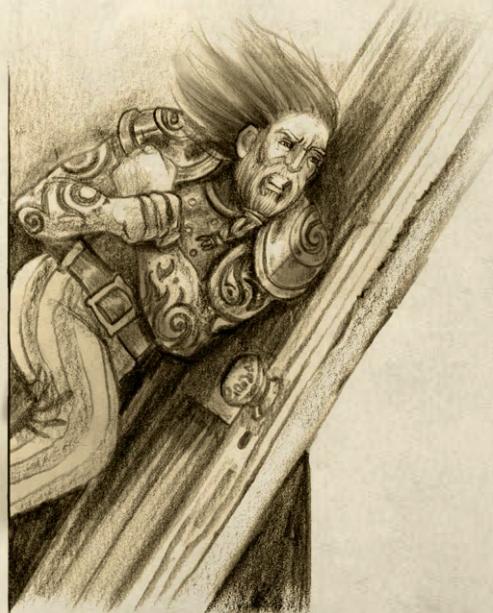
*In der vorherigen Situation hat die Spielleiterin die Probenschwierigkeit mit Hilfe der Tabelle bestimmt. Sie beschließt, dass die Probe für einen unerfahrenen Charakter (PW 6) anspruchsvoll ist und verlangt daher eine Schwierigkeit von 16. Zum Glück ist Valeria jedoch erprobt in gesellschaftlichen Angelegenheiten (PW 10), wodurch die Probe für sie nur gewöhnlich ist.*

### WELCHE PROBENSCHWIERIGKEIT (MIT 3W20) PASST?

 ahnungslos (PW 2)	unerfahren (PW 6)	erprobt (PW 10)	erfahren (PW 14)	berühmt (PW 18)	legendär (PW 22)
alltäglich (99 %)	4	8	12	16	20
gewöhnlich (84 %)	8	12	16	20	24
einfach (72 %)	10	14	18	22	26
anspruchsvoll (57 %)	12	16	20	24	28
schwierig (43 %)	14	18	22	26	30
sehr schwierig (28 %)	16	20	24	28	32
unrealistisch (16 %)	18	22	26	30	34
spektakulär (1 %)	22	26	30	34	38
					42

Nur um eines klarzustellen: Dieselbe Handlung erfordert immer dieselbe Probenschwierigkeit! Doch diese bedeutet für verschiedene Charaktere eine unterschiedlich große Herausforderung, wie du in der Tabelle gut erkennen kannst.

*Ein Schwert zu schmieden (Schwierigkeit 16) ist für einen unerfahrenen Gesellen (PW 6) eine anspruchsvolle Aufgabe. Der erfahrene Schmied (PW 14) vollbringt dieselbe Aufgabe im Schlaf.*



# VERGLEICHENDE PROBEN

Vergleichende Proben sind ein zentraler Bestandteil von Ilaris und kommen in jedem Konflikt vor, egal ob dieser mit Waffen, Zauberformeln oder Worten ausgetragen wird.

Beide Beteiligten würfeln gleichzeitig eine Probe auf die geforderte Fertigkeit und der **höhere Erfolgswert** setzt sich durch. Bei einem Gleichstand gewinnt der Beteiligte mit dem höheren Probenwert, bei gleichem Probenwert gewinnt der Spieler. Vergleichende Proben können auf drei Arten abgelegt werden:

- Beide Seiten würfeln:** Dies ist die langsamste Variante, bietet aber die größte Breite an unterschiedlichen Ergebnissen. Wir empfehlen diese Variante in Konflikten, in denen nur wenige Proben gewürfelt werden – etwa in einer Verfolgungsjagd.

*Valeria schlendert gedankenverloren durch den Garten der Villa, wo der Meuchler schon auf sie lauert. Um festzustellen ob Valeria ihn entdeckt, verlangt die Spielleiterin eine vergleichende Probe nach Variante 1. Valeria erzielt mit ihrem Probenwert von 11 und einem Wurf von 7 einen Erfolgswert von 18 (11+7). Der Meuchler kommt mit seinem Probenwert von 14 und einem Wurf von 8 auf eine 22 (14+8) und bleibt damit unentdeckt.*

- Die aktive Seite würfelt:** In dieser Variante wird für den passiveren Teilnehmer am Konflikt ein Würfelwurf von 10 angenommen. Das beschleunigt das Spiel, aber nimmt dir manchmal die Möglichkeit, dich aktiv zu verteidigen. Deswegen empfehlen wir diese Variante für den Spielleiter, wenn er seine Spieler nicht warnen möchte – etwa wenn sie in einen Hinterhalt laufen oder sie unbemerkt mit einem Bannbaladin belegt werden.

*Nach Variante 2 bleibt beim Meuchler alles beim Alten; er legt die Probe wieder aktiv ab und erzielt einen Erfolgswert von 22 (14+8). Valeria erreicht mit ihrem Probenwert von 11 und einem passiven Wurf von 10 nur einen Erfolgswert von 21 (11+10). Auch hier bleibt der Meuchler in den Schatten – aber Valerias Spielerin Christiane ahnt noch nichts.*

- Der Spieler würfelt aktiv:** Der Spieler würfelt seine Probe immer aktiv, während der Spielleiter für seine Nichtspielercharaktere einen Wurf von 10 annimmt. Dadurch wird das Spiel beschleunigt und der Spielleiter entlastet. Wir empfehlen diese Variante für Szenen, in denen häufig gewürfelt wird – wie in Kämpfen.

*Nach Variante 3 wird für den Meuchler ein passiver Wert von 24 (14+10) angenommen, während Christiane die Probe ablegt. Mit ihrem Wurf von 13 ergibt sich ein Erfolgswert von 24 (11+13). Das Unentschieden hilft ihr leider wenig, weil der Meuchler den höheren Probenwert besitzt und damit bei Gleichstand gewinnt.*

All diese Varianten liefern ähnliche Ergebnisse. Ihr könnt also durchaus verschiedene **Varianten kombinieren**, indem ihr für den Kampf gegen den Endgegner eurer Kampagne die erste Variante verwendet, für seine Schergen aber die schnellere dritte Variante. Letztendlich zählt nur, was euch am meisten Spaß macht!

# AUSGEDEHNTES PROBEN

Wenn ihr einen Dieb über die Gassenschluchten des nächtlichen Khunchoms verfolgt oder ein lebenswichtiges Gegengift braut, wollt ihr diese Situation vielleicht nicht mit einer einzigen Probe abhandeln. Für solche Fälle gibt es ausgedehnte Proben.

In einer ausgedehnten Probe bestimmt der Spielleiter den **Detailgrad (DG)**. Um erfolgreich zu sein, müssen dir insgesamt so viele Einzelproben gelingen, wie der Detailgrad beträgt – und zwar, bevor dir dieselbe Anzahl an Einzelproben misslungen ist. (Eine gewöhnliche Probe entspricht also einem Detailgrad von 1.)

*Bei einem Detailgrad von 3 müssen dir also insgesamt 3 Proben gelingen, bevor dir 3 Proben misslungen sind.*

Wenn der Spielleiter den **Detailgrad festlegt**, sollte er sich folgende Fragen stellen: Wie wichtig ist die Handlung für das Abenteuer und die Spieler? Wie genau soll sie ausgespielt werden? Je bedeutsamer und dramatischer die Handlung, desto höher sollte der Detailgrad gewählt werden. Wie lange diese Handlung im Spiel dauert, ist hingegen völlig egal. Auch eine stundenlange, dröge Verhandlung sollte mit einem Detailgrad von 1 abgehandelt werden – also mit einer gewöhnlichen Probe. Normalerweise liegt der Detailgrad **bei 2–4**.

## DG BEISPIEL

- |   |   |
|---|---|
| 1 | stundenlanges Feilschen um ein Schwert im Basar   |
| 2 | Scharmützel um einen kleinen Außenposten          |
| 4 | Verfolgung des Erzscherken durch das Hafenviertel |

Die Einzelproben in einer ausgedehnten Probe können offen oder vergleichend sein. In ersterem Fall sprechen wir von **offenen ausgedehnten Proben**; sie bieten sich bei Jagden, Recherchen und im Handwerk an. **Vergleichende ausgedehnte Proben** kommen hingegen bei sozialen Konflikten, Verfolgungsjagden und Massenkämpfen vor.

Die Einzelproben in einer ausgedehnten Probe müssen übrigens **nicht alle auf dieselbe Fertigkeit** abgelegt werden. In einem gesellschaftlichen Konflikt könntest du etwa zuerst dem Gegenüber schmeicheln (Beeinflussung), um ihm dann unverblümt zu drohen (Autorität), während ein Speer mit Holzbearbeitung und Schmieden fertiggestellt wird.

Wenn du eine ausgedehnte Probe mit **freiwilligen Erschwernissen** versiehst (z.B. Hohe Qualität), musst du diese Erschwernisse bei jeder Einzelprobe abziehen.

## Wahrscheinlichkeiten in ausgedehnten Proben?

Allgemein gilt: Je mehr Proben ihr würfelt, desto wahrscheinlicher tritt das erwartete Ergebnis ein. Gute Erfolgsaussichten steigen bei hohem DG weiter (bei DG 4 um etwa 15 %), während geringe Chancen um denselben Betrag sinken. Nur bei einer Erfolgschance von 50 % hat der DG keinen Einfluss.

Was bedeutet das für den Spielleiter? Erstens sollte er keine zu hohen Detailgrade verlangen, weil dann das Ergebnis meist vorgezeichnet ist. Schon bei Detailgraden von 4 sollte er keine großen Überraschungen mehr erwarten. Zweitens sollte er nicht nachgeben, wenn Spieler diesen Regelmechanismus ausnutzen wollen, indem sie etwa bei guten Erfolgsaussichten einen hohen DG verlangen.

# CHARAKTERE

Valeria hatte die Gärten stets geliebt, weit weg vom Gewimmel und dem Gestank der Stadt unter ihnen, und der Langeweile in den marmornen Villen. Langsam brachte die Stille Ruhe in ihre rasenden Gedanken, als sie strauchelte. Sie spürte einen Lufthauch, als der Bolzen ihr linkes Ohr streifte und sich in den Pavillon vor ihr bohrte. Diesmal drehte sie sich nicht um, sondern rannte los. Sie schlug ein Palmenblatt zur Seite, setzte über einen kunstvoll angelegten Bachlauf und sprang auf den Pfauenunterstand. Hoffentlich hatte der Meuchler nicht noch eine Armbrust geladen! Sie griff die Oberkante der Gartenmauer, zog sich hoch ließ sich auf der anderen Seite auf die Straße herab. Vom Eingangstor stürmten die Wachen auf sie zu – sie waren also auch gekauft! Während ihr Verfolger beinahe lautlos die Mauer überwand, schlug sie einen Haken und stürmte die Straße hinab.

Im Mittelpunkt eurer Abenteuer stehen die Spielercharaktere, die mit ihren Stärken und Schwächen die gemeinsame Geschichte prägen.

Deinen Spielercharakter kannst du entweder aus unserer Sammlung von vorgefertigten Archetypen wählen und sofort loslegen – oder du generierst einen Charakter ganz nach deinen eigenen Vorstellungen. Dafür findest du im ersten Teil dieses Kapitels eine Anleitung in vier einfachen Schritten, die mit einer Beispielgenerierung illustriert werden.

Dabei wirst du öfter auf Verweise in spätere Teile des Kapitels stoßen, wo du all die Eigenheiten, Fertigkeiten und Vorteile findest, die deinen Charakter so einzigartig machen. Den Hintergrund beschreiben dabei Eigenheiten und der Status, während die Werte von Attributen, Fertigkeiten und Vorteilen abgedeckt werden.

Dann kannst du schon loslegen – das Abenteuer wartet!

## GENERIERUNG

Hier erfährst du, wie du deinen Charakter generierst – und ihn später weiterentwickelst, denn in Ilaris gibt es keinen Unterschied zwischen der Generierung und späterer Steigerung.

Am Anfang steht dabei die Idee: Welche Art von Charakter möchtest du spielen? Einen strahlenden Helden, eine finstere Schurkin oder etwas dazwischen? Soll er im Kampf glänzen, Zauber oder Liturgien wirken können oder vor allem mit seiner flinken Zunge punkten? Hat er bisher vom Silbertablett gelebt, oder von der Hand in den Mund? Wenn du dir unsicher bist, kannst du dich auch mit deinen Mitspielern beraten – vielleicht können sie dir weiterhelfen.

Judith möchte einen naturkundigen Charakter spielen, der sich auch verteidigen kann, dafür aber wenig von den Gesetzen der Zivilisation versteht. Bei der Herkunft ist sie sich zuerst unsicher, aber da die Gruppe Abenteuer in Südaventurien erleben soll, entscheidet sie sich für eine Stammeskriegerin der Mohas. Sie soll Isna-Iti heißen.

### SCHRITT 1: EIGENHEITEN WÄHLEN

Eigenheiten beschreiben die Stärken und Schwächen deines Charakters, seine Herkunft, Ausbildung und Weltanschauung. Damit formen sie die Geschichten, die ihr erleben werdet und stehen am Anfang jeder Generierung.

Zu Spielbeginn solltest du **ungefähr vier Eigenheiten** wählen. Diese Eigenheiten sollten sowohl Stärken als auch Schwächen beinhalten. Außerdem sollten sie weder zu speziell noch zu allgemein sein. Mehr Tipps zur Wahl deiner Eigenheiten und einige Beispiele findest du ab S. 15.

Judiths Stammeskriegerin soll abergläubisch, aber auch besonders einfühlsam sein. Deswegen wählt sie die Eigenheit „Ich höre das Flüstern der Nipakau...“. Außerdem bekommt Isna-Iti die Eigenheiten „Werkzeug? Schaffe ich auch ohne.“ und „Hallo, Frau Königin“. Nach ihren ersten Abenden will Judith dann weitere Eigenheiten hinzufügen, um Isna-Iti noch mehr Tiefe zu verleihen.

### EIGENHEITEN WEITERENTWICKELN

Gefahren und Hindernisse, Erfolge und Begegnungen werden deinen Charakter formen und verändern. Deswegen werden sich auch deine Eigenheiten entwickeln. Nach einem Abenteuer kannst du in Absprache mit dem Spielleiter **Eigenheiten streichen** oder **verändern**. So könnte die Eigenheit „Im Dienste des Bannstrahls“ zu „Unehrenhaft entlassener Bannstrahler“ werden. Wenn dein Charakter über weniger als acht Eigenheiten verfügt, kannst du in Absprache mit einem Spielleiter auch **Eigenheiten hinzufügen**. Solche Änderungen spiegeln tiefgreifende Veränderungen deines Charakters wider und sollten eher selten sein.

### SCHRITT 2: STATUS AUSSUCHEN

Der Status bestimmt, ob dein Charakter in seinem bisherigen Leben Wachteleier gespeist hat oder gerade der menschenverachtenden Sklavenarbeit in einer Mine entkommen ist.

Der Status ist in fünf Stufen geteilt, von denen du dich für eine entscheiden musst: **Elite**, **Oberschicht**, **Mittelschicht**, **Unterschicht** und **Abschaum**. Diese Entscheidung betrifft vor allem den Hintergrund deines Charakters und weniger die Werte; also wähle den Status, der deiner Charakteridee entspricht! Mehr Details zum Status findest du auf S. 18.

Bei den Waldmenschen spielt der Status keine große Rolle, aber in der zivilisierten Welt würde Isna-Iti kein besonders großes Ansehen genießen. Deswegen wählt Judith den Status **Unterschicht**.

### STATUS VERÄNDERN

Natürlich kann sich im Laufe des Abenteurerlebens auch der Status deines Charakters verändern: Er könnte geadelt werden oder durch wertvolle Beute zu Reichtum kommen und so seinen **Status verbessern**. Umgekehrt kann er durch seine Taten auch in Verruf geraten, oder sein Vermögen oder gar seine Freiheit verspielen, wodurch sein **Status sinkt**. Wie die Eigenheiten sollte sich auch der Status nur relativ langsam verändern.

## SCHRITT 3: PUNKTE VERTEILEN

**Erfahrungspunkte (EP)** sind die Währung, mit der du die Werte deines Charakters **weiterentwickelst**, sodass dein Charakter immer größere Herausforderungen bestehen kann.

### WIE VIELE ERFAHRUNGSPIUNKTE HABE ICH?

Vor der Generierung solltet ihr gemeinsam beschließen, wie mächtig eure Charaktere **bei Spielstart** sein sollen. Wählt eine passende Erfahrungsstufe in der folgenden Tabelle; dann schreibst du dir die entsprechenden Erfahrungspunkte als Startkapital gut. Für Anfänger empfehlen wir, mit unerfahrenen Neulingen zu starten und die Charaktere von dort aus langsam weiterzuentwickeln.

### EINORDNUNG VON ERFAHUNGSPIUNKTEN

Unerfahrener Neuling	2000 EP
Hoffnungsvoller Jungheld	3000 EP
Kompetenter Abenteurer	4000 EP
Angesehener Veteran	6000 EP
Berühmter Held	8000 EP

*Die Spieler in Judiths Gruppe möchten die volle Entwicklung von gewöhnlichen Aventuriern zu herausragenden Helden miterleben. Deswegen entscheiden sie sich, mit unerfahrenen Neulingen und jeweils 2000 EP zu starten.*

**Zusätzliche Erfahrungspunkte** vergibt der Spielleiter als Belohnung nach bestandenen Abenteuern, oder, gerade bei sehr langen Abenteuern, schon nach einem Abschnitt eines Abenteuers. Als **Richtwert** gelten dabei **20–40**

**Erfahrungspunkte** für einen Spielabend von etwa vier Stunden. Die tatsächlich erhaltenen Erfahrungspunkte hängen nicht vom erzielten Erfolg ab; wenn das Heimatdorf der Charaktere gerade niedergebrannt wurde, sollen die Spieler nicht noch zusätzlich durch den Abzug von Erfahrungspunkten bestraft werden.

Die gesammelten Erfahrungspunkte bilden ein **Guthaben**, das du dir für später aufsparen kannst, um etwa einen teuren Vorteil zu kaufen. Übrig gebliebene Erfahrungspunkte verfallen niemals. Du darfst dieses Guthaben **nicht überziehen**; die fehlenden 2 Erfahrungspunkte für einen Vorteil können also nicht „geborgt“ werden. Wofür du die gesammelten Erfahrungspunkte ausgibst, ist ganz alleine dir überlassen.

### WO FANGE ICH AN?

Mit Erfahrungspunkten kaufst du dir Attribute, Fertigkeitswerte und Vorteile – all diese Möglichkeiten stellen wir in den nächsten Abschnitten kurz vor. Damit du dabei nicht den Überblick verlierst, empfehlen wir dir folgende Reihenfolge:

1. Zuerst suchst du dir Vorteile aus, die dein Charakter unbedingt besitzen sollte. Viele dieser Vorteile setzen bestimmte Attribute voraus.
2. Steigere die Attribute, die du für deine Wunschvorteile benötigst. Die übrigen Attribute erhöhst du deinem Bauchgefühl folgend, bis du etwas mehr als die Hälfte deiner Erfahrungspunkte verbraucht hast – Zauberer und Geweihte verwenden nur etwas weniger als die Hälfte.
3. Die übrigen Erfahrungspunkte verteilst du auf Fertigkeitswerte, Talente, Freie Fertigkeiten und möglicherweise übernatürliche Fähigkeiten. Teste unterschiedliche Möglichkeiten um zu sehen, was dir am besten gefällt!

### Was stellen Erfahrungspunkte dar?

EP sind ein grobes Maß für die Fähigkeiten deines Charakters und eine Belohnung für dich, mit der du deinen Charakter verbessern kannst.

Sie können und sollen nicht das reale Lernen eines Aventuriers simulieren. Deswegen gibt es keine EP für monatelanges Studieren in Bibliotheken und die Kosten aller Fähigkeiten messen sich nur an deren Nutzen, nicht daran, wie schwierig sie zu erlernen sind.

### Erfahrungspunkte für Nichtspielercharaktere?

Nichtspielercharaktere (NSC) folgen in Ilaris denselben Charakterregeln wie Spielercharaktere, müssen also zum Beispiel die Voraussetzungen von Vorteilen erfüllen. Trotzdem wird es in den meisten Fällen genügen, die Werte von NSC entsprechend ihrer geplanten Rolle in der Spielwelt abzuschätzen. Sollte für einen besonderen NSC eine Generierung nötig sein, bestimmt der Spielleiter, wie viele EP der NSC erhält: Für den Knappen eines Spielerritters genügen wahrscheinlich 2000 EP, während ein Kriegsfürst in der Wildermark sicherlich 6000 EP verdient.

### Optional: Simulationistische Generierung

Das Charaktersystem von Ilaris soll möglichst gleichwertige Charaktere erschaffen, die alle ihre Stärken ins Spiel einbringen und im Rampenlicht stehen können. Das entspricht natürlich nicht der aventurischen Realität. Dort ist die Ausbildung oft von Zeit und Geld abhängig und so erhalten Ritter, Gildenmagier oder Zwerge eine hervorragende Ausbildung in vielen Gebieten, während ein Bettler sich nur wenige Dinge durch Erfahrung aneignen kann. Die simulationistische Generierung berücksichtigt diese Tatsache.

Charaktere mit ausgezeichneter Ausbildung, wie Krieger, Ritter, Gildenmagier, Elfen, viele Zwerge, viele Geweihte oder Schüler von besonderen Lehrmeistern, erhalten 200–400 EP mehr, mit denen sie vor allem zusätzliche Fertigkeiten und (übernatürliche) Talente erwerben können. Vom Schicksal benachteiligte Charaktere starten hingegen mit einem um 200 EP geringeren Startkapital.

### Optional: Genretypische Erfahrungspunkte

EP sind eine Motivation für die Spieler, sich auf Abenteuer einzulassen. Gerade in Themengruppen können EP aber auch andere, genretypische Handlungen belohnen.

- Die Intriganten am mittelreichischen Kaiserhof könnten 20 Bonus-EP erhalten, wenn sie einen Verbündeten in eine einflussreiche Position hieven oder eine besonders durchdachte Intrige spinnen – auch wenn sie am Ende scheitern sollten.
- In einer Mantel-und-Degen-Spielrunde könnte ein spektakuläres Duell auf einem Dachfirst mit 10 Bonus-EP belohnt werden.

Das kann eine zusätzliche Motivation sein, um sich auf genretypisches Verhalten einzulassen. Wir empfehlen, solche Belohnungen auf jeden Fall im Vorhinein zu besprechen und die Bonus-EP stets allen Spielern zu geben.

## 1. VORTEILE

Vorteile sind besondere Fähigkeiten, die deinem Charakter im Spiel nützen können. Du kannst sie bei der **Generierung oder später** im Spiel **kaufen** – deswegen ist es auch kein Problem, wenn du jetzt noch nicht alle Vorteile kennst. Eine Liste von möglichen Vorteilen findest du auf S. 28.

Vorteile werden „auf einen Schlag“ erworben. Entweder dein Charakter besitzt einen Vorteil – oder eben nicht. Je nach Macht und Vielseitigkeit **kosten** sie **20, 40, 60, 80 oder 100 Erfahrungspunkte** und besitzen manchmal spezielle Voraussetzungen.

*Judith gefällt der Kampf mit zwei Waffen und möchte, dass Isna-Iti den Beidhändigen Kampfstil beherrscht, am besten gleich Stufe I und II. Das erfordert eine Gewandtheit von 6, was sie im nächsten Schritt beachten muss. Sie zieht 60 EP von ihren verfügbaren EP ab (20 für Beidhändiger Kampf I und 40 für Beidhändiger Kampf II). 1940 EP bleiben ihr noch.*

*Außerdem soll Isna-Iti ohne viele Werkzeuge nützliche Gegenstände herstellen können, weswegen sie den Vorteil Improvisation gebrauchen könnte. Der benötigt allerdings eine Fingerfertigkeit von 8, was für einen unerfahrenen Neuling zu teuer ist. Schweren Herzens verzichtet Judith auf den Vorteil und nimmt sich vor, ihn nach den ersten Abenteuern zu kaufen.*

## 2. ATTRIBUTE

Attribute stellen die geistige und körperliche Grundlage deines Charakters dar. In Ilaris gibt es acht von ihnen: Charisma, Intuition, Klugheit, Mut, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution und Körperkraft. Sie werden auf S. 19 genauer beschrieben.

Deine Attribute sollten zwischen 0 und 12 liegen: 0 ist ein gerade noch gesellschaftlich akzeptables Attribut, 3 durchschnittlich, 6 sehr gut, 9 herausragend und ein Charakter mit einem Attribut von 12 gehört zu einem kleinen Kreis von einzigartigen Persönlichkeiten – auch wenn durchaus noch höhere Attribute möglich sind. Ein unerfaehrner Neuling sollte mit Attributen zwischen 0 und 6 ins Spiel starten.

Attribute werden Punkt für Punkt gesteigert. Jeder Punkt kostet **Zielwert x 16 Erfahrungspunkte**.

*Als erstes steigert Judith Isna-Itis Gewandtheit auf 6, um die Voraussetzungen für den Beidhändigen Kampf II zu erfüllen. Sie bezahlt dabei 16 EP (1x 16) für den ersten Punkt, 32 EP (2x 16) für den zweiten, 48 EP (3x 16) für den dritten und so weiter. Insgesamt gibt sie 336 EP für ihre Gewandtheit aus.*

*Ihre Fingerfertigkeit soll ebenfalls gut sein, weswegen Judith sie auf 4 steigert und dafür 160 EP (16 + 32 + 48 + 64) bezahlt. Bei den übrigen Attributen verlässt sich Judith auf ihr Gefühl. Sie erhöht ihre Konstitution auf 4 (160 EP), Mut auf 3 (96 EP), Körperkraft auf 2 (48 EP), Intuition auf 4 (160 EP), Klugheit auf 2 (48 EP) und Charisma auf 1 (16 EP). Insgesamt hat Judith 1024 EP für Attribute ausgegeben, also etwas mehr als die Hälfte ihrer Punkte.*

## 3. FERTIGKEITSWERTE UND TALENTEN

Fertigkeiten sind erlernte Fähigkeiten, zum Beispiel Athletik, Magiekunde oder Heilkunde. Alle Fertigkeiten und ihre Beschreibungen findest du ab S. 20.

Bei Proben auf eine Fertigkeit entscheidet unter anderem der **Fertigkeitswert**. Fertigkeitswerte werden genau wie Attribute Punkt für Punkt gesteigert, dabei kostet jeder Punkt **Zielwert x Steigerungsfaktor Erfahrungspunkte**. Der Steigerungsfaktor hängt von der Fertigkeit ab und liegt zwischen 2 und 4. Maximal darf der Fertigkeitswert so hoch sein wie das **höchste** an der Fertigkeit beteiligte **Attribut +2**. Welche Attribute an einer Fertigkeit beteiligt sind und wie hoch deren Steigerungsfaktor ist, erfährst du ab S. 20.

*Judith steigert zuerst den Fertigkeitswert Hiebwaffen auf 6. Hiebwaffen haben einen Steigerungsfaktor von 4, weswegen sie insgesamt 84 EP (4 + 8 + 12 + 16 + 20 + 24) ausgeben muss. Ihren Fertigkeitswert in Heimlichkeit hebt sie auf 5, was bei einem Steigerungsfaktor von 3 insgesamt 45 EP (3 + 6 + 9 + 12 + 15) kostet.*

*Darüber hinaus steigert sie noch einige weitere Fertigkeitswerte, zum Beispiel Stangenwaffen auf 6, Überleben auf 5 und Handwerk auf 5. In Summe gibt sie für ihre Fertigkeitswerte 338 EP aus.*

Jeder Fertigkeit sind mehrere **Talente** zugeordnet, die für einen Teilbereich dieser Fertigkeit stehen. Zur Fertigkeit Heimlichkeit gehören zum Beispiel die Talente Pirschen und Untertauchen. Früher oder später wirst du Talente brauchen, denn ohne das passende Talent darfst du zwar Proben ablegen, dabei aber nur den halben Fertigkeitswert einsetzen. Mehr zu Talenten erfährst du ab S. 20.

Du kannst beliebig viele Talente kaufen, aber unter einem Fertigkeitswert von ungefähr 5 ist es meist klüger, einfach den Fertigkeitswert zu steigern. Ein unerfaehrner Neuling besitzt meist zwischen 3 und 6 Talenten.

Ein Talent kostet dich **20 x Steigerungsfaktor Erfahrungspunkte**. Selten anwendbare Talente sind **verbilligt** und kosten nur **die Hälfte**. Da sich jeder Charakter mit den Gebräuchen seiner eigenen Kultur auskennt, erhält er das entsprechende Talent gratis.



Für Isna-Itis beste Fertigkeitswerte möchte Judith natürlich auch Talente erwerben. Bei Heimlichkeit entscheidet sie sich für Pirschen und bezahlt 60 EP (20 x Steigerungsfaktor 3). Die Fertigkeit Handwerk soll auch noch ein Talent erhalten, Judith wählt Holzbearbeitung. Holzbearbeitung ist ein verbilligtes Talent und kostet 30 EP (10 x Steigerungsfaktor 3).

Judith erwirbt noch Talente für die Fertigkeiten Hiebwaffen, Stangenwaffen und Überleben. Zuletzt bekommt sie für die Fertigkeit Gebräuche noch das Talent Südaventurien geschenkt, weil Isna-Iti aus dieser Region stammt. Insgesamt bezahlt Judith für ihre Talente 240 EP.

#### 4. FREIE FERTIGKEITEN

Freie Fertigkeiten sind verschiedene seltene Handwerkskünste, aber auch Sprachen und Schriften. Wenn dein Charakter also kein Analphabet sein soll, solltest du dir mindestens eine Freie Fertigkeit kaufen.

Freie Fertigkeiten sind in **drei Stufen** geteilt. Mit der ersten Stufe bist du **unerfahren** in dieser Freien Fertigkeit, mit der zweiten **erfahren** und mit der dritten ein **Meister** dieses Faches. Genauer werden Freie Fertigkeiten auf S. 27 beschrieben.

Du kannst diese Stufen I/II/III für nur **4/8/16 EP** erwerben, wobei die **vorhergehende Stufe** vorausgesetzt wird. Selbstverständlich spricht jeder Charakter seine eigene **Muttersprache** meisterlich, ohne dass er dafür EP ausgeben muss.

*Judith ist mit ihrem Charakter eigentlich schon ganz zufrieden und kauft nur noch wenige Freie Fertigkeiten. Mohisch III hat sie gratis erhalten, zusätzlich wählt sie noch Garethi I für 4 EP, um sich mit ihren Mitspielern zumindest gebrochen unterhalten zu können. Da es keine Mohische Schrift gibt, kauft Judith nur noch Tanzen II für 12 EP (4 für Stufe I + 8 für Stufe II).*

#### 5. OPTIONAL: ÜBERNATÜRLICHES

Wenn du einen Charakter ohne übernatürliche Fähigkeiten spielen willst, kannst du diesen Abschnitt getrost überspringen. Möchtest du hingegen einen Zauberer, Geweihten oder gar Paktierer erstellen, musst du jetzt noch drei Punkte beachten:

- Du benötigst einen **Vorteil**, der deinem Charakter seine übernatürliche **Energie** zur Verfügung stellt. Beispielsweise müssen Zauberer den Vorteil Zauberer kaufen, der ihnen Astralpunkte (AsP) verleiht.
- Zusätzlich musst du einen **Traditionsvorteil** erwerben, mit der du deine übernatürlichen Fähigkeiten einsetzen kannst. Beispielsweise würde ein Zauberer eine magische Tradition, wie die der Druiden, erwerben.
- Zuletzt steigerst du noch **übernatürliche Fertigkeiten** und **Talente**. Letztere sind einfach ein Sammelbegriff für **Zauber**, **Liturgien** und **Anrufungen**. Beispielsweise könnte ein Druide die übernatürliche Fertigkeit „Einfluss“ steigern, und dafür die übernatürlichen Talente (bzw. Zauber) Böser Blick und Herr über das Tierreich freischalten.

ZAUBERER GEWEIHTE PAKTIERER			
Vorteil	Zauberer	Geweiht	Paktierer
Energie	Astralpunkte	Karmapunkte	Gunspunkte
Tradition	magisch	karmal	dämonisch
übern. Talente	Zauber	Liturgien	Anrufungen

**Übernatürliche Fertigkeiten und Talente** funktionieren wie **gewöhnliche Fertigkeiten** und Talente, mit zwei Ausnahmen: Erstens kannst du einen Zauber, eine Liturgie oder eine Anrufung nicht verwenden, bevor du sie gekauft hast – auch nicht mit dem halben Fertigkeitswert. Zweitens hängen die Kosten eines Zaubers oder einer Liturgie nicht von ihrer Fertigkeit ab, sondern betragen je nach Macht und Vielseitigkeit **20, 40, 60, 80 oder 120 Erfahrungspunkte**.

Sämtliche übernatürlichen Fertigkeiten mit den zu ihnen gehörenden Talenteren findest du ab S. 124.

*Da Judith noch 322 EP übrig hat, beschließt sie, Isna-Iti zu einer Magiedilettantin zu machen. Dazu kauft sie den Vorteil Zauberer I (40 EP), der ihr 8 Astralpunkte verleiht, und die magische Tradition Magiedilettant (20 EP).*

Bei den übernatürlichen Fertigkeiten sagt ihr „Eigenschaften“ besonders zu, weil sie sich damit selbst stärken kann. Sie steigert den Fertigkeitswert in „Eigenschaften“ auf 5, wofür sie bei einem Steigerungsfaktor von 3 insgesamt 45 EP (3+6+9+12+15) bezahlt.

Schließlich erwirbt sie für die Fertigkeit „Eigenschaften“ noch zwei Zauber: Den Adlerauge Luchsenohr für 20 EP und den Axxeleratus für 40 EP. Weitere Zauber möchte sie später erwerben.

Einen Grundwert deiner **übernatürlichen Energie** erhältst du über die Vorteile Zauberer, Geweiht oder Paktierer. Wenn du den entsprechenden Vorteil schon besitzt, kannst du dir aber noch **zusätzliche Punkte** dieser Energie kaufen. Jeder Punkt kostet **Zielwert EP**. Für den Zielwert sind nur die Punkte entscheidend, die du zusätzlich zu den Vorteilen zukaufst. Die Vorteile beeinflussen den Zielwert also nicht.

*Da Judith nur den Vorteil Zauberer I gekauft hat, verfügt Isna-Iti über 8 Astralpunkte. Judith hält das für zu wenig und erwirbt 5 weitere Astralpunkte, was sie 15 EP (1+2+3+4+5) kostet. Isna-Iti hat damit insgesamt 13 Astralpunkte. Insgesamt hat Judith 180 EP für ihre übernatürlichen Fähigkeiten ausgegeben.*

#### ÜBERSICHT ÜBER STEIGERUNGSKOSTEN

Vorteile	je nach Vorteil
Attribute	Zielwert x 16
Fertigkeiten	Zielwert x Steigerungsfaktor
Talente/verbilligte Talente	20/10 x Steigerungsfaktor
Freie Fertigkeiten	4/8/16 für Stufe I/II/III
Übernatürliche Fertigkeit	Zielwert x Steigerungsfaktor
Übernatürliche Talente	je nach Talent
Zugekaufte Energie	Zielwert

#### Komfortabler generieren mit Sephrasto

Damit du noch schneller ins Abenteuer starten kannst, gibt es die Generierungssoftware Sephrasto, die du im [DSA-Forum](#) gratis herunterladen kannst.

Sephrasto berechnet alle EP-Kosten und überprüft die Voraussetzungen von Vorteilen. So kannst du ganz einfach mehrere Varianten deines Charakters ausprobieren. Wenn du mit dem Ergebnis zufrieden bist, kannst du deinen Charakter mit einem Klick in den Charakterbogen übertragen – und ihn natürlich speichern, um ihn nach den ersten Abenteuern weiterzuentwickeln.

## DER FEINSCHLIFF

Wahrscheinlich hast du an dieser Stelle entweder noch Erfahrungspunkte übrig, dann durchläufst du die Punkte 1-5 einfach noch einmal und verteilst die übrigen Erfahrungspunkte – oder dir sind die Erfahrungspunkte ausgegangen, dann musst du noch Vorteile streichen oder Attribute oder Fertigkeiten senken.

*Judith hat zum Glück noch 142 EP übrig. Damit erwirbt sie weitere Vorteile wie Flink I und II und Kampfreflexe für insgesamt 140 EP. Mit den verbleibenden 2 EP kann sie nichts mehr anfangen und spart sie auf. Insgesamt ist Isna-Iti eine passable Kämpferin, die sich mit Magie stärken kann und gut im Dschungel zurecht kommt. Judith ist zufrieden, auch wenn sie die ersten erspielten EP schon sehnlich erwartet.*

Jetzt ist auch der Moment um zu prüfen, ob du auch **nichts vergessen** hast:

- Jeder Charakter beherrscht seine **Muttersprache** und die **Gebräuche** seiner Heimat. Du erhältst gratis die Freie Fertigkeit zu deiner Muttersprache auf Stufe III und das passende Gebräuche-Talent.
- **Andere Sprachen und Schriften** musst du als Freie Fertigkeiten erwerben. Das betrifft auch die Schrift zu deiner Muttersprache, wenn du keinen Analphabeten spielen möchtest.
- Adelige, Kriegerinnen, Schwertgesellen und Gildemagierinnen sollten über die passenden **Privilegien** verfügen, für die du den entsprechenden Vorteil erwerben musst (mehr zu Privilegien siehe S. 29).
- **Zaubernde Charaktere** solltest du mit dem Vorteil Zauberer und einer magischen Tradition ausstatten. Die meisten Zauberer haben auch ihren Ritualgegenstand (Zauberstab, Vertrautentier) bereits an sich gebunden.
- **Geweihte Charaktere** sollten über den Vorteil Geweiht und eine karmale Tradition verfügen. Außerdem beherrschen sie wahrscheinlich die Zwölf Segnungen.

## SCHRITT 4: GLÜCK UND GELD

Nun fehlt dir zu einem fertigen Abenteurer nur noch ein wenig Glück und die richtige Ausrüstung. Du erhältst **4 Schicksalspunkte** und ein **Startkapital von 32 Dukaten**, von dem du deine Ausrüstung kaufen kannst. Übrig gebliebenes Geld trägst du bei Spielstart bei dir, egal ob in Form von Münzen, Edelsteinen, Schuldscheinen oder Handelswaren.

### Wo finde ich Preislisten?

Ilaris enthält keine eigenen Preislisten für aventurische Waren. Du kannst die Preise für Ausrüstung dem Beiheft zum Meisterschirm (DSA 4.1) oder dem Grundregelwerk (DSA 5) entnehmen.

Für manche Charaktere ist das Startkapital von 32 Dukaten zu niedrig, etwa wenn du eine Ritterin mit schillernder Plattenrüstung und einem Pferd spielen möchtest. Für andere mag es jedoch auch zu hoch sein, denn woher sollte ein entlaufener Minensklave Ausrüstung im Wert von 32 Dukaten haben?

In solchen Fällen kannst du das Startkapital auch nach oben oder nach unten anpassen. **Reiche** oder **sehr reiche** Charaktere starten mit 128/256 Dukaten, dafür aber nur mit 2/0 Schicksalspunkten (siehe S. 15). **Arme** oder **sehr arme** Charaktere dürfen zu Beginn nur 16/4 Dukaten ausgeben, aber beginnen das Spiel mit 5/6 Schicksalspunkten. Du kannst Schicksalspunkte über dem Maximum (von normalerweise 4 Schicksalspunkten) nicht zurückgewinnen.

*Judith erwirbt für Isna-Iti einen Speer für 3 Dukaten, ein Beil für 2 Dukaten und eine leichte Rüstung, deren Wert ihr Spielleiter auf 5 Dukaten festlegt. Dazu kommen nur noch einige primitive Werkzeuge und Behältnisse, deren Kosten Judith auf 3 Dukaten schätzt. Ihre Ausgaben belaufen sich damit erst auf 13 Dukaten.*

*Judith hielte es für seltsam, wenn Isna-Iti mit zahlreichen Wertgegenständen herumlaufen würde. Deswegen entscheidet sie sich, Isna-Iti arm ins Spiel starten zu lassen. Sie erhält 5 Schicksalspunkte und 3 Dukaten (16–13) in Form einiger kleiner, schwarzer Opale.*

Jetzt kann es losgehen, auf ins Abenteuer!



# EIGENHEITEN

Eigenheiten beschreiben die Stärken und Schwächen deines Charakters, seine Vergangenheit, seine Ziele und seine Weltanschauung. Außerdem sind sie die wichtigste Möglichkeit, **Schicksalspunkte** zu erlangen.

## SCHICKSALSPUNKTE

Dein Charakter kann normalerweise bis zu **4 Schicksalspunkte** besitzen, die du auf drei Arten nutzen kannst.

- Glückliche Fügung:** Du kannst einen Schicksalspunkt einsetzen, der dir einen zusätzlichen Würfel für die nächste Probe verleiht. Statt mit drei Würfeln würfelst du mit vier und der zweithöchste Wert zählt. Statt mit einem Würfel würfelst du mit zwei und der höchste Wert zählt.
- Nur ein Kratzer:** Unmittelbar nachdem du Wunden erlitten hast, kannst du einen Schicksalspunkt einsetzen. Dadurch werden die gerade erlittenen Wunden halbiert. Hierbei wird ausnahmsweise abgerundet.
- Von der Schippe springen:** Du kannst zwei Schicksalspunkte aufwenden, um den Tod deines Charakters abzuwenden. Dazu musst du deinem Spielleiter einen plausiblen Vorschlag machen, wie dein Charakter die tödliche Situation überlebt. Von der Schippe springen lässt deinen Charakter übrigens nicht ungeschoren davonkommen. Eher überlebt er einen eigentlich tödlichen Sturz schwer verletzt oder wird von den Feinden für tot gehalten und ausgeplündert.

Ihre volle Stärke entfalten Schicksalspunkte aber nur im Zusammenspiel mit deinen **Eigenheiten**.

## EIGENHEITEN EINSETZEN

Du kannst Eigenheiten einsetzen, um deinem Charakter einen Vorteil zu verschaffen. Passt eine deiner Eigenheiten zu deinem Vorhaben, kannst du Schicksalspunkte effektiver nutzen: Erstens erhältst du bei einer **glücklichen Fügung** sogar **zwei zusätzliche Würfel**. Zweitens kannst du für einen Schicksalspunkt einen **Probenwurf wiederholen**. Der Spielleiter hat bei all diesen Varianten das Recht auf ein Veto.

*Während Valeria über den Söldnermarkt stürmte, zischte noch ein Bolzen an ihr vorbei. Ein Nachtschwärmer vor ihr ging gurgelnd zu Boden. Valeria sprang über ihn und stürzte sich ins Gewirr der Gassen. Bei der folgenden Untertauchen-Probe nutzt Christiane Valerias Eigenheit „Ein Kind der Großstadt“, um mit einer glücklichen Fügung zwei zusätzliche Würfel auf ihre nächste Untertauchen-Probe zu erlangen. Von ihrem Wurf von 2, 3, 13, 17, 19 wird die 17 gewertet. Die Probe gelingt und Valeria verschwindet ungesehen in einer stinkenden Gasse.*

## EIGENHEITEN AUSNUTZEN

Eigenheiten stellen außerdem die Schwächen und Marotten deines Charakters dar und können ihm **das Leben schwer machen**. Als Gegenleistung erhältst du einen Schicksalspunkt,

außer du verfügst schon über die maximale Zahl von Schicksalspunkten. Dieses Ausnutzen von Eigenheiten kann auf drei Arten geschehen.

- Vom Spielleiter ausgehend:** Der Spielleiter bietet dir an, eine deiner Eigenheiten auszunutzen. Wenn du das zulässt, kann er eine Handlung deines Charakters scheitern lassen oder ihn auf eine andere Art und Weise in Schwierigkeiten bringen. Dafür bekommst du einen Schicksalspunkt. Du kannst das Ausnutzen einer Eigenheit auch ablehnen, wenn du dafür einen deiner Schicksalspunkte ab gibst. Besitzt du keinen Schicksalspunkt, kannst du nicht ablehnen.
- Von dir ausgehend:** Du schlägst dem Spielleiter eine Handlung vor, die deiner Meinung nach einen Schicksalspunkt wert ist. Nimmt der Spielleiter an, erhältst du einen Schicksalspunkt. Hier gibt es kein Risiko, Eigeninitiative wird also belohnt!
- Aus dem Spiel heraus:** Manchmal bringst du dich durch das Ausspielen deiner Eigenheiten ganz von selbst in haarige Situationen, ohne dass irgendjemand an Schicksalspunkte gedacht hätte. In diesem Fall sollte dir der Spielleiter nachträglich einen Schicksalspunkt zugestehen.

*Endlich hat es Valeria in die umliegenden Plantagen geschafft und sie begibt sich auf den Weg zur Landvilla einer treuen Freundin. Die Spielleiterin bietet Christiane einen Schicksalspunkt an, um die Eigenheit „Ein Kind der Großstadt“ auszunutzen. Diese akzeptiert das Angebot und Valeria verirrt sichrettungslos im Dickicht.*

Wenn du in einer wirklich entscheidenden Situation das Ausnutzen ablehnst, kann der Spielleiter auch den **Einsatz erhöhen**. Statt einem Schicksalspunkt erhältst du nun zwei, wenn du das Ausnutzen der Eigenschaft zulässt.





### Wie nachteilig ist das Ausnutzen einer Eigenheit?

Die ausgenutzte Eigenheit soll ein spürbarer Nachteil für den Charakter sein, aber nicht das Abenteuer zum Scheitern bringen.

*Zu locker:* Die trinkfreudige Thorwalerin pöbelt die Gäste in einem Wirtshaus an. Der Wirt droht, sie hinauszutragen.

*Angemessen:* Durch die pöbelnde Thorwalerin kommt es zu einer kleinen Prügelei, in der sie auch etwas einstecken muss.

*Angemessen:* Die Thorwalerin benimmt sich auf der Feier im Jagdschloss eines Barons daneben. Dieser ist verärgert und dem Bittgesuch der Gruppe wenig aufgeschlossen (Proben -4).

*Zu hart:* Der Baron ist außer sich vor Wut und lässt alle Spielercharaktere einkerkern.

### Wie häufig sind Schicksalspunkte?

Als Faustregel gilt: In einer Runde von vier Spielern sollte der Spielleiter pro Abend jedem Spieler die Chance geben, sich einen Schicksalspunkt zu verdienen. In kleineren Spielrunden bekommst du diese Chance häufiger, während du in größeren Spielrunden mit weniger Schicksalspunkten auskommen musst.

### Optional: Regeneration von Schicksalspunkten

Am Ende eines Abenteuers oder Abenteuerabschnitts erhält jeder Charakter einen Schicksalspunkt. Dadurch muss der Spielleiter die Eigenheiten der Charaktere nicht so oft ins Spiel einbringen, aber negative Eigenheiten werden weniger wertvoll.

### Eigenheiten und Schicksalspunkte für NSC?

Neben den Charakteren besitzen nur wenige für eure Kampagne bedeutende NSC Schicksalspunkte. Sei es die Waldläuferin, die euch bei jeder Reise durch die Wildnis begleitet und zu einer treuen Freundin geworden ist. Oder sei es der verräterische Baron, dem ihr das Handwerk legen wollt.

Nur NSC mit Schicksalspunkten können Eigenheiten besitzen und einsetzen. Selbst für diese besonderen NSC müsst ihr aber nicht alle Eigenheiten ausformulieren. Meist genügt es, wenn sie in passenden Situationen dieselben Vorteile nutzen können: So könnte der finstere Dämonenbeschwörer zwei zusätzliche Würfel für das Rufen eines Zants erhalten – aber nicht, um dem Schwerthieb eines Charakters zu entgehen.

## DIE WAHL DEINER EIGENHEITEN

Eigenheiten sollen deinen Charakter unverwechselbar machen. Deswegen gibt es keine Listen oder Tabellen von Eigenheiten – hier ist alles deiner Kreativität und dem Geschmack deiner Spielrunde überlassen. Doch auch wenn dir sicherlich schnell einige Eigenheiten für deinen Charakter einfallen, solltest du einige Punkte beachten:

- 1. Stärken und Schwächen balancieren:** Auch wenn es verführerisch ist, solltest du nicht nur vorteilhafte Eigenheiten wählen. Denn wenn deine Eigenheiten nicht ausgenutzt werden können, stehst du schnell ohne Schicksalspunkte da und kannst deine Eigenheiten nicht mehr einsetzen. Umgekehrt hat ein Charakter mit vielen hinderlichen Eigenheiten Probleme, seine Schicksalspunkte sinnvoll auszugeben. Deswegen braucht ein runder Charakter Stärken und Schwächen. Idealerweise hat jede Eigenheit sowohl positive als auch negative Aspekte (wie „Kind der Großstadt“ in den Beispielen) und kann sowohl eingesetzt als auch ausgenutzt werden.
- 2. Nicht zu speziell, nicht zu allgemein:** Bevor du eine Eigenheit wählst, solltest du über mögliche Einsatzmöglichkeiten nachdenken. Wenn dir nur eine Szene einfällt, in der du die Eigenheit einsetzen kannst, ist sie wahrscheinlich zu speziell. Versuche sie dann etwas allgemeiner zu gestalten oder erweitere sie um neue Aspekte. Aus „Saurologieexpertin“ könnte zum Beispiel ein „Schülerin von Rakorium Mutagonus“ werden, der zusätzlich überall echsische Verschwörungen wittert. Eigenheiten wie „außerordentlich schlau“ sind hingegen zu allgemein und müssen eingeschränkt werden. Gegen zu allgemeine Eigenheiten kann der Spielleiter sein Veto einlegen.
- 3. Je aussagekräftiger, desto besser:** Der Name deiner Eigenheit sollte für sich sprechen und gut im Gedächtnis bleiben. „Ich habe schon viel gesehen...“ muss erst einmal genauer erklärt werden, während „Traumatisierter Veteran“ schon alles verrät. Allerdings klingt „Traumatisierter Veteran“ immer noch ein wenig allgemein, noch besser wäre also „Ich habe die Schrecken des Dämonenmeisters gesehen...“
- 4. Die Mischung macht es:** Vermeide es, mehrere zu ähnliche Eigenheiten zu wählen. „Schülerin der Akademie Schwert und Schild zu Balih“ und „Ehrenhafte Kriegerin“ sind beinahe dasselbe und können zu einer Eigenheit zusammengelegt werden. Eigenheiten können außerdem nicht nur Charakterzüge, sondern auch Beziehungen, Herkunft und Ziele betreffen. Eine gute Eigenheit verbindet sogar mehrere dieser Punkte. „Ehrenhafte Kriegerin aus Balih“ verrät etwas über Charakter, Vergangenheit und möglicherweise sogar etwas über Beziehungen zu ehemaligen Kameraden oder Lehrern.

Wenn du dir bei deinen Eigenheiten unsicher bist, kannst du sie mit deinen Mitspielern diskutieren und ihr arbeitet gemeinsam die besten Eigenheiten heraus. Oder du probierst eine Eigenheit einfach aus und passt sie, wenn nötig, nach den ersten Spielabenden an.

BEISPIELEIGENHEIT	KURZBESCHREIBUNG
Schüler von Rakorium Muntagonus	Dein Meister hat dir einen gewaltigen Schatz saurologischen Wissens vermaht – und eine Vielzahl paranoider Verschwörungstheorien.
Für die Göttin, für Rondra!	Seit deiner Kindheit wurde dir der Wert des ehrenhaften Kampfes gelehrt. Du glänzt im rondragefälligen Zweikampf und gibst alles für die Wehrlosen, auch wenn es dich in Gefahr bringt.
Bücherwurm	In den vielen Jahren an der Puniner Akademie hast du das Wissen aus unzähligen Folianten förmlich aufgesogen. Kein Zauber, den du nicht kennst, kein Kaiser, von dem du nicht gelesen hättest. Doch dort draußen gibt es vieles, was nicht in Büchern steht...
Premer Feuer ist mein Wasser	Das Wirtshaus ist deine zweite Heimat. Problemlos kommst du mit Leuten ins Gespräch, erfährst Neuigkeiten und Gerüchte. Dazu noch den einen oder anderen Schnaps und der Abend ist perfekt. Bittere Erfahrungen haben dich gelehrt, dass Vertrauen früher oder später stets enttäuscht wird. Nur zu schnell witterst du Lügen und Verrat und liegst damit manchmal richtig und manchmal falsch.
Traue nur dir selbst!	Du faszinierst die edlen Damen – und sie faszinieren dich. Das hat dir schon zahlreiche Gaunereien ermöglicht, aber auch die halbe Oberschicht Kusliks gegen dich aufgebracht. (Die andere Hälfte fürchtet zu sehr um ihren Ruf.)
Selbstverständlich, Signora!	Du bist pflichtergeben gegenüber den Ordensoberen und unerbittlich in der Verfolgung und Bestrafung frevelhafter Zauberkundiger. Die Freyler lauern überall, doch du hast gelernt, ihre Lügen zu durchschauen und sie zur Strecke zu bringen.
Im Dienste des Bannstrahls	Adlige meiden deine Gegenwart und Höflinge stecken in deiner Nähe die Köpfe zusammen. Doch auch wenn dein schlechter Ruf dir nun vorausseilt, hast du doch nichts von deinen Instinkten verloren.
Unehrenhaft entlassener Bannstrahler	Mada blickt wohlgesinnt auf die Zauberkundigen und in der Tat geht dir die Magie in der Nacht leicht von der Hand. Viel leichter jedenfalls als unter Praios' sengendem Auge, unter dem sich schon öfter fatale Fehler in deine Matrizen eingeschllichen haben.
Wesen der Nacht	Geld fliegt dir beinahe zu. Dein Lohn für Aufträge ist stets üppig und beim Handel holst du die besten Preise heraus. Doch das Geld reicht nie lange, dafür sorgen ausgedehnte Einkaufstouren oder Gelage im besten Haus der Stadt.
Phex gibt, Phex nimmt	Du bist mit scheinbar unendlicher Geduld gesegnet. Nie kommst du aus der Ruhe, bist übereilig oder lässt dich provozieren. Doch sollte Angroschs heilige Wut von dir Besitz ergreifen – wehe all denen, auf die dein Zorn fällt!
Der Vulkan bricht selten aus, doch wenn...	Großinquisitor da Vanya ist dein Mentor, der dir spezielle Aufträge anvertraut und in vielen Belangen zur Seite steht. Allerdings bedingt dein Status auch ein Auftreten, das andere arrogant nennen würden.
Ich berichte dem Großinquisitor persönlich.	Dein feines Gespür für Gerüchte und finstere Geheimnisse verleiht dir Macht über andere. Doch du genießt es zu sehr, diese Macht zu nutzen, und manchmal wäre ein freundliches Wort sogar der einfacher Weg zum Ziel.
Wissen ist Macht	Ständig arbeitest du an einem monumentalen Werk über Fische, über die du ein atemberaubendes Fachwissen besitzt. Das begründet deinen exzellenten Ruf bei wenigen Gelehrten, während alle anderen dich für verrückt halten.
Encylopedia Pisces	Dein kindliches Gesicht ist bei deinen zahlreichen Beträgereien und Schurkenstücken von Vorteil, Eindruck schinden oder gar jemanden einzuschüchtern ist damit jedoch schwierig.
Aber er sah so harmlos aus...	Ohne Rücksicht auf Moral sammelst du Forschungsergebnisse, um dereinst als Akademieleiter an die Al'Achami zurückzukehren – was Thomeg Atherion mit allen Mitteln verhindern möchte.
Akademieleiter anstelle des Akademieleiters	Die Ahnenklinge Fjollard wird seit Menschengedenken von den Hetleuten von Vinsand geführt, und jeder erwartet, dass du dich ihr würdig erweist. Denn wer sich ehrlos verhält, dem werden die Ahnen zürnen und ihn in sein Unglück stürzen.
Träger der Ahnenklinge	Dein Auftritt ist immer etwas Besonderes, egal ob du auf einem Hofball glänzt oder dich dafür in Lebensgefahr bringst.
Grandios, einfach grandios!	Du bist ein Veteran der Borbaradinvansion und viele der damaligen Schrecken werden dich nicht noch einmal überraschen. Doch manchmal kehren die Erinnerungen zurück und Zittern, Angst und Paranoia überkommen dich.
Ich habe die Schrecken des Dämonenmeisters gesehen...	Du bist der geborene Jäger. Egal ob ein Reh im Wald oder ein Verbrecher in der Stadt – früher oder später wirst du sie aufstöbern. Allerdings ist dieser Nervenkitzel schon zur Sucht geworden, und du verfolgst dein Ziel um jeden Preis.
Verliert niemals eine Spur	

## STATUS

Der Status bestimmt, wie dein Charakter in der zivilisierten Welt wahrgenommen wird. Er ist dabei nicht gleichbedeutend mit dem Stand deines Charakters – eine reiche Handelsherrin hätte beispielsweise einen höheren Status als ein verarmer Niederadliger.

Der Status betrifft hauptsächlich den Hintergrund des Charakters und sollte deswegen vor allem deiner Idee von seinem Charakter entsprechen. Spielrelevante Privilegien wie ein Adelstitel oder ein Kriegerbrief müssen als Vorteile gekauft werden.

Regelsetig wirkt sich der Status also nur auf die **Lebenshaltungskosten** aus. Diese geben den ungefährn Betrag an, den dein Charakter pro Monat für Unterkunft, Verpflegung, Kleidung, Unterhaltung und alle übrigen Ausgaben des täglichen Lebens ausgibt, wenn er nicht auf Selbstversorgung zurückgreift oder auf fremde Kosten lebt. Der Vorteil Einkommen (S. 29) kann helfen, auch hohe Lebenshaltungskosten zu bestreiten.

## ELITE

Angehörige der Elite sind es gewohnt, Befehle zu erteilen und Führungspositionen zu besetzen. Wahrscheinlich mussten sie sich noch nie in ihrem Leben um ihr Auskommen sorgen und sehen erlesenes Essen, Diener, Übernachtungen in noblen Hotels und Reisen in der eigenen Kutsche oder zu Pferd als selbstverständlich an. Dafür wird ihr Verhalten von der Öffentlichkeit genau beobachtet und sollte stets der Etikette oder ihrem Ehrenkodex entsprechen.

**Beispiele:** Angehörige des Hochadels, reiche Patrizierinnen, Kirchenfürsten, Spektabilitäten und Handelsherrinnen, Bergkönige

**Lebenshaltungskosten:** mind. 256 Dukaten pro Monat

**Anmerkung:** adlige Angehörige der Elite sollten in der Generierung den Vorteil Privilegien (Adel) wählen.

## OBERSCHICHT

Die Oberschicht genießt ebenfalls zahlreiche Privilegien, aber die Sorgen und Nöte der weniger Glücklichen sind ihnen oft ein Begriff. In ihren Häusern wird täglich Fleisch serviert, auch für mehrere Sätze Kleidung, bodenständige Unterhaltung und die Reise auf dem eigenen Pferd oder in einer Mietkutsche genügt das Geld.

**Beispiele:** Niederadlige, angesehene Zauberinnen, Gelehrte, Geweihte und Offiziere, wohlhabende Großbürgerinnen, weise Mitglieder elischer Sippen, zwergische Klanführer

**Lebenshaltungskosten:** 64 Dukaten pro Monat

## MITTELSCHICHT

In die Mittelschicht aufzusteigen, ist der Traum vieler Benachteiligter. Für sie wirkt der bescheidene Lebensstil mit wöchentlichen Wirtshausbesuchen, regelmäßiger Hygiene oder einer eigenen Wohnung oder einem Haus bereits paradiesisch. Allerdings muss dieser bescheidene Luxus auch hart erarbeitet werden und der gesellschaftliche Abstieg liegt oft nur einen Schicksalsschlag entfernt.

**Beispiele:** angesehene Bürgerinnen und Handwerker, Großbauerinnen, einfache Geweihte, Zauberer und Akademieabgängerinnen, verarmte Adlige, Häuptlinge aus „barbarischen“ Kulturen, viele Elfen und Zwerge

**Lebenshaltungskosten:** 16 Dukaten pro Monat

## UNTERSCHICHT

Die Armen stellen in fast jeder menschlichen Gesellschaft die Mehrzahl der Bevölkerung. Das Wenige, das sie oft in harter körperlicher Arbeit verdienen, wird von Steuern, Abgaben oder Schutzgeldern aufgefressen. Der kärgliche Rest reicht häufig nur für eine kleines Kämmerchen, billiges Essen und geflickte Kleidung. Längere Reisen sind meist unmöglich.

Angehörige der Unterschicht sind vom Kampf ums tägliche Überleben geprägt und haben die dafür nötigen Kniffe erlernt. Kunst und hehre Ideale bedeuten ihnen dafür meist weniger.

**Beispiele:** arme Bürger, freie oder leibeigene Kleinbauerinnen, Soldaten, Angehörige barbarischer Kulturen

**Lebenshaltungskosten:** 4 Dukaten pro Monat

## ABSCHAUM

Selbst die Unterschicht blickt noch auf den Abschaum herab, der ständig vom Tod durch Hunger, Erschöpfung, Hitze oder Kälte bedroht ist. Der Abschaum ist entweder durch Leibeigenschaft oder Sklaverei von einem Herrn abhängig oder besitzt als fahrendes Volk, Verbrecher oder Tagelöhner gar keine Rechte.

**Beispiele:** Sklavinnen, arme Leibeigene, Vagabundinnen, Wanderarbeiter

**Lebenshaltungskosten:** 1 Dukaten pro Monat



## ATTRIBUTES

Die insgesamt acht Attribute stellen die geistige und körperliche Grundlage deines Charakters dar. Manchmal legst du Proben direkt auf Attribute ab, der **Probenwert** beträgt dann das Doppelte des Attributs. Darüber hinaus bestimmen sie deine abgeleiteten Werte (s.u.), beeinflussen den Basiswert für Fertigkeitsproben (S. 20) und werden für viele Vorteile vorausgesetzt (S. 28).

**Charisma (CH)** ist die natürliche Ausstrahlung deines Charakters auf seine Umgebung. Es steht für Führungsqualitäten, Selbstbewusstsein, Überzeugungskraft und ein gewinnendes Wesen. Alle gesellschaftlichen Fertigkeiten hängen von deinem Charisma ab und auch Elementaristen benötigen ein hohes Charisma.

**Fingerfertigkeit (FF)** ist die manuelle Geschicklichkeit deines Charakters. Er verfügt über eine gute Hand-Augen-Koordination und kann feine Bewegungen schnell und fehlerfrei ausführen. Handwerker, Fernkämpfer und Hersteller von Artefakten sollten deswegen nicht auf eine hohe Fingerfertigkeit verzichten.

**Gewandtheit (GE)** ist die Beweglichkeit und Gelenkigkeit deines Charakters. Gewandte Charaktere bewegen sich geschmeidig und können ihre Bewegungen gut abschätzen. Das fördert deine körperlichen und kämpferischen Fertigkeiten und erhöht deine Geschwindigkeit.

**Intuition (IN)** ermöglicht es deinem Charakter, Personen und Sachverhalte schnell richtig einzuschätzen. Sie steht auch für Wahrnehmung und Einfühlungsvermögen deines Charakters. Intuition beeinflusst eine breite Palette an Fertigkeiten und bestimmt deine Initiative im Kampf.

**Körperkraft (KK)** ist ein Maß für die Stärke deines Charakters. Kräftige Charaktere können schwere Lasten heben und ihre Angriffe richten durch den höheren Schadensbonus mehr Schaden an. Dadurch ist eine hohe Körperkraft gerade für kämpferische Charaktere hilfreich.

**Klugheit (KL)** ist das logische Denkvermögen deines Charakters und seine Fähigkeit, komplizierte Zusammenhänge zu erkennen und zu analysieren. Kluge Charaktere verfügen auch über ein gutes Allgemeinwissen. Eine hohe Klugheit ist bei vielen gesellschaftlichen und allen Wissensfertigkeiten unverzichtbar.

**Konstitution (KO)** beschreibt die Widerstandsfähigkeit deines Charakters gegen äußere Einflüsse wie Strapazen, Gifte, Krankheiten und Verwundungen. Die Konstitution beeinflusst nur wenige Fertigkeiten, bestimmt aber deine Wundschwelle, den wohl wichtigsten Basiswert (s.u.).

**Mut (MU)**: Ein mutiger Charakter bewahrt in kritischen Situationen einen kühlen Kopf und schreckt nicht vor Gefahren zurück, was gerade im Nahkampf unerlässlich ist. Zusätzlich stärkt Mut den Widerstand gegen magische Beeinflussungen, indem er deine Magieresistenz erhöht. Auch Dämonologen benötigen einen hohen Mut.

## ABGELEITETE WERTE

Die abgeleiteten Werte berechnen sich aus deinen Attributen. Du kannst sie nicht direkt steigern, sondern musst entweder die Attribute erhöhen oder spezielle Vorteile erwerben.

**Wundschwelle**: Die Wundschwelle (**WS**) bestimmt, wie gut dein Charakter Schaden widerstehen kann. Schaden bis zu deiner Wundschwelle ist zwar schmerhaft, aber noch nicht wirklich gefährlich. Erst Schadensmengen über deiner Wundschwelle können deinen Charakter beeinträchtigen oder sogar töten. Die Wundschwelle beträgt **4 + 1 für je 4 volle Punkte KO**. Mit dem Vorteil Unverwüstlich (S. 59) kannst du die WS um +1 erhöhen.



**Magieresistenz**: Die Magieresistenz (**MR**) ist die Widerstandsfähigkeit gegen Zauberei. Viele Zauber wirken nur auf deinen Charakter, wenn sie seine Magieresistenz in einer vergleichenden Probe überwinden. Die Magieresistenz beträgt **4 + 1 für je 4 volle Punkte MU**. Die Vorteile Willensstark I und II (S. 59) und Unbeugsam (S. 59) steigern die MR weiter.



**Geschwindigkeit**: Die Geschwindigkeit (**GS**) stellt die Schnelligkeit und Beweglichkeit deines Charakters dar. Sie bestimmt, wie weit er sich im Kampf bewegen kann und hilft auch bei Verfolgungsjagden zu Fuß. Die Geschwindigkeit beträgt **4 + 1 für je 4 volle Punkte GE**. Eine noch höhere GS verleihen ihm Flink I und II (S. 58).



**Initiative**: Die Initiative (**INI**) steht für Reaktionsgeschwindigkeit und Übersicht im Kampf. Kämpfer mit hoher Initiative können zu Beginn eines Kampfes schneller handeln und so den Erstschlag führen. Die **Initiative entspricht** der IN. Der Vorteil Kampfreflexe (S. 42) erhöht die INI zusätzlich.



**Schadensbonus**: Hohe Körperkraft erhöht den Waffenschaden bei allen Angriffen mit Nahkampf- und Wurfwaffen. Kopflastige Waffen profitieren sogar doppelt vom Schadensbonus. Für je **4 volle Punkte KK** erhältst du +1 Schadensbonus.

### ABGELEITER WERT BERECHNUNG

<b>Wundschwelle</b>	<b>4 + 1 für je 4 volle Punkte KO</b>
<b>Magieresistenz</b>	<b>4 + 1 für je 4 volle Punkte MU</b>
<b>Geschwindigkeit</b>	<b>4 + 1 für je 4 volle Punkte GE</b>
<b>Initiative</b>	<b>entspricht der IN</b>
<b>Schadensbonus</b>	<b>+1 für je 4 volle Punkte KK</b>
<b>Durchhaltevermögen</b>	<b>KO - 2 x BE (siehe S. 34)</b>

# FERTIGKEITEN UND TALENT

Fertigkeiten sind die wichtigsten Fähigkeiten deines Charakters, auf sie werden die meisten Proben in Ilaris abgelegt.

Der **Probenwert** für Fertigkeiten besteht aus zwei Teilen, dem **Basiswert (BW)** und dem **Fertigkeitswert (FW)**. Der Basiswert ist der Durchschnitt der drei Attribute, die bei jeder Fertigkeit angegeben sind. Den Fertigkeitswert kannst du im Gegensatz dazu direkt steigern (S. 12), maximal bis auf das höchste am Basiswert beteiligte Attribut +2. Den Steigerungsfaktor findest du bei der jeweiligen Fertigkeit. Gemeinsam ergeben der Basiswert und der Fertigkeitswert den Probenwert.

*Valeria verfügt über einen MU von 5, eine GE von 4 und eine KK von 2. Für die Fertigkeit Hiebwaffen (MU/GE/KK) ergibt das einen Basiswert von 4 (11/3 gerundet). Dazu kommt noch ihr Fertigkeitswert von 5, was einen Probenwert von 9 (Basiswert 4 + Fertigkeitswert 5) ergibt. Maximal dürfte der Fertigkeitswert 7 (MU 5 + 2) betragen.*

Fertigkeiten setzen sich aus verwandten Bereichen zusammen, von denen dein Charakter grundsätzlich etwas versteht, aber die er nicht alle gleich gut beherrscht – sogenannten **Talenten**. Konkret bedeutet das, dass dein Charakter nur seinen **halben Fertigkeitswert** verwenden kann, wenn er kein passendes Talent besitzt. Der Kauf von Talenten lohnt sich ungefähr ab einem Fertigkeitswert von 5.

*Valeria besitzt das Talent Einhandhiebwaffen. Ihren Rabenschnabel führt sie daher mit dem vollen Probenwert von 9 (4 + 5, s.o.). Da ihr das Talent Zweihandhiebwaffen fehlt, wird für solche Waffen ihr Fertigkeitswert halbiert und ihr Probenwert beträgt nur 7 (4 + 5 / 2 gerundet zu 3).*

## PROBEN AUF FERTIGKEITEN

Fertigkeitsprobe (mit Talent) Basiswert + Fertigkeitswert

Fertigkeitsprobe (ohne Talent) Basiswert + Fertigkeitswert / 2

Im Anschluss findest du eine **Liste von Fertigkeiten**. Gleich nach dem Namen haben wir die Attribute für den Basiswert und den Steigerungsfaktor angeführt. Dann folgt eine kurze Beschreibung der Fertigkeit, welche Talente zu ihr gehören und wozu du diese Talente verwenden kannst.

### Rechenaufwand?

Keine Sorge! Im Spiel gibt es nur Erleichterungen und Erschwernisse, die Attribute und damit die Basiswerte verändern sich im laufenden Spiel aber niemals.

Bei der Generierung und Steigerung berechnet der Charakterbogen oder das Generierungstool Sephrasto alle Werte in Sekundenschnelle.

### Die Fertigkeitsliste anpassen?

Jede Spielrunde pflegt ihren eigenen Spielstil und setzt ihre eigenen Schwerpunkte. Die Fertigkeitsliste ist daher ein Vorschlag, den ihr für eure Spielrunde erweitern oder anpassen könnt.

Ihr spielt Piraten im Südmeer und Seefahrt ist ein überlebenswichtige Fähigkeit während der gesamten Kampagne? Dann sollte Seefahrt als neue Fertigkeit in die Liste aufgenommen werden!

## NAHKAMPFFERTIGKEITEN

Erste Nahkampferfahrung muss sich dein Charakter mühsam erarbeiten. Sobald er jedoch ein Gefühl für die Dynamik eines Kampfes besitzt, wird er auch andere Arten des Kampfes schnell begreifen. Deswegen steigerst du Nahkampffertigkeiten normalerweise nach Steigerungsfaktor 4. Besitzt du aber vor dem Steigern Nahkampffertigkeiten mit höheren Fertigkeitswerten, gilt ein Faktor von 2. Für Talente gilt immer Steigerungsfaktor 2. Durch diese Regel ändert sich übrigens nichts an den Gesamtkosten, egal in welcher Reihenfolge du steigerst.

*Isna-Iti hat einen Fertigkeitswert von 6 in Hiebwaffen und Stangenwaffen. Ersteres musste Judith nach Steigerungsfaktor 4 steigern und dafür 84 EP bezahlen, zweiteres nach Steigerungsfaktor 2 für insgesamt 42 EP. Egal welchen Fertigkeitswert sie zuerst auf 7 steigert, sie wird dafür 28 EP (Steigerungsfaktor 4x7) bezahlen.*

### Handgemenge (GE/KK/MU, 4/2)

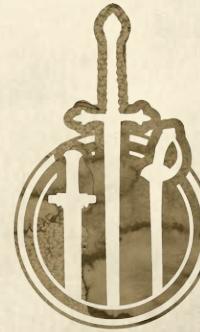
Auf Handgemenge würfelst du bei allen waffenlosen Nahkampftechniken, im Umgang mit Handgemengewaffen wie Messern, Dolchen oder Schlagstöcken und bei der Verwendung von Schilden.  
*Talente: Handgemengewaffen, Unbewaffnet, Schilder*



### Hiebwaffen (GE/KK/MU, 4/2)

Mit der Fertigkeit Hiebwaffen führst du alle Arten von stumpfen und scharfen Hiebwaffen, wie Keulen, Äxte und Hämmer.

*Talente: Einhandhiebwaffen, Zweihandhiebwaffen*



### Klingenwaffen (GE/KK/MU, 4/2)

Im Kampf mit allen Varianten von Schwertern, Säbeln und Fechtwaffen werden Proben auf die Fertigkeit Klingenwaffen abgelegt. Dolche gehören nicht zu den Klingenwaffen – sie werden mit der Fertigkeit Handgemenge genutzt.

*Talente: Einhandklingenwaffen, Zweihandklingenwaffen*



### Stangenwaffen (GE/KK/MU, 4/2)

Alle Waffen mit einem langen Schaft gelten als Stangenwaffen. Zu den klassischen Stangenwaffen zählen Speere, Hellebarden und der Schnitter. Zusätzlich werden Kampfstäbe und die Lanzen berittener Kämpfer mit dieser Fertigkeit genutzt.

*Talente: Infanteriewaffen und Speere, Lanzenreiten (verbilligt)*

## FERNKAMPFFERTIGKEITEN



### Schusswaffen (FF/IN/KK, 3)

Mit der Fertigkeit Schusswaffen bedienst du alle Waffen, mit denen Geschosse auf den Gegner abgefeuert werden. Dazu gehören so verbreitete Schusswaffen wie der Bogen oder die Armbrust, aber auch das Blasrohr.  
*Talente: Armbrüste, Blasrohre (verbilligt), Bögen*



### Wurfwaffen (FF/IN/KK, 2)

Als Wurfwaffen gelten sämtliche geworfenen Geschosse wie Diskusse oder Wurfspeere. Zusätzlich umfassen sie kurze Wurfwaffen, zu denen Dolche, Wurfsterne und improvisierte Geschosse wie einen Stein oder eine Flasche gehören.  
*Talente: Diskusse, kurze Wurfwaffen, Schleudern (verbilligt), Wurfspeere*

#### Mit welchem Talent verwende ich meine Waffe?

Wenn du dir unsicher bist, welches das passende Talent für deine Waffe ist, kannst du in der Waffenliste nachschlagen (S. 50 für Nahkampfwaffen, S. 53 für Fernkampfwaffen). Dort findest du alle Kampftalente mit sämtlichen zugehörigen Waffen.



## PROFANE FERTIGKEITEN

Profane Fertigkeiten können von jedem Charakter genutzt werden.

### Athletik (GE/KK/KO, 3)

Athletik umfasst alle Aktivitäten, bei denen der Charakter seinen ganzen Körper kurz- oder längerfristig koordiniert einsetzen muss.

Talente: Laufen, Klettern, Schwimmen, Reiten, Akrobatik

- Laufen kommt bei Verfolgungsjagden zu Fuß zum Einsatz, wenn du einen Verbrecher stellen oder einem Raubtier entkommen möchtest.
- Mit Klettern überwindest du alle Arten von Hindernissen.
- Schwimmen erlaubt eine schnellere Fortbewegung im Wasser und längere Tauchgänge.
- Reiten ist die Fähigkeit, ein Pferd, ein Kamel oder einen Hippogriff zu kontrollieren und als schnelles Reisemittel oder im Kampf einzusetzen.
- Akrobatik wird für gewagte Kunststücke und Balanceakte verwendet und kann auch den Fallschaden reduzieren.



### Heimlichkeit (GE/IN/MU, 2)

Heimlichkeit ermöglicht deinem Charakter, ungehört und ungesehen zu bleiben. Die Probe wird häufig vergleichend gegen die Wachsamkeit deines Kontrahenten abgelegt.

Talente: Pirschen, Untertauchen

- Pirschen ermöglicht das Schleichen, Verstecken und Lauern in der freien Natur. Du pirscht dich auf der Jagd an einen wilden Hirsch heran, legst einen Hinterhalt an einer Reichsstraße oder beobachtest ungesehen das Lager einer Orkbande.
- Untertauchen erlaubt dir das Schleichen, Verstecken und Beschatten in der Zivilisation. Du verschwindest in der Menschenmenge am Marktplatz, steigst ungehört in die Villa eines Ratsherren ein oder beschattest unauffällig einen Hehler.



### Selbstbeherrschung (KO/MU/MU, 3)

Selbstbeherrschung erlaubt dir, widrige Umstände, körperliche Schmerzen oder Ablenkungen zu ignorieren und dich auf das einzig Wichtige zu konzentrieren.

Talente: Willenskraft, Zähigkeit

- Willenskraft erlaubt dir, Beeinflussungen und Versuchungen zu widerstehen und dich nicht ablenken zu lassen. Du kannst dich im Chaos des Gefechts auf einen Zauber konzentrieren oder einen Heiligen Befehl abschütteln.
- Zähigkeit hilft dir, Schmerzen und Strapazen wegzustecken. So kannst du trotz zahlreicher Wunden noch handlungsfähig bleiben und einen Kampf zu euren Gunsten wenden oder eine ganze Nacht hindurch wachen.





### Wahrnehmung (IN/IN/KL, 4)

Wahrnehmung ist die Fähigkeit, selbst kleinste Sinneseindrücke zu erfassen und richtig zu interpretieren.

*Talente:* Menschenkenntnis, Sinnenschärfe, Wachsamkeit

- Menschenkenntnis ist deine Fähigkeit, die Absichten deines Gegenübers zu durchschauen. Damit enttarnt du Lügen und falsche Annäherungsversuche.
- Sinnenschärfe ist die aktive Verwendung deiner Sinne, um einen Kollaborateur in einem geschäftigen Wirtshaus zu belauschen, die Flagge eines nahenden Schiffes zu erkennen oder die Nadel im Heuhaufen zu finden.
- Wachsamkeit fasst den passiven Einsatz deiner Sinne zusammen. Mit ihr entdeckst du Hinterhalte, bemerkst eine Unstimmigkeit an einem Tatort oder eine verborgene Notiz am Wegesrand.



### Autorität (CH/KL/MU, 3)

Autorität erlaubt es deinem Charakter, sich Respekt zu verschaffen und seinen Willen durchzusetzen.

*Talente:* Anführen, Einschütern, Rhetorik

- Mit Anführen leitest und motivierst du Untergebene. Du kannst mit Anführen Löscharbeiten oder einen Trupp von Kämpfern koordinieren, um ihnen so Vorteile zu verschaffen (S. 46). Gerade in großen Schlachten entscheidet der Heerführer über Sieg oder Niederlage.
- Einschütern jagt dem Gegenüber Angst ein und bringt ihn so zu einer gewünschten Handlung. Die Probe wird oft vergleichend gegen den MU oder die Menschenkenntnis des Gegenübers abgelegt.
- Rhetorik beinhaltet zahlreiche Fähigkeiten und Kniffe, um die eigenen Argumente wirkungsvoll einzusetzen und die des Gegenübers zu entkräften. Du kannst Rhetorik nur einsetzen, wenn dein Charakter von seinem Standpunkt überzeugt ist – dreiste Lügen fallen unter Überreden.



### Beeinflussung (CH/CH/IN, 3)

Hierunter fallen sämtliche Techniken, um das Gegenüber zu einer gewünschten Handlung zu bewegen. Dabei werden Betören und Überreden oft als vergleichende Proben gegen die Menschenkenntnis des Opfers gewürfelt.

*Talente:* Betören, Überreden

- Beim Betören nutzt du deine persönliche Ausstrahlung, um zu bekommen, was du willst. Das reicht von Kleinigkeiten wie einem Freibier bis hin zum Verrat geheimer Staatsinformationen.
- Überreden bedeutet den geschickten Einsatz von Übertreibungen, Unwahrheiten oder Lügen, um das Gegenüber zumindest kurzfristig zu beeinflussen. Mit Überreden feilschst du am Marktplatz, überlistest eine Stadtwache oder infiltrierst ein Borbaradianerkloster.

## Gebräuche (CH/IN/KL, 2)

Gebräuche stellt das Wissen um fremde und vertraute Kulturen sowie die dort herrschenden gesellschaftlichen Normen dar. Wie heißt der lokale Markgraf und wie sprichst du ihn an? In welchem Viertel findest du eine vertrauenswürdige Herberge, verschwiegene Schläger oder die neuesten Gerüchte? Wie funktioniert das Kamelspiel und auf welches Getränk könntest du deinen Gegner einladen? Herrscht in der nächsten Stadt ein Waffenverbot und wie streng wird es ausgelegt? Gebräuche beantwortet all diese Fragen und verhindert, dass du unangenehm auffällst.

*Talente:* nach Kultur; Mittelreich, Horasreich, Tulamidenlande, Südaventurien, Bornland (verbilligt), Thorwal (verbilligt), Maraskan (verbilligt), Elfen (verbilligt), Zwerge (verbilligt) und weitere. Das Talent der eigenen Heimat ist kostenlos.



## Derekunde (FF/IN/KL, 2)

Darunter fällt das theoretische Wissen über Natur, Tiere und Pflanzen sowie die Geographie.

*Talente:* Geographie, Pflanzenkunde, Tierkunde

- Geographie befasst sich nicht nur mit Reiserouten und fernen Ländern, sondern auch mit dem Sternenhimmel, der Kartographie und Navigation. Ein Geograph kann Schatzkarten lesen und anfertigen, die Position eines Schiffes bestimmen und Sternenkonstellationen deuten.
- Pflanzenkundige erforschen die vielen nützlichen, gefährlichen oder wundersamen Gewächse Aventuriens. Sie sammeln die Kräuter für eine Heilsalbe, kennen die Gefahr von Jagdgras und finden essbare Früchte oder Wurzeln.
- Tierkunde bedeutet die Kenntnis der aventurischen Fauna. Dein Charakter kann einen Schleimfleck als Spur einer Riesenamöbe erkennen, einen gereizten Bären beruhigen und kennt die Schwachstelle eines Tatzelwurms.



## Mythenkunde (IN/KL/KL, 2)

Mythenkunde ist das Wissen über die Götter und ihre Diener, sowohl die eigene Religion, als auch – weniger genau – fremde Religionen betreffend. Zusätzlich gehört dazu die Kenntnis der Geschichte sowie bekannter Sagen und Legenden, was meist schwer voneinander zu trennen ist.

*Talente:* Geschichten und Legenden, Götter und Kulte

- Geschichten und Legenden ist das Wissen um alte Überlieferungen. Damit kannst du das Alter von Grabmälern und Artefakten bestimmen oder aus einer Sage die Vorlieben und Schwachpunkte eines Riesen ableiten.
- Götter und Kulte befasst sich mit dem Wesen der Götter, ihrer Schöpfung und ihren sterblichen Dienern. Dein Charakter kennt den Aufbau und die Ziele der Kirchen und weiß, wie man ihren Angehörigen gegenübertritt. Genauso kann er eine alte Kultstätte einer Gottheit oder vielleicht einem Erzdämonen zuordnen.





### Magiekunde (KL/KL/MU, 2)

Die astrale Kraft durchzieht die ganze Welt und wird seit Jahrtausenden von Zauberern genutzt. Magiekunde ist das theoretische Wissen über diese Kraft und ihre Verwendung.  
*Talente:* Dämonenkunde, Elementarkunde, Magietheorie, Zauberpraxis

- Dämonenkunde beschäftigt sich mit den Erzdämonen, ihren Dienern und dämonischen Zaubern. Du kannst Dämonen benennen und kennst ihre Schwachstellen.
- Elementarkunde befasst sich mit den sechs Elementen, der Elementarbeschwörung und den elementaren Zaubern.
- Magietheorie hilft dir bei der Einschätzung und der Analyse von magischen Phänomenen.
- Zauberpraxis umfasst die Kenntnis verbreiteter Zauber und Rituale, ihrer Wirkung und möglicher Gegenmaßnahmen.



### Überleben (GE/FF/KO, 3)

Hierunter fallen alle Fähigkeiten, die zum Überleben in der Wildnis erforderlich sind. Du kannst dich orientieren oder einen Lagerplatz, Nahrung und Wasser finden. Außerdem bist du mit typischen Gefahren der Wildnis vertraut und kannst tierische oder menschliche Fährten deuten und ihnen folgen.

Dieses Wissen ist rein praktisch; exotische Tiere, Monster oder seltene Heilpflanzen fallen nicht in diesen Bereich.

*Talente:* nach Region; Hoher Norden (nördlich der Salamandersteine), Nordaventurien (nördlich von Steineichenwald und Ysilsee), Mittelaventurien (nördlich von Eisenwald, Phecanowald und Raschtulswall), Südaventurien (nördlich von Drôl und Thalusien), Tiefer Süden (südlich davon) sowie Maraskan (verbilligt), Wüste (verbilligt), Gebirge (verbilligt) und Meer (verbilligt). Die Gebiete schließen sich gegenseitig aus, Maraskan gehört zum Beispiel nicht zum Süden.



### Verschlagenheit (FF/IN/MU, 2)

Verschlagenheit ist das Handwerk von zwielichtigen Gestalten, die Diebstahl, Falschspiel und Einbruch nicht scheuen.

*Talente:* Falschspielen (verbilligt), Schlösser knacken, Stehlen

- Falschspieler helfen dem Glück etwas nach, zum Beispiel beim Hütchenspiel oder beim Boltan. Proben auf Falschspielen werden oft vergleichend gegen die Wachsamkeit der Mitspieler abgelegt.
- Schlösser knacken öffnet mit Hilfe eines Dietrichs oder einer Haarnadel Schatzkisten und Tresorräume. Außerdem kann dein Charakter Fallen entschärfen.
- Mit Stehlen kannst du zur richtigen Zeit am richtigen Ort sein, um die richtige Person unauffällig um ihren Besitz zu erleichtern. Außerdem können Diebe den Wert ihrer Beute einschätzen und Kontakt zu einem Hehler aufnehmen.

### **Alchemie (FF/FF/KL, 3)**

Alchemie ist die Wissenschaft von der Umwandlung der Stoffe. Mit ihr kannst du nützliche Tränke herstellen oder unbekannte Gebräue analysieren; für beides ist aber zumindest ein einfacher Alchemiekoffer notwendig.

Talente: Analyse (verbilligt), Magische Elixiere, Profane Alchemika

- Mit einer alchemistischen Analyse kannst du feststellen, ob eine verstaubte Phiole einen Heiltrank oder ein tödliches Gift enthält. Genaueres erfährst du auf S. 80.
- Magische Elixiere beinhaltet Heiltränke, Stärkungsmittel und Verwandlungselixiere, kurz die hohe Kunst der Alchemie. Rezepte findest du auf S. 64.
- Profane Alchemika ist das weit bodenständigere Handwerk der Meuchler, Waldläufer und Kräuterfrauen, mit dem du Gifte, Heilsalben oder Rauchbomben herstellen kannst, siehe auch S. 64.



### **Heilkunde (CH/FF/KL, 3)**

Ein Heilkundiger bekämpft tödliche Blutungen, heimtückische Gifte sowie langwierige Krankheiten und hilft seinen Gefährten so, wieder auf die Beine zu kommen. Regeln zur Heilkunde findest du auf S. 33.

Talente: Gifte und Krankheiten, Wundheilung

- Mit dem Talent Gifte und Krankheiten stoppst du eine Tulmadron-Vergiftung, erkennst die ersten Anzeichen für Zorganpocken und kannst einen Ghulbiss behandeln.
- Wundheilung ermöglicht es dir, im Kampf entstandene Blutungen zu stoppen und die Heilung von Verletzungen zu fördern. Zusätzlich kannst du durch die Untersuchung von Wunden Rückschlüsse auf die Tatwaffe und den Tathergang ziehen.



### **Handwerk (FF/FF/KK, 3)**

Mit Handwerk schmiedest du Waffen und Rüstungen, fertigst filigrane Mechaniken und stabile Truhen.

Talente: Holzbearbeitung (verbilligt), Mechanik (verbilligt), Schmieden

- Mit Holzbearbeitung fertigst du Schilder, Bögen oder ein improvisiertes Floß, reparierst eine Zugbrücke, schnitzt aus einem Knochen eine Pfeilspitze oder flickst ein Leck in einem Schiff. Weitere Informationen zur Holzbearbeitung findest du auf S. 62.
- Mit Mechanik stellst du Apparaturen wie Armbrüste, Flaschenzüge oder Südweiser her und wartest sie. Mehr zur Mechanik erfährst du auf S. 63.
- Schmieden ist die Herstellung und Reparatur von Schwertern, Äxten oder Plattenpanzern. Alle Regeln dazu finden sich auf S. 62.



## ÜBERNATÜRLICHE FERTIGKEITEN

Übernatürliche Fertigkeiten funktionieren wie gewöhnliche Fertigkeiten, außer dass die Kosten für Talente (also Zauber oder Liturgien) vom jeweiligen Talent abhängen und dass du ein Talent nicht verwenden kannst, bevor du es freigeschaltet hast – auch nicht mit dem halben Fertigkeitswert.

Sämtliche übernatürlichen Fertigkeiten und Talente findest du im Anhang ab S. 124.

## FREIE FERTIGKEITEN

Freie Fertigkeiten sind verschiedene Handwerkskünste, Sprachen, Schriften und andere Fähigkeiten deines Charakters – kurz alles, das nicht in obiger Liste enthalten ist.

Alle freien Fertigkeiten sind in **drei Stufen** geteilt:

**Unerfahren, erfahren und meisterlich.** Ein in Tulamidya unerfahrener Charakter kann mit Händen und Füßen einfache Sätze stammeln, während sich ein erfahrener Sprecher schon ganz gut über Wasser halten kann. Ein meisterlicher Sprachkenner ist hingegen schon kaum mehr von einem Muttersprachler zu unterscheiden. Die Stufen kosten **4/8/16 EP**. Um in Tulamidya erfahren zu sein, musst du also 12 EP (4 für unerfahren + 8 für erfahren) ausgeben.

Auf diese Fertigkeiten werden normalerweise **keine Proben** abgelegt. Der Spielleiter entscheidet, ob das Können deines Charakters ausreicht. Alternativ könnt ihr auch Proben auf Freie Fertigkeiten würfeln, wobei für unerfahren/erfahren/meisterlich ein **Probenwert** von **6/14/22** gilt.

### BEISPIELE FÜR FREIE FERTIGKEITEN

<b>Sprachen</b>	Garethi, Tulamidya, Thorwalsch, Isdira, Rogolan, Bosparano, Mohisch, Orkisch, Rssahh
<b>Schriften</b>	Kuslike Zeichen, Tulamidya, Isdira, Rogolan, Urtulamidya, Zhayad, Imperiale Zeichen
<b>Berufe</b>	Abrichterin, Bauer, Gauklerin, Belagerungsschütze, Verwalterin, Seefahrer, Händlerin, Koch, Tischlerin, Schneider, Winzerin, Kristallzüchter, Kürschnerin, Glasbläser, Gesteinskundige, Seiler, Matrosin, Bibliothekar
<b>Freizeit</b>	Dichter, Immanspielerin, Lautenspieler, Weinkennerin, Haimamud, Meisterin der Al'Gebra, Sänger, Schriftstellerin, Tänzer



# VORTEILE

*Das Gefühl kam ebenso plötzlich wie deutlich. Wie eine Welle über den Sand läuft, wusch es alle anderen Empfindungen fort. Verschluckte die Verwirrung, die Wut und sogar die Angst vor ihren Verfolgern. Abrupt blieb Valeria stehen. Zwei Spann vor ihrem Gesicht spannte sich ein feines Netz aus silbrigen Spinnweben über den Pfad.*

Vorteile sind besondere Fähigkeiten, die deinem Charakter im Spiel nützen können. Sie können entweder schon bei der Generierung oder bei späteren Steigerungen gekauft werden, solange du die **Voraussetzungen** erfüllst (oft ein Attribut in einer bestimmten Höhe). Deswegen ist es auch kein Problem, wenn du zu Beginn noch nicht alle Vorteile kennst.

Zu dieser Regel gibt es allerdings auch einige wenige **Ausnahmen** unter den **allgemeinen Vorteilen**. Die Gabe der Magie etwa ist angeboren und kann nicht einfach erlernt werden. Genausowenig kann der Bettler durch den Aufwand von EP in den Adelsstand aufsteigen. Unter dem Punkt **Nachkauf** findest du deswegen bei jedem allgemeinen Vorteil einen Hinweis, ob und unter welchen Bedingungen der Vorteil im späteren Spiel erworben werden kann. Ist der Nachkauf häufig oder sogar üblich, sollte dir der Spielleiter keine zu großen Steine in den Weg legen. Extrem selten bedeutet hingegen, dass der Nachkauf Dämonenpaktierern, Gezeichneten oder anderen herausragenden Gestalten vorbehalten ist.

Wenn du einen besonders exklusiven Vorteil erwirbst, kann der Spielleiter verlangen, dass du eine Lehrmeisterin aufsuchst. Dieser kann dich einer Prüfung unterziehen oder Gegengefallen verlangen, sodass der Kauf des Vorteils zu einem besonderen Moment wird oder sogar direkt ins nächste Abenteuer führt.

## ALLGEMEINE VORTEILE

### Achaz

Du kannst mit deinem Schwanz waffenlose Angriffe in Reichweite 1 (siehe auch S. 38) durchführen. Allerdings leidest du unter Kältestarre; für jede Temperaturstufe unter normal (S. 35) sind alle körperlichen Proben um -4 erschwert.

**Voraussetzungen:** üblicherweise nur von Achaz wählbar; 0 EP  
**Nachkauf:** extrem selten

### Angepasst I/II (Umgebung)

Durch deine Spezies oder langjährige Erfahrung hast du dich an eine bestimmte Umgebung oder Umweltbedingung gewöhnt. Abzüge durch diese Umgebung (Beispiele auf S. 38), insbesondere im Kampf, sinken für dich um eine/zwei Stufen.

Die Kosten für Angepasst legt der Spielleiter fest, wobei er sich an der Häufigkeit der Umgebung orientieren sollte. Zu allgemein gefasste Umgebungen wie „unsicherer Untergrund“ sollte er nicht zulassen. Beispiele für Angepasst sind:

- Dunkelheit: verringert Abzüge durch schlechte Lichtverhältnisse (40 EP pro Stufe)
- Schnee: verringert Abzüge durch schneedeckten oder eisigen Untergrund (20 EP pro Stufe)
- Wasser: verringert Abzüge durch knie- oder hüfttiefe Wasser und unter Wasser (20 EP pro Stufe)
- Wald: verringert Abzüge durch Wurzeln, Gestrüpp und dichtes Unterholz (40 EP pro Stufe)

**Voraussetzungen:** keine/Angepasst I

**Nachkauf:** häufig/selten

### Vorteile für nichtmenschliche Spezies

Die meisten Vertreter nichtmenschlicher Spezies besitzen die hier angeführten Vorteile:

- Achaz: Achaz, Natürliche Rüstung; gesamt 80 EP
- Elfen: Angepasst I (Dunkelheit), Resistenz gegen Krankheiten, Zauberer I; gesamt 100 EP
- Goblins: Angepasst I (Dunkelheit), Resistenz gegen Kälte; gesamt 80 EP
- Orks: Angepasst I (Dunkelheit), Natürliche Rüstung, Resistenz gegen Kälte; gesamt 160 EP
- Zwerge: Angepasst I (Dunkelheit), Magieabweisend, Resistenz gegen Krankheiten; gesamt 100 EP

### Optional: Erspielen von Vorteilen

Normalerweise müssen in Ilaris alle Vorteile bezahlt werden, auch wenn sie sich aus dem Spiel heraus ergeben: Selbst wenn du für Emmeran Stoerrebrandt einen wichtigen Auftrag erfüllst, müsstest du die daraus entstehenden Verbindungen bezahlen.

Mit dieser Optionalregel bekommen die Spieler die EP für Vorteile wie Einkommen, Privilegien oder Verbindungen geschenkt, wenn sich der Erwerb dieser Vorteile aus dem Abenteuerverlauf ergibt. Diese Regel fördert den Belohnungseffekt, aber benachteiligt die Spieler, die für diese Vorteile zuvor EP bezahlt haben. Um diesen Nachteil auszugleichen, kann ein Spieler, der einen Vorteil „doppelt“ bekommen würde, sich stattdessen einmalig die entsprechenden EP gutschreiben. So würde der Adlige (siehe unter Privilegien) 40 EP erhalten, wenn seine Gefährten geadelt werden.

### Besonderer Besitz (Gegenstand)

Ein besonderer Gegenstand wie die 33-fach gefaltete Klinge deines ruhmreichen Großvaters oder ein heilendes Diadem befindet sich in deinem Besitz. Der Spielleiter sollte diesem Gegenstand einen gewissen Schutz gewähren; er wird nicht zufällig von einem Taschendieb gestohlen oder geht durch Pech verloren, ohne dass du ihn wieder zurückerlangen kannst. Umgekehrt darf der Charakter den Gegenstand auch nicht verkaufen.

Die Kosten für einen Besonderen Besitz legt der Spielleiter fest, wobei dieser sich am Spieldaten des Gegenstandes orientieren sollte. Ein Besonderer Besitz für 40 EP bringt einen willkommenen Bonus in manchen Situationen, während ein Besonderer Besitz für 160 EP in vielen Situationen entscheidend ist. Der Wert des Gegenstandes spielt hierbei keine Rolle. Beispiele für besonderen Besitz sind:

- Ein Schlachtross, eine verbesserte Waffe (+2 TP) oder verbesserte Rüstung (-1 BE) oder eine Ferrara-Kutsche mit Pferden (40 EP)
- Eine verbesserte und magische Waffe oder ein aufladbares Schutzartefakt mit einfacherem Auslöser (80 EP)
- Ein verbessertes Enduriumschwert, ein besserer Toschkrieger oder ein Reithippogriff (120 EP)
- Ein bewaffnetes Handelsschiff oder ein semipermanentes Universalschutzaumlett mit intelligentem Auslöser (160 EP)

**Nachkauf:** nicht möglich

## **Einkommen I/II/III/IV**

Deine Familie, Organisation oder eine persönliche Mäzenin stellt dir ein monatliches Einkommen von 4/16/64/256 Dukaten zur Verfügung, die du beispielsweise über eine Filiale der Nordlandbank oder ein Ordenshaus beziehen kannst. Fern der Zivilisation kannst du nicht auf dein Einkommen zugreifen. Das Einkommen reicht aus, um die Lebenshaltungskosten eines Angehörigen der Unterschicht/Mittelschicht/Oberschicht/Elite zu decken.

**Voraussetzungen:** keine/Einkommen I/Einkommen II/  
Einkommen III; 20 EP pro Stufe

**Nachkauf:** häufig/häufig/häufig/häufig

**Anmerkung:** Wenn Geld in eurem Spiel nicht so wichtig sein soll, könnt ihr den Vorteil Einkommen kostenlos an jeden Spielercharakter vergeben.

## **Eisenaffine Aura**

Malusse durch den Bann des Eisens (S. 78) sinken um 8 Punkte.

**Voraussetzungen:** Zauberer I, 40 EP

**Nachkauf:** selten

## **Gefahreninstinkt**

Mit der Gabe Gefahreninstinkt kannst du mit dem Talent Wachsamkeit auch Gefahren erfassen, die mit gewöhnlichen Sinnen nicht wahrzunehmen sind. Dazu gehören etwa magische Fallen oder eine bald losbrechende Lawine. Ist die Gefahr auch mit gewöhnlichen Sinnen wahrnehmbar erhältst du eine Erleichterung von +4.

**Voraussetzungen:** 100 EP

**Nachkauf:** extrem selten

## **Geweiht I/II/III/IV**

Du verfügst über 8/16/24/32 Karmapunkte und kannst karmale Traditionen erlernen.

**Voraussetzungen:** keine/Geweiht I/Geweiht II/Geweiht III;  
40 EP pro Stufe

**Nachkauf:** üblich/üblich/üblich/üblich

## **Glück I/II**

Deine maximalen Schicksalspunkte steigen auf 5/6.

**Voraussetzungen:** keine/Glück I; jede Stufe 40 EP

**Nachkauf:** häufig/häufig

## **Kreis der Verdammnis I/II/III/IV/V/VI/VII**

Der Vorteil hat vier Auswirkungen. Erstens erhältst du beim Erwerb der ersten Stufe 400 EP, für jede weitere Stufe 200 EP. Zweitens werden deine Gunspunkte (S. 93) sofort aufgefüllt. Drittens erhältst du für jede Stufe eine verdorbene Eigenheit (S. 92). Viertens entwickelst du ein Dämonenmal und kannst über die Liturgie Seelenprüfung als Paktierer erkannt werden. Auf geweihtem/heiligen Boden musst du jede Minute eine Willenskraft-Probe (20/28) ablegen, um nicht durch starke Schmerzen aufzufallen und eine Wunde zu erleiden.

**Voraussetzungen:** 0 EP pro Stufe

**Nachkauf:** für alle Stufen üblich

## **Magieabweisend**

Zauber wirken auf dich deutlich schwächer. Du ignorierst bei allen Zaubern eine Stufe der spontanen Modifikation Mächtige Magie.

Zauber ohne Mächtige Magie haben auf dich keine Wirkung.

**Voraussetzung:** 40 EP

**Nachkauf:** extrem selten

## **Magiegespür**

In der Nähe astraler Kräfte überfällt dich ein Frösteln, du hörst sphärische Klänge oder ein Farbschleier legt sich für dich über die Umgebung. Mit dem Talent Sinnenschärfe kannst du Intensitätsanalysen (S. 80) von magischen Gegenständen durchführen. Nach dem aktiven Einsatz der Gabe erleidest du einen Punkt Erschöpfung.

**Voraussetzungen:** 60 EP

**Nachkauf:** extrem selten

## **Natürliche Rüstung**

Du verfügst über dichtes Fell oder zähe Schuppenhaut, wodurch dein RS um 1 steigt. Die BE verändert sich dadurch nicht.

**Voraussetzungen:** üblicherweise nur von Achaz, Orks oder ähnlichen Spezies wählbar; 80 EP

**Nachkauf:** extrem selten

## **Paktierer I/II/III/IV**

Du verfügst über 8/16/24/32 Gunspunkte und kannst die dämonische Tradition deines Erzdämons erlernen.

**Voraussetzungen:** Kreis der Verdammnis I/Paktierer I/

Paktierer II/Paktierer III; 40 EP pro Stufe

**Nachkauf:** üblich/üblich/üblich/üblich

## **Privilegien (Privilegierte Gruppe)**

Unzählige Privilegien können das Leben ihrer Träger erleichtern, weswegen wir auch nicht jedes einzelne Privileg in Werte kleiden möchten.

Die Kosten eines Privilegs legt der Spielleiter fest, wobei er sich an der Spielrelevanz und dem Geltungsbereich der Privilegien orientieren sollte. Zum Beispiel bringt ein eigenes Wappen keine spielrelevanten Vorteile – ganz im Gegensatz zu der Erlaubnis, in Städten Waffen zu tragen. Doch auch diese Erlaubnis verliert an Wert, wenn sie nur in Albenhus oder am Markttag gilt. Beispiele für Privilegien sind:

- Adel: Du darfst ein „von“ im Namen tragen, an Turnieren teilnehmen und jederzeit angemessen bewaffnet und gerüstet sein. Vor Gericht kannst du nur von höheren Adligen gerichtet werden und du darfst bei der Abwesenheit eines Richters über Leibeigene richten, solange dabei kein Blut fließt. Diese Privilegien gelten in ähnlicher Art und Weise im Mittel- und Horasreich, dem Bornland und anderen feudalen Gesellschaften (40 EP).
- Krieger/Schwertgeselle/Rondrageweiter: Du darfst an Turnieren teilnehmen und in Städten Waffen tragen. Diese Privilegien gelten im Mittel- und Horasreich, sowie fast überall, wo es einen anerkannten Kriegerstand gibt (20 EP).
- Gildenmagier: Du darfst Geld für magische Dienstleistungen verlangen und hast erleichterten Zugang zu Bibliotheken und Lehrmeistern der eigenen Gilde. Von weltlichen Gerichten kannst du nur in deiner Anwesenheit verurteilt werden oder du wirst vor ein Gildengericht gestellt. Im Gegenzug musst du dich den Bedingungen des Codex Albyricus unterwerfen, also stets als Gildenmagier erkenntlich sein. Auch die meisten Waffen und fast alle Rüstungen mit einem RS von mehr als 1 sind verboten. Diese Privilegien gelten im Einflussgebiet des Codex Albyricus, wie im Mittel- und Horasreich, dem Bornland, im Kalifat und in Aranien, sowie eingeschränkt in Südaventurien (benötigt Zauberer, Gildenmagische Rep. I, 20 EP).

**Nachkauf:** selten

### **Prophezeien**

Du kannst das Talent Willenskraft nutzen, um mit Spielkarten, Würfeln, Astrologie, Drogen oder prophetischen Träumen einen vagen und meist mehrdeutigen Blick in die Zukunft zu werfen. Nach dem Einsatz der Gabe erleidest du einen Punkt Erschöpfung.

*Voraussetzungen:* 40 EP

*Nachkauf:* selten

### **Resistenz/Immunität gegen Gifte**

Resistenz mildert die Auswirkungen von Giften (S. 34), mit Immunität sind Gifte gegen dich wirkungslos.

*Voraussetzungen:* keine/Resistenz gegen Gifte; 40 EP pro Stufe

*Nachkauf:* selten/extrem selten

### **Resistenz/Immunität gegen Krankheiten**

Resistenz mildert die Auswirkungen von Krankheiten (S. 35), mit Immunität erkrankst du niemals.

*Voraussetzungen:* keine/Resistenz gegen Krankheiten; 20 EP pro Stufe

*Nachkauf:* selten/extrem selten

### **Resistenz gegen Hitze/Kälte**

Verschiebt die Temperaturstufe (S. 35) bei hohen/niedrigen Temperaturen um eine Stufe in Richtung normal.

*Voraussetzungen:* jeder Vorteil 40 EP

*Nachkauf:* selten



### **Tierempathie**

Mit der Gabe Tierempathie kannst du ein passendes Talent der Fertigkeit Überleben verwenden, um die Gedanken von Tieren zu verstehen. Zusätzlich kannst du ihnen sogar einfache Botschaften zukommen lassen. Nach dem aktiven Einsatz der Gabe erleidest du einen Punkt Erschöpfung.

*Voraussetzungen:* 60 EP für alle Tiere, 20-40 EP für eine bestimmte Gruppe von Tieren

*Nachkauf:* extrem selten

### **Verbindungen (Organisation/Person)**

Du hast einen guten Draht zu einer bestimmten Organisation oder Person, die dir üblicherweise freundlich gegenübersteht. Außerdem gelten passende Verbindungen als Werkzeuge für Recherchen und viele andere Tätigkeiten. Verbindungen können mehrmals gewählt werden, um gute Kontakte zu mehreren Gruppen darzustellen. Die Kosten einer Verbindung legt der Spielleiter fest, wobei er sich an der Macht und dem Einflussbereich der Verbindung orientieren sollte. Beispiele für Verbindungen sind:

- Örtlicher Baron: Starker Einfluss in einer kleinen Region (20 EP)
  - Badilakaner: Geringer Einfluss in weiten Teilen des zwölfgöttergläubigen Aventuriens (20 EP)
  - Efferdbrüder: Ansehnlicher Einfluss in Hafenstädten des zwölfgöttergläubigen Aventuriens (40 EP)
  - Haus Gareth: Immenser Einfluss im Mittelreich, weitreichende Beziehungen in ganz Aventurien (80 EP)
- Nachkauf:* üblich bis selten

### **Zauberer I/II/III/IV**

Du verfügst über 8/16/24/32 Astralpunkte und kannst magische Traditionen erlernen. Dämonen, Elementare oder Hellsichtsmagier können dich magisch wahrnehmen. Zauberer I entspricht dabei einem einfachen Magiedilettanten, Zauberer II einer wenig begabten Alchemistin. Die meisten ausgebildeten Zauberer verfügen dagegen über Zauberer III oder IV.

*Voraussetzungen:* keine/Zauberer I/Zauberer II/Zauberer III; 40 EP pro Stufe

*Nachkauf:* extrem selten/üblich/üblich/üblich

### **Zwergennase**

Mit Zwergennase besitzt du einen übernatürlich guten Riecher für Verstecke, Geheimgänge und mechanische Fallen. Du kannst sie mit dem Talent Wachsamkeit wahrnehmen, auch wenn das mit gewöhnlichen Sinnen unmöglich wäre. Ist das Objekt auch mit gewöhnlichen Sinnen wahrnehmbar, erhältst du eine Erleichterung von +4.

*Voraussetzungen:* 60 EP

*Nachkauf:* extrem selten

## **WEITERE VORTEILE**

Zusätzliche Vorteile findest du in den jeweiligen Kapiteln, magische Vorteile etwa befinden sich im Zaubereikapitel (siehe unten). Alle diese Vorteile sind problemlos später im Spiel zu erwerben, wenn du die Voraussetzungen erfüllst.

### **VERWEISE ZU WEITEREN VORTEILEN**

<b>Profane Vorteile</b>	S. 58
<b>Kampfvorteile</b>	S. 42
<b>Kampfstile</b>	S. 44
<b>Magische Vorteile</b>	S. 72
<b>Magische Traditionen</b>	S. 74
<b>Karmale Vorteile</b>	S. 85
<b>Karmale Traditionen</b>	S. 86

# Gesundheit

Die geordneten Reihen der Plantage waren längst dem Dickicht des Urwalds gewichen. Erschöpft ließ sich Valeria zwischen den gewaltigen Wurzeln eines Urwaldriesen zu Boden sinken. Ihre unterwegs gestohlene Stoffrüstung war zerrissen, ihre Füße schmerzten und blutige Striemen bedeckten ihre Beine. Doch wenigstens war sie noch am Leben! Während sie noch dem monotonen Plätschern des nahen Baches lauschte, schlief sie ein.

Schartige Klingen, heimtückische Gifte oder wilde Schneestürme – in Aventurien geht es häufig um Leben und Tod. Auf den nächsten Seiten erfährst du, wie sich diese Strapazen auf deinen Charakter auswirken und wie er sich wieder erholen kann.

Erschöpfung und Schaden über deiner Wundschwelle verursachen Einschränkungen, die zuerst zu Wundabzügen, dann zur Kampfunfähigkeit und schließlich zum Tod führen. Schwere Treffer sind dabei besonders gefährlich, da sie heimtückische Wundscherzen verursachen können.

Eine gute Rüstung kann also dein Leben retten, bis du mit Hilfe deiner natürlichen Regeneration oder einer fähigen Heilkundigen wieder auf die Beine kommst.

Zuletzt findest du die Regeln zu Schadensquellen außerhalb von Kämpfen, wie Stürzen, extremen Temperaturen, Giften und körperlichen Strapazen.

# EINSCHRÄNKUNGEN



Deine **Wundschwelle** (WS) beträgt  $4+1$  je 4 volle Punkte KO und entscheidet, wie gut dein Charakter solchen Schäden widerstehen kann. Die Summe aus **Rüstungsschutz** (RS) und WS ergibt die **modifizierte Wundschwelle** (WS\*).

Axthiebe, Pfeile, elementare Schadenszauber und andere Schadensquellen, die von deiner Rüstung abgehalten werden, richten **Trefferpunkte (TP)** an und werden mit der WS\* verglichen. Gifte, Krankheiten, rüstungsbrechende Angriffe oder ein Fulminictus ignorieren hingegen deine Panzerung. Sie verursachen **Schadenspunkte (SP)** und wirken gegen die WS.

Schaden, der die jeweilige Schwelle nicht übersteigt, kann durchaus Schmerzen, oberflächliche Schnitte oder Prellungen verursachen – spieltechnische Auswirkungen erleidet dein Charakter dadurch aber nicht. **Übersteigt** der Schaden hingegen die Schwelle, erleidet dein Charakter eine **Wunde**. Wenn der Schaden sogar größer als die doppelte/dreifache usw. Schwelle ist, fügt er zwei/drei usw. Wunden zu.

Valeria ist leichte Beute für den Alligator, dessen Biss 10 TP verursacht. Valerias Stoffrüstung verleiht ihr eine WS\* von 5 (4 WS + 1 RS). Damit liegt der Schaden über ihrer WS\* von 5, aber nicht über ihrer doppelten WS\* von 10 und sie erleidet eine Wunde. Zum Glück handelte es sich dabei um TP und nicht um SP, denn sonst hätte sie zwei Wunden erlitten, weil ihre WS nur bei 4 liegt.

Körperliche Anstrengung oder Hitze und Kälte verursachen meist keine Treffer- oder Schadenspunkte, stattdessen erleidet dein Charakter direkt Wunden oder **Erschöpfung**. Die Summe aus Wunden und Erschöpfung nennen wir **Einschränkungen**.

# WUNDSCHMERZ

Wenn dein Charakter auf einen Schlag zwei Einschränkungen erleidet, muss er sofort eine **KO-Probe** (20, I) ablegen. Für jede zusätzliche Einschränkung steigt die Schwierigkeit um weitere +4.

Misslingt die Probe, wird er vom Schmerz überwältigt und ist **betäubt**. Er kann erst in seiner übernächsten Initiativephase wieder Aktionen und Reaktionen ausführen.

# WUNDABZÜGE

Auf deinem Charakterbogen findest du eine **Statusleiste** mit 8 Kästchen, in denen du erlittene Einschränkungen notieren kannst. Wunden notierst du dabei mit einem **X**, Erschöpfung mit einem **/**. Sobald dein Charakter insgesamt mehr als zwei Einschränkungen erlitten hat, erleidet er für jede weitere Einschränkung einen Abzug von **-2 auf alle Proben**. Den momentanen Wundabzug kannst du natürlich jederzeit auf der Statusleiste ablesen.

Auf der Flucht vor dem Alligator erleidet Valeria durch einen weiteren Biss eine Wunde sowie einen Punkt Erschöpfung, die ihre Spielerin auf der Statusleiste mit einem Strich markiert.

<b>x</b>	<b>x</b>	<b>/</b>									
Abzug	-2	-4	-6	-8	-10	-12					

Zusammen mit der zuvor erlittenen Wunde hat Valeria nun 3 Einschränkungen. Damit wären alle Proben um -2 erschwert, weswegen sie erst einmal eine Pause einlegt.

# KAMPFUNKFÄHIGKEIT

Sobald dein Charakter vier Einschränkungen erlitten hat, droht er nach jeder weiteren Einschränkung **kampfunfähig** zu werden. Ein kampfunfähiger Charakter stürzt, kann nicht mehr aufstehen und keine Aktionen oder Reaktionen ausführen. Der Spielleiter entscheidet, ob der Charakter bei Bewusstsein ist.

Du kannst eine **Zähigkeits-Probe** (12, I) ablegen, um weiter handlungsfähig zu bleiben. Der Wundabzug gilt natürlich auch bei dieser Probe. Misssingt sie, erleidet dein Charakter durch diese Anstrengung noch einen zusätzlichen Punkt Erschöpfung und wird dennoch kampfunfähig. Der Einfachheit halber kann der Spielleiter davon ausgehen, dass die meisten NSC dieses Risiko nicht eingehen. Die **Kampfunfähigkeit endet** nach einer Stunde oder sobald eine Einschränkung geheilt wurde – allerdings nur, wenn keine schädlichen Effekte wie Gifte, Krankheiten oder Durst auf deinen Charakter wirken.

Leider hat Valeria ihren Rastplatz neben dem Gelege einer Sumpfchse aufgeschlagen, die Valeria zwei weitere Wunden zufügt.

	x	x	/	x	x			
Abzug	-2	-4	-6	-8	-10	-12		

Mit fünf Einschränkungen droht Valeria die Kampfunfähigkeit. Christiane entscheidet sich, die Zähigkeits-Probe -6 gegen die Schwierigkeit von 12 abzulegen, was misslingt. Valeria erleidet dadurch einen Punkt Erschöpfung und wird kampfunfähig.

## BLUTUNGEN UND TOD

**Blutungen** drohen dir, wenn du durch Waffengewalt oder ähnliche akute Verletzungen kampfunfähig wirst, oder wenn du bereits kampfunfähig bist und eine weitere solche Verletzung erleidest. Dann muss dir eine KO-Probe (12, I) gelingen. Mislingt die Probe, beginnt dein Charakter zu bluten: Du musst nach jeweils WS Initiativephasen eine KO-Probe (12, I) ablegen, bei deren Mislingen du eine weitere Wunde erleidest. Eine **Blutung endet** bei erfolgreicher erster Hilfe (S. 33).

Bei acht Einschränkungen ist auch für den zähesten Charakter die Grenze erreicht. Eine weitere Einschränkung bedeutet unweigerlich den **Tod**.

Die KO-Probe (12, I) mit einem Abzug von -8 misslingt und Valeria liegt blutend am Boden. Mit ihrer Wundschwelle von 4 muss

Christiane in der vierten Initiativephase, nach der sie die Blutung erlitten hat, eine weitere KO-Probe (12, I) -8 ablegen, die wieder misslingt. Sie erleidet eine weitere Wunde.

	x	x	/	x	x	/	x	
Abzug	-2	-4	-6	-8	-10	-12		

Wenn auch die nächsten Proben misslingen, wird Valeria in vier Initiativephasen ihre achte und in weiteren vier Initiativephasen ihre neunte Einschränkung erleiden und sterben. Sie hört ein sanftes Flügelrauschen und Wellen, die an einen langen Strand rollen.

## GESUNDHEIT VON GEGENSTÄNDEN

Für Gegenstände wird in Ilaris dasselbe Gesundheitssystem wie für Lebewesen verwendet, nur einige Begriffe unterscheiden sich. Statt einer WS verfügt ein Gegenstand über eine **Härte**. Ein Seil hat eine Härte von 2, ein stabile Holztür eine Härte von 8 und Stahlgitterstangen eine Härte von 24. Übersteigt der Schaden die Härte, erleidet der Gegenstand eine **Beschädigung**. Jede Beschädigung nach der zweiten kann die Verwendung des Gegenstands um -2 erschweren. Nach 5 Beschädigungen ist das Objekt **unbrauchbar**, kann aber noch repariert werden (S. 62). Erst ein Gegenstand mit 9 Beschädigungen ist unwiderruflich **zerstört**.



# RÜSTUNG

Der Rüstungsschutz erhöht die WS\* entscheidend, wodurch dein Charakter seltener Wunden und Wundschmerz erleidet. Dafür schränkt Rüstung die Beweglichkeit ein, was durch die **Behinderung (BE)** dargestellt wird. Normalerweise ist die Behinderung gleich hoch wie der Rüstungsschutz. Jeder Punkt Behinderung erschwert Kampfwürfe um -1, senkt die GS um -1 (bis minimal 1) und das Durchhaltevermögen um -2 (bis minimal 1, S. 34). Proben auf die Fertigkeit Athletik und GE sind nach Spielleiterentscheid um -2 (Reiten in schwierigem Gelände) bis -16 (Schwimmen in schwerer Rüstung) erschwert.

Die Behinderung kann durch die Vorteile Rüstungsgewöhnung (S. 42) und besonders hochwertige Herstellung (S. 63) gesenkt werden. Eine unpassende Rüstung erhöht die Behinderung um +1.

RÜSTUNG	BEISPIELE	RS	BE
leicht	Tuch- oder Stoffrüstung, leichte Lederrüstung, Brustschalen	1	1
mittel	kurzes Kettenhemd, Hartholzharnisch, Krötenhaut	2	2
schwer	langes Kettenhemd, leichte Platte, Schuppenpanzer	3	3
überschwer	Garether Platte, Reiterharnisch	4	4

## OPTIONAL: TREFFERZONEN

Diese Optionalregeln eignen sich für deine Spielrunde, wenn ihr Rüstungen und Wundschmerz detaillierter darstellen möchten. Mit ihnen hat dein Charakter **6 Trefferzonen**: Kopf, Brust, Bauch, Schwertarm, Schildarm und Beine. Die Rüstung wird weiter individualisiert, indem du 6x RS Punkte auf die 6 Zonen verteilst. Dieser **Zonen-Rüstungsschutz (ZRS)** ergeben mit der WS die **6 Zonen-Wundschwellen (ZWS\*)**. Selbstverständlich sollte diese Aufteilung dem gesunden Menschenverstand folgen, also ein Helm nicht den Bauch schützen.

*Isna-Iti wusste sich vor den Gefahren des Dschungels zu schützen, immerhin hatte sie dort ihr ganzes Leben verbracht. Sie trägt eine Arm- und Kopfrüstung aus Knochenplättchen (RS 1). Beim Spiel mit Trefferzonen darf ihre Spielerin Judith daher 6 Punkte ZRS (RS 1x6) auf ihre Trefferzonen verteilen. Sie verteilt je 2 Punkte auf den Kopf, den Schwertarm und den Schildarm. Gegen Treffer an diesen Zonen verfügt sie über einen ZWS\* von 7 (WS 5 + ZRS 2), während die ZWS\* an den anderen Zonen immer noch 5 beträgt.*

Mit dem Manöver Gezielter Schlag (S. 40) kannst du eine Trefferzone aussuchen, sonst wird die Trefferzone mit 1W6 zufällig bestimmt (s.u.). Die TP des Angriffes werden dann mit der **jeweiligen ZWS\*** verglichen. Die WS\* verwendest du nur noch für Flächenschaden, zum Beispiel durch den Feuerodem eines Drachen.

Die Regeln für Wundabzüge ändern sich mit den Trefferzonen nicht. Die Auswirkungen des **Wundschmerzes** unterscheiden sich aber je nach Trefferzone: Ein heftiger Kopftreffer hat wie in den Basisregeln eine betäubende Wirkung, während dich ein Treffer an den Beinen auf die Bretter schickt. Die Probe wird je nach Zone auf ein **unterschiedliches Attribut** abgelegt (s.o.), die Schwierigkeit ist gleich der der Basisregeln (20, I).

ZONE	W6	PROBE	WUND SCHMERZ
Beine	1	GE	Sturz: Das Opfer stürzt und liegt am Boden.
Schildarm	2	KK	Entwaffnet: Die mit dieser Hand geführte Waffe fällt zu Boden.
Schwertarm	3	KK	Entwaffnet: Die mit dieser Hand geführte Waffe fällt zu Boden.
Bauch	4	KO	Organtreffer: Das Opfer erleidet eine Zusatzwunde.
Brust	5	KO	Organtreffer: Das Opfer erleidet eine Zusatzwunde.
Kopf	6	MU	Betäubt: entspricht dem Wundschmerz in Basisregeln (S. 31).

## REGENERATION

Damit die heilende Luft Aventuriens wirkt, müssen zwei Voraussetzungen gegeben sein: Erstens muss der Charakter **ruhen** oder besser noch schlafen, zweitens dürfen **keine schädlichen Effekte** wie Gifte, Krankheiten oder Durst auf ihn wirken.

Unter diesen Umständen regeneriert ein Charakter eine **Wunde pro durchgeschlafener Nacht** von mindestens 6 Stunden oder einen Punkt **Erschöpfung pro Stunde**. Wenn sich dadurch Lücken in der Statusleiste ergeben, wandern die Einschränkungen dahinter nach links.

## HEILKUNDE

Ein erfahrener Heilkundiger kann lebensbedrohliche Situationen abwenden. Mit **erster Hilfe** kann eine Blutung gestoppt werden oder die Auswirkung von Giften und Krankheiten gemildert werden (siehe S. 35). Dafür benötigst du so viele Aktionen Konzentration (S. 37), wie die Patientin vor Beginn der Heilung Wunden erlitten hat, mindestens aber 4 Initiativephasen. Außerdem musst du über Verbandsmaterial (Wunden) oder passende Heilkräuter (Gifte und Krankheiten) verfügen.

EFFEKT	SCHWIERIGKEIT	WIRKUNG
Blutung	16	stoppt Blutung
Gift	Giftstufe	mildert Gift
Krankheit	Krankheitsstufe	mildert Krankheit

*Die Blasshaut atmet nur noch schwach (7 Einschränkungen) als Isna-Iti sie erreicht. Die erste Hilfe erfordert also 7 Aktionen und eine Wundheilungs-Probe (16). Die Probe gelingt und beendet Valerias Blutung wenige Initiativephasen vor ihrem sicheren Tod.*

Darauf folgen **heilungsfördernde Maßnahmen**, wodurch der Patient sofort eine Wunde regeneriert. Pro Patient und Tag darf nur eine Probe abgelegt werden. Eine solche Probe dauert eine halbe Stunde. Außerdem benötigst du heilende Salben oder ähnliche Hilfsmittel, Verbandsmaterial und sauberes Wasser. Die Schwierigkeit der Probe beträgt 16+ den Betrag der aktuellen Wundabzüge des Patienten.

EFFEKT	SCHWIERIGKEIT	WIRKUNG
alle	16+Wundmod.	heilt Wunde

*Isna-Iti versucht die Wunden der Blasshaut zu versorgen, doch die Probe gegen eine Schwierigkeit von 26 (16 + 10) scheitert. Damit erwacht Valeria erst nach einer Stunde. Der erste Punkt Erschöpfung ist dann bereits verschwunden. In der Nacht verheilt die verbleibende Erschöpfung und eine Wunde:*

	X	X	X	X			
Abzug	-2	-4	-6	-8	-10	-12	

## ÜBERNATÜRLICHE HEILUNG

Heiltränke, Balsam und Wundsegen – übernatürliche Heilung kennt viele Wege. Trotzdem wirkt sie immer auf eine von zwei Arten: Entweder der heilende Effekt stärkt und beschleunigt die natürliche Regeneration, wie etwa der Zauber Ruhe Körper (S. 141). Solche Effekte wirken meist langsam, heilen aber dafür Wunden auf direktem Weg.

Oder der Effekt greift von außen in den Körper ein, wie der Balsam (S. 140) oder ein Heiltrank (S. 65). Ein solcher Effekt bringt eine gewisse Anzahl an **Heilpunkten (HP)**. Für jede Überschreitung der WS verschwindet eine Wunde. Heilpunkte funktionieren also genau umgekehrt wie Schadenspunkte; dadurch ist es schwieriger, ein großes und kräftiges Wesen zu heilen. Allerdings wirken solche Effekte meist wesentlich schneller.

## Schadensquellen

Stürze, Entbehrungen und Gifte sind nur einige Beispiele für die Gefahren, die deinen Charakter erwarten.

Viele dieser Schadensquellen wirken nicht sofort, sondern erst nach einer gewissen **Verzögerung**. Ein Beispiel dafür wäre die Inkubationszeit einer Krankheit. Erst dann beginnt die Wirkungsdauer, in der du sofort und dann in bestimmten **Intervallen** Schaden erleidest. Verzögerung, Intervall und Schaden sind bei den jeweiligen Schadensquellen angegeben.

### KÖRPERLICHE ANSTRENGUNG

Wie lange dein Charakter eine anstrengende Tätigkeit durchhält, hängt von deiner Konstitution und deiner Behinderung – kurz deinem **Durchhaltevermögen (DH)** ab. Das Durchhaltevermögen ergibt sich aus **KO - 2x BE**, aber beträgt wenigstens 1. Es ist auf deinem Charakterbogen vermerkt.

TÄTIGKEIT	VERZÖGERUNG	INTERVALL	SCHADEN
Marsch	DH x 2 Std.	2 Std.	1 Erschöpf.
Eilmarsch	DH x 1 Std.	1 Std.	1 Erschöpf.
Dauerlauf	DH x 8 Min.	8 Min.	1 Erschöpf.
Schwimmen	DH x 8 Min.	8 Min.	1 Erschöpf.

Die Verzögerungszeit beginnt von vorne, wenn dein Charakter so lange rastet, wie die anstrengende Tätigkeit dauerte. Eine solche Rast dauert mindestens eine Stunde und maximal eine Nacht.

*Isna-Iti (KO 5, BE 1) hat ein DH\* von 3 (5 - 2 x 1). Der fünfstündige Marsch in ihr Heimatdorf verursacht also keine Erschöpfung. Valeria (KO 3, BE 2) hat nur ein DH\* von 1 (3 - 2 x 2, wenigstens 1) und erleidet 2 Punkte Erschöpfung. Sie kann sich nur dank ihrer Zähigkeit auf den Beinen halten.*

### HUNGER UND DURST

Nahrungs- oder Wassermangel können innerhalb einiger Tage zum Tod führen.

TÄTIGKEIT	VERZÖGERUNG	INTERVALL	SCHADEN
Hunger		2 Tage	1 Tag
Durst		1 Tage	1/2 Tag

Diese Zeitspannen gelten, wenn dein Charakter überhaupt kein Wasser oder keine Nahrung zur Verfügung hat. Muss er mit der halben benötigten Menge auskommen, verdreifachen sich Verzögerung und Intervall.

Die Verzögerung beginnt von vorne, wenn dein Charakter mindestens eine Woche ausreichend Nahrung bzw. Wasser zu sich nimmt.

### STÜRZE

**Stürze** richten 1W6 SP pro Schritt Höhe an; bei besonders harten oder weichen Böden 1W6+1 bzw. 1W6-1 SP. Du kannst eine **Akrobatik-Probe (12+Schritt Höhe)** ablegen, um die effektive Höhe zu **halbieren**. Bei einem freiwilligen **Sprung** senkt eine gelungene Akrobatik-Probe die effektive Höhe sogar auf **ein Viertel** des Ursprungswertes.



STUFE	TEMPERATUR	INTERVALL	SCHADEN	BERÜHRUNG
Lava	über 800 °C	1/4 INI-Ph.	1 Wunde	4W6 SP/Akt.
Glut	400 bis 800 °C	1 INI-Ph.	1 Wunde	3W6 SP/Akt.
Kohleofen	200 bis 400 °C	1/4 Min.	1 Wunde	2W6 SP/Akt.
Backofen	100 bis 200 °C	1 Min.	1 Wunde	1W6 SP/Akt.
Khômglut	60 bis 100 °C	1/4 Std.	1 Erschöpfung	
Heiß	40 bis 60 °C	1 Std.	1 Erschöpfung	
Normal	0 bis 40 °C	-	-	
Kalt	0 bis -20 °C	1 Std.	1 Erschöpfung	
Eiskalt	-20 bis -40 °C	1/4 Std.	1 Wunde	
Firunsfrost	-40 bis -60 °C	1 Min.	1 Wunde	
Grimmfrost	-60 bis -100 °C	1/4 Min.	1 Wunde	
Namenlose Kälte	-100 bis -200 °C	1 INI-Ph.	1 Wunde	1W6 SP/Akt.
Niederhöllische Kälte	unter -200 °C	1/4 INI-Ph.	1 Wunde	2W6 SP/Akt.

## HITZE UND KÄLTE

Hitze und Kälte sind unbarmherzige Feinde, die selbst zähe Charaktere in die Knie zwingen können. Die **Verzögerung** entspricht dabei immer dem Intervall.

**Schutz gegen Hitze** bietet nur eine Rast im Schatten, kühler Wind, oder, nach Spielleiterentscheid, ein mindestens doppelter Wasserverbrauch. All diese Maßnahmen senken die Temperaturstufe um je -1. Warme, trockene Kleidung schützt gegen **Kälte** und erhöht die Temperaturstufe um +1 (dicke Winterkleidung) bis +2 (fellgefütterte Kleidung). Die Behinderung solcher Kleidung ist genau so hoch wie ihr Kälteschutz. Außerdem erhöht ein Lagerfeuer die Temperatur um +1 Stufe, während sie durch Wind um -1 oder sogar -2 Stufen gesenkt wird.

## GIFTE

Wir unterscheiden Gifte nach der Art der **Verabreichung** in Einnahme- (E), Kontakt- (K) und Waffengifte (W). Letztere wirken, sobald die TP der vergifteten Waffe den Rüstungsschutz übersteigen und sind nur für 1W6 Treffer einsetzbar.

Die **Stufe** eines Giftes gibt seine Stärke an. Beachte, dass hier die Mindeststufe eines Giftes angeführt ist und ein kompetenter Alchemist stärkere Gifte anfertigen kann (die Giftstufe steigt pro Stufe Hohe Qualität um +4, siehe S. 64).

Der Vorteil Resistenz gegen Gifte, eine gelungene erste Hilfe oder eine **KO-Probe (Giftstufe, I)** können die Wirkung eines Giftes **mildern**: Das Intervall eines Giftes verdoppelt sich bei gleicher Wirkungsdauer, Zusatzwirkungen wie Erschwerisse durch eine Lähmung werden halbiert. Profitierst du sogar von zwei mildernden Effekten (wie eine gelungene KO-Probe und eine gelungene erste Hilfe), wird das **Gift aufgehoben**.

Die mehrfache Vergiftung mit demselben Gift erhöht die Wirkung nur dann, wenn dies ausdrücklich angegeben ist. Normalerweise gilt schlicht die längere Wirkungsdauer sowie die höhere Giftstufe.

## KRANKHEITEN

Auch wenn Krankheiten und Seuchen in Aventurien häufig vorkommen, ist ein kranker und damit handlungsunfähiger Charakter eine sehr frustrierende Erfahrung. Wir empfehlen deswegen, Krankheiten nur zu verwenden, wenn sie zentral für ein Abenteuer sind und verzichten hier auf eine lange Liste. Als Beispiele findest du das Schlachtfeldfieber und das Wundfieber in der Tabelle unter den Giften (s.u.).

Krankheiten verwenden dieselben Regeln wie **Gifte**, allerdings muss sich der Kranke meist schonen, sonst kann der Spielleiter die Auswirkungen der Krankheit deutlich erhöhen.

GIFT/KRANKHEIT	STUFE	VERZ.	INTERVALL	SCHADEN	WIRKUNGS-D.	ZUSATZWIRKUNG
Angstgift (W)	20	4 INI-Ph.	-	-	1 Std.	Erleidet einen Furcht-Effekt Stufe 1 (+1 je Hohe Qualität)
Arax (W)	20	-	-	-	8 Std.	Körperliche Proben -2 (-1 je Hohe Qualität, kumulativ)
Bannstaub (E)	28	-	1 Std.	2W6 AsP	1 Std.	Regeneriert 1 Nacht (+1 je Hohe Qualität) keine AsP
Feuerzunge (E)	20	1 Std.	2 Std.	1 Wunde	2W6 Std.	Erleidet eine Zungenschwellung; Sprechen unmöglich
Goldleim (K)	20	-	2 Std.	1 Wunde	3W6 Std.	-
Gonede (W)	24	8 Min.	2 Min.	1 Wunde	4W6 Min.	Erleidet eine Würgereiz; Proben -2 (-1 je Hohe Qualität)
Höhleinspinne (W)	20	-	-	-	8 Std.	Körperliche Proben -1 (kumulativ)
Kukris (E, W)	24	8 INI-Ph.	4 INI-Ph.	1 Wunde	6W20 INI-Ph.	Erleidet Krämpfe; Proben -2 (-1 je Hohe Qualität)
Maraskengift (W)	20	2 INI-Ph.	-	1 Wunde	-	-
Purpurblitz (E)	28	-	2 INI-Ph.	1 Wunde	3W20 INI-Ph.	-
Schlafgift (E, W)	20	16 INI-Ph.	-	-	1 Std.	Fällt in Tiefschlaf (bei milderndem Effekt kampfunfähig)
Schlachtfeldfieber	24	2 Tage	1 Tag	1 Wunde	2W6 Tage	Fieber: Proben -2 bis -8 (steigend), kampfunfähig
Wundfieber	20	1 Tag	2 Tage	1 Wunde	2W6 Tage	Entkräftung: Proben -2 bis -8 (steigend), kampfunfähig

# Kampf

„Du wirst sie finden und nach Al'Anfa zurückbringen. Lebend oder tot. Nimm so viele Söldner, wie du brauchst.“ Hazzim schluckte seine Antwort hinunter und nickte. So sollte er also seine Schuld begleichen.

Nur zu oft wirst du zur Waffe greifen müssen, um dich und deine Freunde zu verteidigen oder deine Ziele zu erreichen. Auf den folgenden Seiten findest du alles, was du zum Überwinden deiner Gegner brauchst.

Das Kapitel beginnt mit der Initiative. Sie bestimmt die Reihenfolge, in der die Kampfteilnehmer ihre Aktionen und Reaktionen ausführen. Daraus ergibt sich ein Wechselspiel von Attacken und Verteidigungen, das von Manövern aufgelockert wird. Manöver ermöglichen vernichtende Angriffe und geschickte Verteidigungen, benötigen mitunter aber spezielle Vorteile, Waffen oder Kampfstile.

Die folgenden Seiten bieten dir zusätzliche Möglichkeiten wie Fern- und Reiterkampf, aufpeitschende Kommandos und sogar den weggezogenen Teppich. Abgerundet wird das Kapitel mit einer ausführlichen Liste aventurischer Waffen.

Während diese Regeln bestens für schnelle und spannende Duelle oder Gruppenkämpfe geeignet sind, solltet ihr ganze Schlachten besser nach den Regeln für den Massenkampf ausspielen (S. 60).

## Kampfablauf

Ein gelungener Erstsenschlag kann den Kampf beenden, bevor er richtig begonnen hat. Entscheidend ist dabei die Reaktionsgeschwindigkeit, also die **Initiative (INI)**. Der Kämpfer mit der höchsten Initiative beginnt den Kampf und kann in seiner **Initiativephase** handeln (bei einem Gleichstand handeln Spielercharaktere vor NSC, darüber hinaus entscheidet der Spielleiter). 

Danach folgen die Kämpfer mit niedrigerer Initiative, bis alle gehandelt haben. Anschließend beginnt die Runde von vorne. Seit Kampfbeginn sind knapp 4 Sekunden vergangen, eine Minute entspricht demnach 16 Initiativephasen.

*Leise wie Schatten pirschen sich die Stammeskrieger und Isna-Iti an die Wache der Blasshäute heran, die gerade noch aufspringen kann – der Kampf beginnt. Die erfahrenen Stammeskrieger verfügen über eine INI von 7, Isna-Iti und die Wache kommt lediglich auf eine INI von 4. Damit handeln zuerst die Stammeskrieger, dann Isna-Iti (weil sie ein Spielercharakter ist) und dann die Wache. Danach sind wieder die Stammeskrieger an der Reihe.*

Jede Initiativephase läuft gleich ab: Du kannst **eine volle** Aktion oder bis zu **zwei einfache Aktionen** ausführen und zusätzlich **beliebig viele** verschiedene **Freie Aktionen** nutzen. Die Reihenfolge ist dabei beliebig, nur dass keine (Freie) Aktion eine andere unterbrechen darf. Anschließend wirken zuerst auf dir liegende schädliche Effekte (wie Gift), dann nützliche Effekte (wie Heilzauber). Dann endet deine Initiativephase.

## Aktionen

In seiner Initiativephase kann dein Charakter **eine volle** oder **bis zu zwei verschiedene einfache Aktionen** ausführen

– wenn du jedoch zwei einfache Aktionen nutzt, sind alle Proben in diesen Aktionen um -4 erschwert. Proben außerhalb dieser Aktionen, zum Beispiel bei Reaktionen, sind von diesem Malus nicht betroffen.

### Konflikt (einfach)

Du kannst deinen Gegner angreifen, vorbereitete Zauber auf deine Feinde schleudern oder dein Gegenüber einschüchtern. Fast jede Aktion, die eine vergleichende Probe beinhaltet, ist ein Konflikt.

*Beide Stammeskrieger wählen die Aktion Konflikt, um die noch unbewaffnete Wache anzugreifen.*

### Volle Offensive (voll)

Du führst einen tollkühnen Angriff aus. Alle Nahkampfangriffe in deiner Aktion sind um +4 erleichtert, alle Verteidigungen bis zu deiner nächsten Initiativephase um -8 erschwert.

*Isna-Itis Spielerin Judith wählt die Aktion Volle Offensive um die Wache zu töten, bevor sie handeln kann. Ihr gelingt ein mächtiger Treffer, doch die Wache bleibt auf den Beinen.*

### Volle Defensive (voll)

Du konzentrierst dich voll auf deine Verteidigung. Alle Verteidigungen bis zu deiner nächsten Initiativephase sind um +4 erleichtert. Mit dem Vorteil Defensiver Kampfstil (S. 42) wird volle Defensive zu einer einfachen Aktion.

### Bereit machen (einfach)

Du ziehst eine Waffe (1 Aktion), kramst einen Heiltrank hervor (je nach Aufbewahrungsort 2-4 Aktionen) oder führst andere Handlungen aus, die nicht deine volle Aufmerksamkeit benötigen.

*Die Wache kombiniert die einfachen Aktionen Bereit machen und Konflikt, um ihre Waffe zu ziehen und einen Angriff -4 gegen Isna-Iti auszuführen. Lieber hätte sie als zweite Aktion Volle Defensive gewählt, aber Volle Defensive ist eine volle Aktion.*

### Bewegung (einfach)

Du läufst, reitest oder schwingst an einem Seil. In einer normalen Kampfsituation kannst du so GS Schritt zurücklegen. Auf unsicherem Untergrund sinkt dieser Wert auf die Hälfte, in liegender oder kniender Position auf ein Viertel. Unter folgenden Bedingungen kannst du dich aber auch weiter bewegen: Geradeaus vorwärts doppelt so weit; geradeaus vorwärts und zusätzlich ohne Gepäck, Rüstung und sperrige Waffen viermal so weit. 

*In der nächsten Runde nutzt ein bisher versteckter Stammeskrieger die einfachen Aktionen Bewegung und Konflikt, um von seinem Ast herabzuspringen und die Wache endgültig zu erledigen.*

### Konzentration (voll)

Du führst eine Handlung aus, die deine volle Konzentration erfordert. Dazu gehört das Vorbereiten eines Zaubers oder Fernkampfangriffes sowie das Entschärfen einer Falle. Du kannst bis zu deiner nächsten Initiativephase keine Freien Aktionen oder Reaktionen ausführen und musst bei Störungen eine Willenskraft-Probe (16, I) ablegen. Erleidest du Schaden, steigt die Schwierigkeit der Probe um +4 Punkte pro soeben erlittener Wunde. Bei Misslingen verfallen alle bereits aufgewendeten Aktionen Konzentration.

### Verzögern (voll)

Du wartest ab und handelst erst, wenn ein bestimmtes Ereignis eintritt. Dazu bestimmst du das Ereignis und die genaue Handlung, die du ausführen möchtest. Diese Handlung kann unmittelbar vor oder nach dem Ereignis stattfinden, muss aber eine einfache Aktion sein (Proben in dieser Aktion sind um -4 erschwert, weil auch hier zwei Aktionen genutzt werden). Beispiele wären: „Wenn der Ork auf mich zukommt, halte ich den Abstand“, oder „Durchbricht der Dämon den Schutzkreis, attackiere ich ihn mit einem Wuchtschlag -4“. Sollte das Ereignis bis zu deiner nächsten Initiativephase nicht eintreten, verfällt die Aktion.

### FREIE AKTIONEN

Zusätzlich kannst du in deiner Initiativephase **beliebig viele verschiedene** Freie Aktionen ausführen. Du kannst in einer Freien Aktion bis zu 2 Schritt gehen, einen kurzen Satz rufen, dich umdrehen oder in den Händen gehaltene Gegenstände fallen lassen. Es ist völlig egal, ob du Freie Aktionen vor-, nach- oder zwischen zwei Aktionen nutzt. Allerdings darf niemals eine andere (Freie) Aktion unterbrochen werden und du darfst dieselbe Freie Aktion nicht zweimal ausführen, zum Beispiel um zwei Sätze zu sprechen oder dich zweimal zu bewegen.

### REACTIONEN

Reaktionen kannst du aufwenden, um auf Ereignisse außerhalb deiner Initiativephase zu reagieren. Typische Reaktionen sind **Passierschläge** (S. 39), vor allem aber **Verteidigungen** (VT) als Antwort auf einen Nahkampfangriff. Du kannst so viele Reaktionen ausführen wie nötig, doch das wird mit jeder Reaktion schwieriger. Jede Reaktion nach der ersten erleidet einen **kumulativen Malus** von -4. Dieser Malus verschwindet am Beginn deiner nächsten Initiativephase. Ausgenommen von diesem Malus sind Verteidigungen gegen Gegner in einer kleineren Größenklasse; sie gelten als Freie Reaktionen (s.u.).

*In der letzten Szene war die erste Verteidigung der Wache nicht erschwert, die zweite um -4 und die dritte sogar um -8.*

Die Reihenfolge, in der du deine Reaktionen ausführst, kann also eine Rolle spielen. Deswegen kannst du auch freiwillig Reaktionen mit einer höheren Erschwernis ausführen, um dir die nicht erschwerte Reaktion freizuhalten.

*In der vorherigen Situation waren die Verteidigungen der Wache um 0/-4/-8 erschwert. Stattdessen hätte sie aber auch ihre ersten beiden Verteidigungen mit einem Malus von -4/-8 ablegen können, um Isna-Iti dann mit einer unmodifizierten Verteidigung abzuwehren.*

Das Freihalten von Reaktionen lohnt sich vor allem dann, wenn einer deiner Gegner deutlich stärker ist als die anderen oder du deine Hoffnung in einen Passierschlag setzt. Dabei riskierst du aber, dass deine aufgesparte Reaktion verfällt.

### FREIE REAKTIONEN

Manchmal möchtest du vor einem Lichtblitz die Augen schließen, einem Zauber deine Magieresistenz entgegenstellen oder dich fallen lassen, um einem Westwinddrachen im Sturzflug zu entgehen – solche Handlungen können „nebenbei“ ausgeführt werden und gelten als Freie Reaktionen. Freie Reaktionen können beliebig oft durchgeführt werden; sie sind niemals durch vorherige Reaktionen erschwert (wenn sie eine Probe erfordern) und erschweren auch keine Folgereaktionen.

### HINTERHALTE

*„D-dann springen wir a-aus den B-büschen und h-hauen den P-p-pfefersäcken die K-knüppel auf den Ko-kopf!“  
– Stotter-Alrik bei einer Lagebesprechung.*

Für einen erfolgreichen Hinterhalt muss dir eine vergleichende Pirschen- oder Untertauchen-Probe gegen die Wachsamkeit deiner Opfer gelingen. Gelingt sie, gelten die Opfer als überrascht und die Initiativephasen aller Angreifer werden einmal durchlaufen, ohne dass die überraschten Opfer Aktionen oder Reaktionen durchführen können. Danach beginnt der Kampf wie gewöhnlich.

Gerade bei vielen Beteiligten, wie bei einem Räuberüberfall, sollten Gruppenproben gewürfelt werden. Werden die Spielercharaktere überfallen, sollte die Probe gegen den passiven Wachsamkeitswert der Charaktere abgelegt werden, um sie nicht vorzuwarnen (siehe S. 9).

*Hazzim schreckte hoch und blickte sich im Lager um.  
War da etwas? Wo war die Wache?  
In dieser Situation verlangt die Spielleiterin eine vergleichende Gruppenprobe um zu entscheiden, ob Isna-Iti und ihren Gefährten ein Hinterhalt gelingt. Isna-Iti hat den niedrigsten Pirschen-Wert der Angreifer und legt deswegen die Gruppenprobe ab. Mit ihrem Probenwert von 10 und einem Wurf von 14 erzielt sie eine 24.*

*Hazzims Wachsamkeit beträgt nur 6, was bei einem passiven Wurf eine 16 (6+10) ergibt – der Hinterhalt gelingt und die Angreifer können jeweils eine Aktion ausführen, ohne einen Gegenschlag fürchten zu müssen.*



# ATTACKE UND VERTeidigung

In einer Aktion Konflikt oder volle Offensive kann dein Charakter einen Feind in Reichweite angreifen. Normalerweise versucht der Angegriffene einen Treffer mit einer Verteidigung zu verhindern und es wird eine vergleichende Probe (I) auf die verwendeten Kampffertigkeiten abgelegt. Gewinnst du den Vergleich, kannst du deinem Gegner Schaden zufügen, der von deiner Waffe abhängt (siehe S. 50).

Kann sich der Angegriffene nicht verteidigen, etwa weil er kampfunfähig oder überrascht ist oder Aktionen Konzentration aufwendet, ist der Angriff Routine (12, I). Auch hier gelten dieselben Modifikatoren wie für eine normale Verteidigung (s.u.).

## TRIUMPH UND PATZER

Mit einem **Triumph** bei einem Kampfwurf darfst du wählen: Entweder du verbesserst ein bereits eingesetztes Manöver (S. 39) mit variabler Schwierigkeit um bis zu 4 Punkte, oder du darfst ein zusätzliches Kampfmanöver wählen, solange du dieses auch vorher ansagen hättest können (bei variabler Erschwernis bis -4.) Dein Erfolgswert sinkt dadurch nicht.

Ein **Putzer** lässt deinen Angriff oder deine Verteidigung spektakulär misslingen und gilt als Triumph für deinen Gegner. Dieser darf wie bei einem Triumph seinen Angriff oder seine Verteidigung verbessern (s.o.) und sein Erfolgswert wird berechnet, als ob er eine 20 geworfen hätte. Nach Spielleiterentscheid können Triumph und Patzer auch andere, zur Situation passende, Effekte haben. Wenn sowohl Attacke als auch Verteidigung aktiv gewürfelt werden, treten Triumphe und Patzer nur bei Attacken auf.

*Bei ihrem Angriff würfelt Judith eine 1 und liegt unter dem EW ihres Gegners. Das bedeutet einen Patzer. Obwohl ihr Gegner nur eine 8 gewürfelt hat, kann er jetzt ein zusätzliches Verteidigungsmanöver wählen, ganz so, als wäre ihm eine triumphale Verteidigung gelungen. Er wählt Entwaffen. Judith schafft die KK-Gegenprobe gegen 28 (VT-Wert des Gegners 8 + angenommener triumphaler Wurf 20) nicht und das Entwaffen ist erfolgreich. Isna-Iti verheddert sich in einer Wurzel und ihr Gegner reißt ihr den Speer aus der Hand.*

In absoluter Dunkelheit oder unter ähnlich schwierigen Bedingungen wird ein Kampf zu einem chaotischen Hauen und Stechen. Das nennen wir einen **chaotischen Kampf**. Dabei kann der Spielleiter die Patzerchance auf 2 oder sogar 3 auf dem W20 erhöhen; diese Würfe lassen die Probe in jedem Fall misslingen und bedeuten, dass ein zufälliger Kämpfer in Reichweite getroffen wurde – dich selbst eingeschlossen.

### Meucheln und Betäuben

Angriffe auf ein überraschtes Opfer haben eine Schwierigkeit von 12, die durch Positionsmodifikatoren weiter verringert werden kann (s.u.). Das ermöglicht dir einen vernichtenden Erstschiß. Außerdem umgehen geeignete Waffen wie Dolche bei einem Meuchelangriff den Rüstungsschutz des Getroffenen.

Erfahrene Meuchler nutzen die Aktion volle Offensive zusammen mit den Manövern Todesstoß und Wuchtschlag (oder gezielter Schlag auf Brust oder Kopf im Zonensystem).

Betäubungsangriffe mit einer stumpfen Waffe werden mit einer Kombination aus voller Offensive, Stumpfer Schlag und Hammerschlag oder Wuchtschlag (oder gezielter Schlag auf den Kopf im Zonensystem) durchgeführt.

## MODIFIKATOREN IM KAMPF

Häufig modifiziert die Umgebung Proben auf deine Kampffertigkeiten. Der Einfachheit halber sind die häufigsten Modifikatoren in **Stufen** eingeteilt. Diese Stufen können durch Vorteile verändert werden; zum Beispiel senkt Angepasst I (Dunkelheit) die Modifikatoren durch schlechte Lichtverhältnisse um eine Stufe. Modifikatoren aus unterschiedlichen Kategorien (z.B. Lichtverhältnisse und Untergrund) oder der Kategorie Sonstiges sind immer kumulativ.

*Der nächtliche Kampf stellt eine große Herausforderung dar: Nur die Sterne erhellen den Kampf (-8) und das Unterholz gilt als unsicherer Untergrund (-2). Insgesamt ergibt das einen Malus von -10. Isna-Iti besitzt allerdings den Vorteil Angepasst I (Wald), was die Abzüge durch den Untergrund um eine Stufe senkt, also von -2 auf 0.*

Manchmal betrifft ein Modifikator alle Beteiligten – dann könnt ihr ihn ignorieren. Das ändert nichts an den Trefferchancen, aber spart wertvolle Zeit. Noch öfter wirkt ein Modifikator aber auf *fast* alle Beteiligten. In diesem Fall solltet ihr nicht die Mehrheit mit einem Malus belegen, sondern stattdessen der Minderheit einen Bonus in gleicher Höhe verleihen.

*Die Abzüge durch das Sternenlicht können ignoriert werden und statt allen Blasshäuten einen Malus von -2 aufzuerlegen, erhält Isna-Iti einen Bonus von +2.*

## MODIFIKATOREN IM NAHKAMPF

Position	Sonstiges		
überlegen	+4	ideale Reichweite	+2
vorteilhaft	+2	unpassende Reichweite	-2
normal	0	je zusätzliche Reaktion	-4
kniend	-2	Nebenwaffe	-4
liegend	-4		

Untergrund	Dunkelheit		
unsicher, knietiefes Wasser	-2	Dämmerung	-2
eisig, hüfttiefe Wasser	-4	Mondlicht	-4
schultertiefe Wasser	-8	Sternenlicht	-8

## REICHWEITE

Ein Zweihänder ist eine mächtige Waffe, doch der Glaube an ihre grundsätzliche Überlegenheit hat schon manch unerfahrene Abenteurerin im Gewühl des Enterkampfs den Kürzeren ziehen lassen. Spieltechnisch unterscheiden wir zwischen Kämpfen auf **offenem Feld**, wie einer Feldschlacht oder einem Duell, und Kämpfen auf **engem Raum**, wie in der Garether Kanalisation oder dichtem Unterholz. Auf offenem Feld bringt eine lange Waffe (Reichweite 2, S. 50) einen Bonus von +2, eine kurze Waffe (Reichweite 0) einen Malus von -2. Auf engem Raum ist es genau umgekehrt. Mittellange Waffen (Reichweite 1) erleiden in beiden Fällen weder Bonus noch Malus. Führst du mehrere Waffen, dann zählt deine **Hauptwaffe**.

*Isna-Iti kämpft mit Holzspeer (Reichweite 2, Hauptwaffe) und Beil (Reichweite 1) auf einer offenen Lichtung gegen zwei Blasshäute. Dabei erhält Isna-Iti einen Bonus von +2. Zwischen den Urwaldbäumen würde sie dagegen einen Malus von -2 erleiden, solange sie ihre Hauptwaffe nicht ändert.*

## Haupt- und Nebenwaffen

Zu Beginn des Kampfes wählst du eine Hauptwaffe. Alle anderen Waffen zählen als Nebenwaffen, Attacken und Verteidigungen mit ihnen sind um -4 erschwert. Du wechselst deine Hauptwaffe mit einer Aktion Bereit machen.

## KONTROLLBEREICH UND PASSIERSCHLÄGE

Der **Kontrollbereich** ist die Umgebung deines Charakters bis zur Reichweite seiner längsten Waffe. Wann immer sich ein Gegner in diesem Bereich bewegt, ohne dich zu beachten, darfst du sofort einen **Passierschlag** mit einer ausreichend langen Waffe ausführen. Ein Passierschlag ist eine Attacke, die in einer Reaktion ausgeführt wird und gegen die wie gewöhnlich verteidigt werden kann. Typische Situationen für Passierschläge sind, wenn sich ein Gegner rückwärts bewegt oder aus dem Nahkampf flüchtet, ohne das Manöver Entfernung verändern zu nutzen.

*Isna-Iti entslossenem Angriff mit Speer und Beil können die Blasshäute nicht lange standhalten – schon bald nimmt einer die Beine in die Hand. Da er sich in Isna-Itis Kontrollbereich befindet, darf sie sofort einen Angriff +6 (+2 wegen der längeren Waffe auf offenem Feld, +4 durch den Angriff in den Rücken) ausführen.*

## OPTIONAL: BODENPLÄNE UND REICHWEITE

Diese Optionalregeln erlauben mehr taktische Tiefe, benötigen zur übersichtlichen Darstellung aber **Bodenpläne** mit Hexfeldern. Sie **ersetzen** die Basisregeln zur Reichweite.

Die **Bewegung** in ein benachbartes Feld entspricht einem Schritt. Normalerweise darfst du dich auch auf das Feld eines Gegners oder Verbündeten bewegen, aber nicht durch ein solches Feld. Die **Reichweite** gibt die Entfernung von dir in Hexfeldern an, in der deine Waffe am effektivsten ist. Sind deine Gegner ein Feld näher oder weiter entfernt, erleidest du einen Malus von -2, bei zwei Feldern einen Malus von -4. Du kannst keinen Gegner angreifen, der mehr als zwei Felder entfernt ist.

*Isna-Iti wird von zwei weiteren Söldnern angegriffen. Die optimale Entfernung für den Speer ist 2 (dunkelbraun), die des Beils 1 (hellbraun). Gegen den linken Gegner sollte sie also das Beil als Hauptwaffe wählen, gegen den rechten den Speer. Umgekehrt wären Attacken und Verteidigungen um -2 erschwert.*

Der **Kontrollbereich** ist auch hier die Umgebung eines Kämpfers bis zur Reichweite seiner längsten Waffe. Wenn ein Gegner ein Feld deines Kontrollbereichs verlässt, und dabei die Entfernung zu dir verändert, darfst du einen Passierschlag ausführen. Du entscheidest, wann du den Passierschlag ausführst (bevor oder nachdem dein Gegner das Feld verlässt) - aber du erhältst durch Entfernung maximal einen Passierschlag pro Bewegungsaktion des Gegners.

Ungefährlicher ist die Bewegung zusammen mit dem Manöver **Entfernung verändern**: Wenn dir das Manöver gelingt, erhält der getroffene Gegner in dieser Runde keine Passierschläge durch deine Bewegung. Andere Gegner können natürlich immer noch Passierschläge ausführen – weswegen eng gestaffelte Speerformationen auch so tödlich sind.

*Die Söldner bedrängen Isna-Iti in Reichweite 1, sie muss zurückweichen. Judith entschließt sich zu einem Entfernen verändern gegen den rechten Gegner.*



*Der Angriff gelingt und sie entfernt sich 1 Schritt; der linke Gegner erhält einen Passierschlag.*

## MANÖVER

*„Das wird nicht leicht, aber er ist übermüdig. Warte auf seinen Angriff, ligiere seine Klinge und antworte mit einem Ausfall. Sobald er sich eine Blöße gibt...“*

– vor einem Duell in Vinsalt, neuzeitlich

*„....und dann – bumm! – hab' ich ihm den Schädel eingehauen!“*

– gehört in einer Hafenkneipe in Olport

Du kannst deinen Gegner auf verschiedenste Arten bezwingen, sei es durch rohe Gewalt oder raffiniertes Klingenspiel. Spieltechnisch kannst du vor deinen Attacken und Verteidigungen Manöver ansagen, die deine Proben häufig erschweren, aber auch eine besondere **Manöverwirkung** versprechen. Diese Wirkung tritt ein, wenn du dich bei der **vergleichenden Kampfprobe durchsetzt**. Ein eventueller Manövereinsatz wird zuerst vom Angreifer, dann vom Verteidiger angesagt.

Manche Manöver erlauben noch eine **Gegenprobe** (I) auf das angegebene Attribut gegen den EW des Manövers, um die Manöverwirkung abzuwenden. Diese wird sofort nach dem Kampfwurf ausgeführt, bevor der Schaden abgerechnet wird. Dabei gelten dieselben Modifikationen im Nahkampf wie für eine normale Verteidigung (s.o.).

*Um sich auch den zweiten Gegner vom Leib zu schaffen, benutzt Isna-Iti das Manöver Umreißen. Ihre Attacke gelingt mit einem Erfolgswert von 24 – allerdings erlaubt Umreißen noch eine GE-Gegenprobe: Wenn ihrem Gegner eine GE-Probe (24, I) gelingt, bleibt er auf den Beinen.*

## Aufstehen

Das **Aufstehen** kostet im Kampf eine Aktion Konflikt. Allerdings kann ein Kontrahent versuchen, das mit einer Reaktion zu verhindern, dann muss dir zusätzlich eine vergleichende GE-Probe (I) gelingen.

Um nur von der liegenden in eine kniende oder von der knienden in eine stehende Position zu kommen, ist keine Probe nötig – wohl aber die Aktion Konflikt.

## Sprechende Manövernamen?

Lass dich von den Namen nicht zu sehr beeinflussen! Ein „Wuchtschlag“ kann ein gut gezielter Degenstich sein und ein „Klingentanz“ auch mit einem Hammer ausgeführt werden. Ihr könnt euch unabhängig von den Namen ausdenken, welches Geschehen die Regeln abbilden.

Zur besseren Übersicht haben wir die hier aufgeführten Nahkampfmanöver (Fernkampfmanöver siehe S. 46) aufgeteilt: **Basismanöver** kannst du jederzeit durchführen, während **eingeschränkte Basismanöver** eine bestimmte Situation oder Waffe erfordern und **aufbauende Manöver** sogar einen bestimmten Vorteil voraussetzen. Trotzdem sind alle Manöver miteinander kombinierbar, solange der gesunde Menschenverstand oder der Spielleiter das nicht ausschließen.

## BASISMANÖVER

### Ausweichen (VT -2-BE)

**Wirkung:** Der Verteidiger entgeht dem Angriff und seinen Auswirkungen vollständig. Ausweichen ist die sinnvollste waffenlose Verteidigung gegen Bewaffnete (siehe Waffeneigenschaft Zerbrechlich auf S. 47).

### Binden (VT -X)

**Wirkung:** Bis zum Ende der nächsten eigenen Initiativephase sind alle Verteidigungen des Gegners um -X (maximal 8) erschwert.

### Entfernung verändern (AT -BE)

**Wirkung:** Du kannst dich aus dem Nahkampf lösen, ohne Passierschläge zu riskieren.

**Besonderheiten:** Beim Spiel mit Bodenplänen erhält das Ziel in dieser Runde keine Passierschläge durch deine Bewegung.

### Entwaffnen (AT -4 oder VT -4)

**Gegenprobe:** KK

**Wirkung:** Dem Ziel wird eine Waffe deiner Wahl entrissen, die danach zwischen den Kämpfern am Boden liegt. Das Aufheben der Waffe benötigt eine Aktion Konflikt; falls ein anderer Kämpfer das in einer Reaktion verhindern möchte, ist zusätzlich eine vergleichende GE-Probe (I) notwendig. Das Manöver senkt den Schaden des Angriffes auf 0. Sollte der Angriff ohnehin keinen Schaden anrichten – etwa durch andere Manöver – ist das Manöver nicht möglich.

### Optional: Gezielter Schlag (AT -2)

**Wirkung:** Du bestimmst, an welcher Trefferzone (S. 33) du den Gegner triffst. Nur beim Spiel mit Trefferzonen.

### Umreißen (AT)

**Gegenprobe:** GE oder (für große und sehr große Gegner) KO

**Wirkung:** Dein Ziel stürzt und liegt am Boden. Das Manöver senkt den Schaden des Angriffes auf 0. Sollte der Angriff ohnehin keinen Schaden anrichten, ist das Manöver nicht möglich.

### Wuchtschlag (AT -X)

**Wirkung:** Der Angriff richtet X (maximal 8) TP mehr an.

## EINGESCHRÄNKTE BASISMANÖVER

### Auflaufen lassen (VT -4)

**Wirkung:** Der Verteidiger fügt dem Angreifer seinen Waffenschaden plus die GS des Angreifers zu.

**Voraussetzung:** größere Reichweite; Gegner kombiniert die Aktionen Bewegung und Konflikt, die Bewegung muss dabei vor dem Angriff ausgeführt werden.

### Rüstungsbrecher (AT -4)

**Wirkung:** Der Angriff richtet SP statt TP an.

**Voraussetzung:** Waffeneigenschaft Rüstungsbrechend

**Anmerkung:** Das Manöver lohnt sich, wenn der Gegner schwere Rüstung trägt oder du mehrere Wunden anrichten kannst.

### Schildspalter (AT +2)

**Wirkung:** Du fügst dem Schild deines Gegners deinen Waffenschaden zu.

**Voraussetzung:** Gegner führt Schild

### Stumpfer Schlag (AT)

**Wirkung:** Der Angriff verursacht Erschöpfung statt Wunden.

**Wird das Ziel kampfunfähig, erleidet es keine Blutung.**

**Voraussetzung:** Waffeneigenschaft Stumpf

### Umklemmern (AT -X)

**Wirkung:** Handlungen des Umklammerten sind um -X erschwert und seine GS sinkt auf 0, solange die Umklammerung anhält. Bei mehrfachen Umklammerungen summieren sich die Malusse. Du kannst dein Ziel in einer Freien Aktion loslassen. Der Umklammerte kann eine Aktion Konflikt aufwenden und eine vergleichenden GE-oder KK-Probe (I) gegen die GE oder KK des Umklammernden ablegen. Gelingt die Probe, lässt der Umklammernde sofort los. Das Manöver senkt den Schaden des Angriffes auf 0. Sollte der Angriff ohnehin keinen Schaden anrichten, ist das Manöver nicht möglich.

**Voraussetzungen:** Angriff mit beiden Händen im waffenlosen Kampf; Ziel darf nicht einer höheren Größenklasse angehören

## AUFBAUENDE MANÖVER

### Ausfall (AT -2-BE)

**Wirkung:** Das Ziel muss in einer Freien Reaktion bis zu 2 Schritt zurückweichen, du folgst in einer Freien Aktion. Möchte es in seiner nächsten Initiativephase einen anderen Gegner als dich angreifen, darfst du einen Passierschlag ausführen.

**Voraussetzung:** Vorteil Ausfall

### Befreiungsschlag (AT -4)

**Wirkung:** Du führst eine Attacke aus, die sich (samt anderen Manövern) gegen alle Ziele in einem Winkel von 180° vor dir richtet. Jedem Ziel steht eine eigene Verteidigung zu.

**Voraussetzungen:** Vorteil Kraftvoller Kampf III und Kampf in diesem Stil; kein Befreiungsschlag seit letztem Beginn einer eigenen Initiativephase

### Doppelangriff (zwei AT -4)

**Wirkung:** Du führst mit beiden Händen je eine Attacke -4 aus. Beide Angriffe sind unabhängig voneinander; sie werden separat ausgewürfelt, können sich gegen verschiedene Ziele richten und mit unterschiedlichen Manövern versehen werden.

**Voraussetzungen:** Vorteil Beidhändiger Kampf III und Kampf in diesem Stil; kein Doppelangriff seit letztem Beginn einer eigenen Initiativephase

### Hammerschlag (AT -8)

**Wirkung:** Der Angriff richtet doppelten Waffenschaden an. Zusätzliche Trefferpunkte aus Kommandos, anderen Manövern usw. werden nicht verdoppelt.

**Voraussetzung:** Vorteil Hammerschlag

### Klingentanz (AT -4)

**Wirkung:** Wenn der Angriff gelingt, darfst du sofort noch einmal angreifen. Dieser Folgeangriff ist nicht erschwert.

**Besonderheit:** Bei einer Kombination von Klingentanz und Befreiungsschlag muss jedes Ziel getroffen werden, damit der Klingentanz gelingt.

**Voraussetzung:** Vorteil Klingentanz; kein Klingentanz seit letztem Beginn einer eigenen Initiativephase

### **Niederwerfen (AT -4)**

Gegenprobe: KK

Wirkung: Dein Ziel stürzt und liegt am Boden.

Voraussetzung: Vorteil Niederwerfen

### **Riposte (VT -4)**

Wirkung: Du fügst dem Angreifer den Waffenschaden deiner Waffe zu. Die Riposte ist kombinierbar mit Attackemanövern, die in diesem Fall die Verteidigung zusätzlich erschweren. Zum Beispiel wäre eine Kombination aus Riposte und Hammerschlag um -12 erschwert, würde aber doppelten Schaden anrichten.  
Voraussetzung: Vorteil Parierwaffenkampf III und Kampf in diesem Stil; keine Riposte seit letztem Beginn einer eigenen Initiativephase

### **Schildwall (VT -4)**

Wirkung: Du kannst einen Angriff auf einen benachbarten Verbündeten abwehren. Das Manöver erfolgt vor der Verteidigung des Verbündeten.

Voraussetzungen: Vorteil Schildkampf III und Kampf in diesem Stil; kein Schildwall seit letztem Beginn einer eigenen Initiativephase

### **Sturmangriff (Bewegung und AT)**

Die Kombination der Aktionen Bewegung und Konflikt ist nicht erschwert. Außerdem richtet die nächste Attacke GS Trefferpunkte zusätzlich an.

Voraussetzungen: Vorteil Sturmangriff oder Reiterkampf I und Kampf in diesem Stil; die Bewegung muss vor dem Angriff ausgeführt werden.

Anmerkung: Sturzflugangriffe von fliegenden Gegnern folgen denselben Regeln. Bei besonders kleinen Gegnern oder kurzem Anlauf sollte der Spielleiter den Schaden verringern.

### **Todesstoß (AT -8)**

Wirkung: Der Angriff richtet zwei zusätzliche Wunden an, auch wenn der Schaden zu gering ist, um Wunden anzurichten.

Voraussetzung: Vorteil Todesstoß

### **Überrennen (Bewegung und AT)**

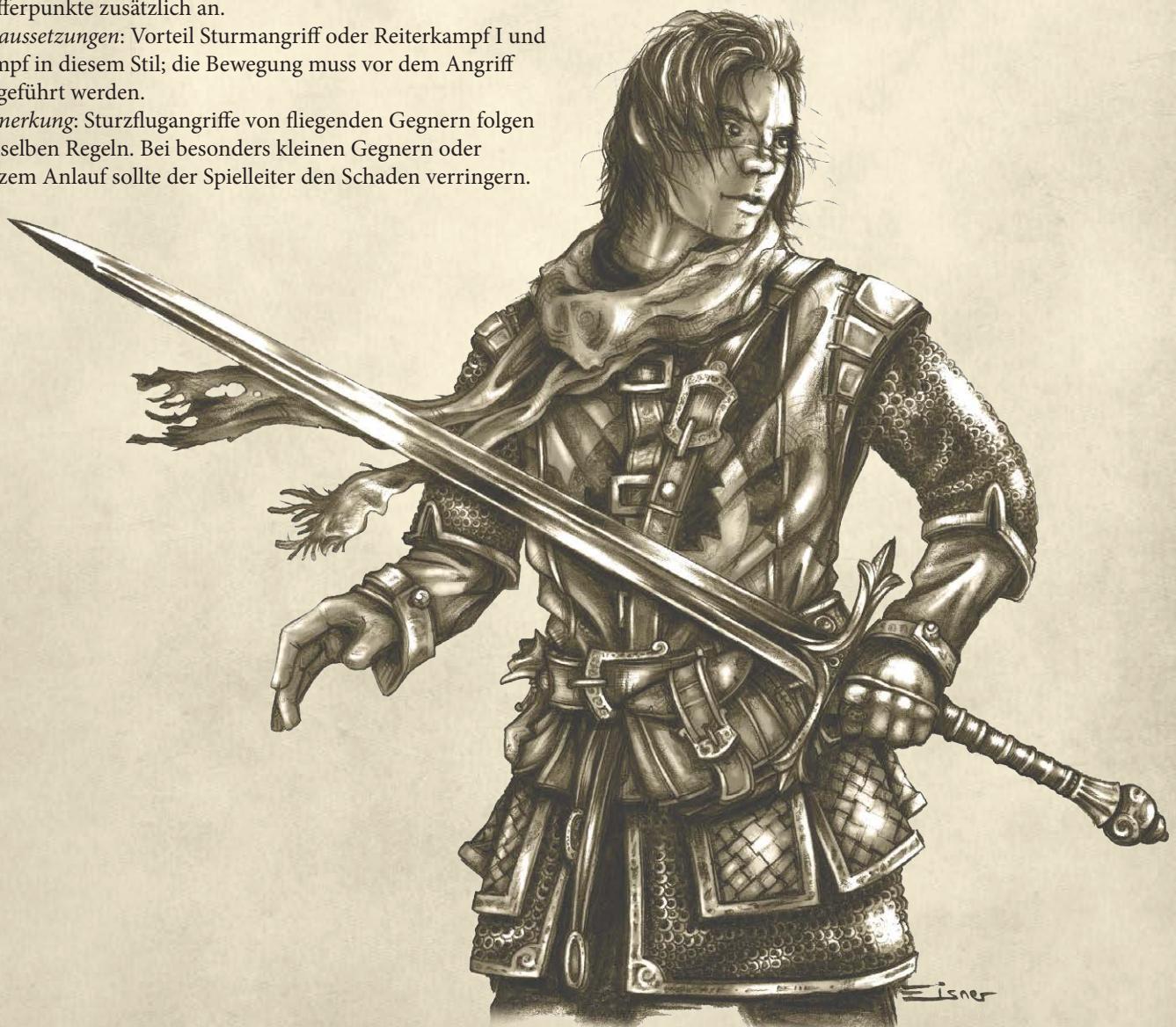
Wirkung: Das Reittier stürmt in die gegnerische Formation. Seine Attacke trifft (samt anderen Manövern) alle Gegner in seiner Bahn, bis es durch mindestens 2 erfolgreiche Verteidigungen gestoppt wird. Außerdem richtet die Attacke GS Trefferpunkte zusätzlich an. Die Kombination der Aktionen Bewegung und Konflikt ist nicht erschwert.

Voraussetzungen: Vorteil Reiterkampf III und Kampf in diesem Stil; GS Schritt Anlauf; Ziele sind in einer kleineren Größenklasse als das Reittier

### **Unterlaufen (VT -4)**

Wirkung: Wenn die Verteidigung gelingt, darfst du in der nächsten eigenen Initiativephase eine Freie Aktion nutzen, um deinen Gegner (ein weiteres Mal) anzugreifen.

Voraussetzungen: Vorteil Schneller Kampf III und Kampf in diesem Stil; kein Unterlaufen seit letztem Beginn einer eigenen Initiativephase



# KAMPFVORTEILE

Diese Vorteile verleihen passive Vorteile im Kampf oder erlauben zusätzliche Manöver sowie unterstützende Kommandos (S. 46). Sie setzen keine anderen Vorteile voraus, du kannst also z.B. Schnellziehen erwerben, ohne den Reflexschuss gekauft zu haben. Verweise zu allen Vorteilslisten findest du auf S. 30.

## VORAUSS. CH



FF



<b>Attribut 4</b> 20 EP	<b>Kommando: Haltet stand!</b> Furcht-Effekte für Mitstreiter zählen als eine Stufe niedriger (für den Einsatz von Kommandos siehe S. 46).
<b>Attribut 6</b> 40 EP	<b>Kommando: Formiert euch!</b> +1 VT für alle Mitstreiter

<b>Attribut 8</b> 60 EP	<b>Kommando: Keine Gefangenen!</b> +2 TP für alle Mitstreiter
----------------------------	--

<b>Attribut 10</b> 80 EP	<b>Kommando: Kennt keinen Schmerz!</b> +1 WS für alle Mitstreiter
-----------------------------	--

## VORAUSS. GE



KK



<b>Attribut 4</b> 20 EP	<b>Standfest</b> Nach einem Sturz befindest du dich in kniender statt liegender Position.
<b>Attribut 6</b> 40 EP	<b>Sturmangriff</b> Erlaubt das Manöver Sturmangriff.

<b>Attribut 8</b> 60 EP	<b>Todesstoß</b> Erlaubt das Manöver Todesstoß.
----------------------------	--

<b>Attribut 10</b> 80 EP	<b>Präzision</b> Zeigt der gewertete Würfel bei einem Nahkampfangriff eine 16 oder höher, richtet der Angriff GE TP zusätzlich an.
-----------------------------	---

## VORAUSS. IN



KO



<b>Attribut 4</b> 20 EP	<b>Kampfreflexe</b> INI +4
----------------------------	-------------------------------

<b>Attribut 6</b> 40 EP	<b>Defensiver Kampfstil</b> Volle Defensive (S. 36) ist für dich eine einfache Aktion. Dadurch kannst du beispielsweise zusätzlich die Aktion Konflikt wählen, um eine AT -4 ausführen.
----------------------------	--

<b>Attribut 8</b> 60 EP	<b>Aufmerksamkeit</b> Misslingt deinem Gegner eine Verteidigung gegen dich, die mit einem Manöver verstärkt wurde, darfst du sofort einen Passierschlag gegen ihn ausführen. Pro Runde kannst du die erste Verteidigung gegen einen Passierschlag als Freie Reaktion ausführen.
----------------------------	--

<b>Attribut 10</b> 80 EP	<b>Klingentanz</b> Erlaubt das Manöver Klingentanz.
-----------------------------	--

<b>Ruhige Hand</b> Verdoppelt im Fernkampf den Bonus durch Zielen.
---

<b>Reflexschuss</b> Im Fernkampf sinken Abzüge durch Bewegung oder Wind um eine Stufe.
<b>Schnellziehen</b> Erlaubt das Manöver Schnellschuss (S. 46) im Fernkampf. Nahkampf-, Nahkampf- und Wurfwaffen können in einer Freien Aktion gezogen werden.

<b>Meisterschuss</b> Erlaubt das Manöver Meisterschuss (S. 46) im Fernkampf.
---

<b>Niederwerfen</b> Erlaubt das Manöver Niederwerfen.
--

<b>Waffenloser Kampf</b> Deine unbewaffneten Angriffe erhalten die Waffen-eigenschaften Kopflastig und Wendig (S. 47).
<b>Hammerschlag</b> Erlaubt das Manöver Hammerschlag.

<b>Unaufhaltsam</b> Selbst bei einer gelungenen gegnerischen Verteidigung, die nicht mit dem Manöver Ausweichen verstärkt wurde, richtest du halben Schaden an. Manövereffekte wirken weiterhin nur bei gelungenen Attacken.
---

## DURCHATMEN

<b>Einhaltung</b> Einmal zwischen zwei Ruhephasen kannst du eine Aktion Konzentration aufwenden und eine Zähligkeits-Probe (16) ablegen. Gelingt die Probe, regenerierst du sofort 1 Wunde oder 2 Erschöpfung, die du im laufenden Kampf erlitten hast.
--

<b>Rüstungsgewöhnung</b> Die BE aller Rüstungen ist um 1 gesenkt.
--

<b>Atemtechnik</b> Du fügst +1W6 Trefferpunkte zu. Du aktivierst den Effekt in einer Freien Aktion. Der Effekt endet, wenn du auf einen Schlag zwei Wunden erleidest oder nach KO Initiativephasen. Dann erleidest du einen Punkt Erschöpfung.
---

<b>Verbesserte Rüstungsgewöhnung</b> (Wenn du auch Rüstungsgewöhnung gekauft hast, also um insgesamt 3 Punkte.)
--

## VORAUSS. MU



**Attribut 4 Ausfall**  
20 EP Erlaubt das Manöver Ausfall.

**Attribut 6 Offensiver Kampfstil**  
40 EP Der Verteidigungs-Malus durch volle Offensive sinkt auf -4.

**Attribut 8 Gegenhalten**  
60 EP Wenn du eine Attacke abwehrst, die mit einem Manöver verstärkt wurde, darfst du sofort einen Passierschlag gegen den Angreifer ausführen.

**Attribut 10 Kalte Wut**  
80 EP Der Charakter kann sich im Kampf in kalte Wut versetzen und Wundabzüge ignorieren.

## KAMPFSTILE

*„Hört zu, Grünschnäbel! Wenn ihr dem Drax gegenübersteht, habt ihr nur eine Chance, nur einen Stoß. Also passt gut auf, während ich euch vom Erzernen Weg erzähle...“*

– gehört in der Schule des Drachenkampfs zu Xorlosch

Für die meisten Aventurier ist das Waffenhandwerk nur ein Mittel zum Zweck oder eine notwendige Fähigkeit zum Überleben. Doch immer schon streben Wenige nach der Meisterschaft in ihrer bevorzugten Disziplin, ihrem Kampfstil.

Alle sechs Kampfstile haben dabei einige Gemeinsamkeiten. Die Vorteile verstärken alle getragenen Nahkampfwaffen, sind aber an gewisse **Voraussetzungen** geknüpft. Sind mit einer Waffenkombination mehrere Kampfstile möglich, musst du dich für einen Kampfstil entscheiden. Das Wechseln des Kampfstils kostet eine Aktion Bereit machen.

Jeder Kampfstil besteht aus **vier Stufen**, die aufeinander aufbauen. Um die nächste Stufe zu erwerben, muss dein Charakter – im Gegensatz zu den normalen Kampfvorteilen – die **vorherige Stufe beherrschen**.

Mit der vierten Stufe eines Kampfstils ist dein Charakter ein **Waffenmeister**. Er verlässt die bekannten Pfade und entwickelt seinen eigenen, individuellen Kampfstil. Das geschieht unter der Anleitung eines extrem erfahrenen Meisters der Kampfkunst, der einen ähnlichen Stil pflegt und mögliche Anwärter meist genau prüft.

Dabei kannst du insgesamt 8 Punkte verteilen: Für je einen Punkt kannst du die fixe Erschwernis eines Manöver um einen Punkt senken (bis maximal auf die Hälfte), für 4 Punkte die AT oder VT um einen Punkt erhöhen oder für bis zu 4 Punkte ein passendes, neues Manöver erfinden. Besondere Vorteile wie eine geringere Patzerchance, höhere Reichweite oder Schaden sind ebenfalls möglich. Solche Vorteile – wie der Waffenmeister ganz allgemein – und ihre Kosten sollten unbedingt mit der Gruppe und dem Spielleiter abgesprochen werden.

## BEIDHÄNDIGER KAMPF

Der schwer zu meisternde beidhändige Kampf kombiniert zwei einhändige Waffen zu einem Hagel aus blitzschnellen Angriffen, die nur schwer abzuwehren sind. Erfahrenere Kämpferinnen können sogar mehrere Attacken gleichzeitig schlagen.

**Voraussetzungen:** zwei einhändige Waffen, kein Schild, kein Reittier

## KRAFTVOLLER KAMPF

Mit dem kraftvollen Kampfstil kann ein Kämpfer seine Stärke perfekt nutzen, um eine unvergleichliche Durchschlagskraft zu erreichen. Außerdem erlaubt der Kampfstil mächtige Flächenattacken, um auf dem Schlachtfeld auch einer Überzahl Herr zu werden.

**Voraussetzungen:** einzelne Nahkampfwaffe; kein Reittier

## PARIERWAFFENKAMPF

Der vor allem im Horasreich und Almada beliebte Parierwaffenstil verwendet eine Parierwaffe als Unterstützung der Hauptwaffe, um gewagte und mörderisch effektive Manöver durchzuführen. Der Stil wurde vor allem für Duelle entwickelt und ist im Kampf gegen wilde Tiere oder andere Bestien nutzlos.

**Voraussetzungen:** Parierwaffe, kein Reittier

## REITERKAMPF

Während eine ungeschulte Kämpferin froh sein muss, nicht vom Rücken ihres Pferdes, Kamels oder Hippogriffs zu fallen, bildet eine erfahrene Kavalleristin mit ihrem Reittier eine tödliche Einheit. Der Reiterkampf erhöht den Schaden von Tier und Reiter, und schaltet spezielle Manöver frei, die nur mit dem Reittier ausgeführt werden können.

**Voraussetzungen:** Reittier

**Besonderheiten:** kann über GE oder KK erworben werden

## SCHILDKAMPF

Ein Schild ist lediglich ein Stück Holz, Leder oder Stahl. Doch in den Händen eines Schildkämpfers wird es zu einem undurchdringlichen Bollwerk, das Schutz gegen große Gegner und Fernkampfangriffe bietet. Erfahrene Schildkämpfer können diesen Schutz sogar auf weniger wehrhafte Gefährten ausdehnen.

**Voraussetzungen:** Schild

### Was bringt der Schild?

Sobald du im Schildkampfstil kämpfst, erhältst du alle Bonусse des Stils, wie die erhöhte VT und ab Stufe III das Manöver Schildwall. Du musst den Schild dafür nicht aktiv einsetzen und daher nicht unbedingt „Schilde“ steigern!

Wenn du den Schild aber aktiv einsetzt, kannst du zusätzlich die Waffeneigenschaften des Schildes nutzen (S. 51), stumpfe Schläge austeilen und besser auf engem Raum kämpfen.

### Kampfstile und der waffenlose Kampf

Die Stile Beidhänder Kampf, Schneller Kampf und Kraftvoller Kampf lassen sich problemlos waffenlos nutzen. Da deine Hand als Parierwaffe (S. 47) zählt, ist auch der Parierwaffenstil möglich. Nur den Reiterkampf und den Schildkampf kannst du nur auf einem Pferd bzw. mit einem Schild verwenden.

## SCHNELLER KAMPF

Lange vor Krona Adersins Stil mit dem Anderthalbhänder wurde der Speerkampf von Elfen und Zwergen zur Perfektion gebracht. In den Händen solcher Meister werden ausbalancierte Waffen zu vielseitigen Offensivwerkzeugen, um auch mächtigen Gegnern zu Leibe zu rücken.

**Voraussetzungen:** einzelne Nahkampfwaffe, kein Reittier

## KAMPFSTIL-VORTEILE

Kampfstile erhöhen deine Kampfwerte und verleihen exklusive Manöver (S. 40), solange du mit einer bestimmten Waffenkombination kämpfst. Jede Stufe setzt die vorherigen Stufen voraus; die Bonусe der Stufen sind dabei immer kumulativ. Verweise zu allen Vorteilslisten findest du auf S. 30.

### VORAUSS.

### BEIDHÄNDIGER KAMPF (GE)

#### Bedingungen

zwei einhändige Waffen  
kein Schild  
nicht beritten



### KRAFTVOLLER KAMPF (KK)

einzelne Nahkampfwaffe  
nicht beritten



**Attribut 4**  
**20 EP**

**Beidhändiger Kampf I**  
+1 AT

**Kraftvoller Kampf I**  
+1 Waffenschaden

**Beidhändiger Kampf II**  
+1 AT

**Kraftvoller Kampf II**  
+1 Waffenschaden

**Stufe I**  
**Attribut 6**  
**40 EP**

Deine zweite Waffe ignoriert die üblichen Erschwernisse für Nebenwaffen (S. 39). Damit kannst du den vollen Nutzen aus zwei unterschiedlichen Waffen ziehen. Falls du dennoch zwei identische Waffen nutzt, kannst du den ersten (bzw. mit Wendigen Waffen zweiten) Passierschlag zwischen zwei INI-Phasen als Freie Reaktion ausführen.

Du kannst in eine Halbschwertstellung wechseln, um deine Waffe in einer um eins kleineren Reichweite zu führen. Der Wechsel in die Stellung oder zurück geschieht in einer Freien Aktion.

**Stufe II**  
**Attribut 8**  
**60 EP**

**Beidhändiger Kampf III**  
+1 AT  
Erlaubt das Manöver Doppelangriff.

**Kraftvoller Kampf III**  
+1 Waffenschaden

Erlaubt das Manöver Befreiungsschlag.

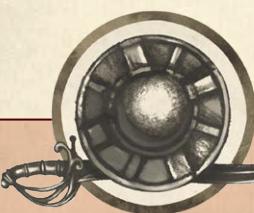
**Stufe III, Att. 10,  
2 weitere Att.  
auf insgesamt 16**  
**80 EP**

**Beidhändiger Kampf IV**  
8 Punkte können zur Verbesserung des Kampfstils verwendet werden.

**Kraftvoller Kampf IV**  
8 Punkte können zur Verbesserung des Kampfstils verwendet werden.



VORAUSS.	<b>PARIERWAFFENKAMPF (GE)</b>	<b>REITERKAMPF (GE ODER KK)</b>
<b>Bedingungen</b>	Parierwaffe nicht beritten	 beritten
<b>Attribut 4 20 EP</b>	<b>Parierwaffenkampf I</b> Du kannst gegen humanoide Gegner -1 Erschwernis aus Manövern ignorieren.	<b>Reiterkampf I</b> +1 AT, VT, Waffenschaden Erlaubt das Manöver Sturmangriff mit dem Reittier.
<b>Stufe I</b>	<b>Parierwaffenkampf II</b> Du kannst gegen humanoide Gegner -1 Erschwernis aus Manövern ignorieren.	<b>Reiterkampf II</b> +1 AT, VT, Waffenschaden
<b>Attribut 6 40 EP</b>	Deine Parierwaffe ignoriert die üblichen Erschwerisse für Nebenwaffen (S. 39). Wenn ideale Kampfbedingungen herrschen – du also keine Erschwerisse durch Position, Untergrund und Licht erleidest – verbessert sich deine Position um eine Stufe (S. 38).	Dein Reittier ignoriert die üblichen Erschwerisse für Nebenwaffen (S. 39) und im Reiterkampf ist die BE durch Rüstungen um 1 gesenkt. Außerdem ignorierst du im Fernkampf den Malus für berittene Schützen (S. 46).
<b>Stufe II</b>	<b>Parierwaffenkampf III</b> Du kannst gegen humanoide Gegner -1 Erschwernis aus Manövern ignorieren.	<b>Reiterkampf III</b> +1 AT, VT, Waffenschaden
<b>Attribut 8 60 EP</b>	Erlaubt das Manöver Riposte.	Erlaubt das Manöver Überrennen mit dem Reittier.
<b>Stufe III, Att. 10, 2 weitere Att. auf insgesamt 16 80 EP</b>	<b>Parierwaffenkampf IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung des Kampfstils verwendet werden.	<b>Reiterkampf IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung des Kampfstils verwendet werden.

VORAUSS.	<b>SCHILDKAMPF (KK)</b>	<b>SCHNELLER KAMPF (GE)</b>
<b>Bedingungen</b>	Schild	 einzelne Nahkampfwaffe nicht beritten
<b>Attribut 4 20 EP</b>	<b>Schildkampf I</b> +1 VT	<b>Schneller Kampf I</b> +1 AT
<b>Stufe I</b>	<b>Schildkampf II</b> +1 VT	<b>Schneller Kampf II</b> +1 AT
<b>Attribut 6 40 EP</b>	Dein Schild ignoriert die üblichen Erschwerisse für Nebenwaffen (S. 39). Außerdem kannst du die erste VT zwischen zwei Initiativephasen als Freie Reaktion ausführen.	Du kannst in eine Halbschwertstellung wechseln, um deine Waffe in einer um 1 kleineren Reichweite zu führen. Der Wechsel in die Stellung oder zurück geschieht in einer Freien Aktion.
<b>Stufe II</b>	<b>Schildkampf III</b> +1 VT	<b>Schneller Kampf III</b> +1 AT
<b>Attribut 8 60 EP</b>	Erlaubt das Manöver Schildwall.	Erlaubt das Manöver Unterlaufen.
<b>Stufe III, Att. 10, 2 weitere Att. auf insgesamt 16 80 EP</b>	<b>Schildkampf IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung des Kampfstils verwendet werden.	<b>Schneller Kampf IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung des Kampfstils verwendet werden.

# Weitere Kampfregeln

## EINSCHÜCHTERN

Um deinen Gegner einzuschüchtern, musst du eine Aktion Konflikt aufwenden und eine vergleichende **Einschüchtern-Probe** gegen den MU deines Kontrahenten ablegen. Eine misslungene Probe kann nicht wiederholt werden. Gelingt die Probe, ist dein Gegner von einem Furcht-Effekt Stufe 1 betroffen (s.u.). Hohe Qualität (S. 7) erhöht den Furcht-Effekt um eine Stufe oder verdoppelt die Zahl der eingeschüchterten Gegner. Dann legen die Gegner ihre MU-Probe als Gruppenprobe ab: Wenn die Mutigste flieht, fliehen alle.

Der Effekt endet am Ende des Kampfes, bei Kampfunfähigkeit des Einschüchternden oder wenn der eingeschüchterte Gegner weit genug geflohen ist. Furcht-Effekte sind **nicht kumulativ**, es zählt also stets nur die stärkste Furcht-Stufe.

### FURCHT WIRKUNG

<b>Stufe 1</b>	Proben -2
<b>Stufe 2</b>	Proben -4 und wenn möglich Rückzug vor Auslöser
<b>Stufe 3</b>	Proben -8 und Flucht, bis Auslöser außer Sicht
<b>Stufe 4</b>	Proben -8 und nur noch zur Flucht erlaubt

## KOMMANDOS

Erfahrene Anführer befehligen ihre Kampfgefährten nicht nur, sie inspirieren sie. Mit den entsprechenden Vorteilen (S. 42) kannst du in einer Aktion Konflikt eine **Anführen-Probe (16, I)** ablegen, um bis zu **4 Mitstreitern** in Hörweite einen **Bonus** für diesen Kampf zu verleihen. Hohe Qualität (S. 7) vervierfacht die Zahl der Mitstreiter. Jeder Kämpfer kann nur von einem Anführen-Effekt gleichzeitig profitieren.

Der Effekt endet am Ende des Kampfes, bei Kampfunfähigkeit des Anführers oder wenn dieser neue Befehle ruft. Der Anführer selbst profitiert nicht von Kommandos.

### KOMMANDO

KOMMANDO	WIRKUNG
Haltet stand!	Furcht-Effekte eine Stufe gesenkt
Formiert euch!	+1 VT
Keine Gefangen!	+2 TP
Kennt keinen Schmerz!	+1 WS

### WIRKUNG

## REITERKAMPF

Im Reiterkampf bewegst du dich mit der GS des Reittiers und verwendest **Reiten** als **Gegenprobe** gegen Niederwerfen und Umreißen-Attacken (S. 40), bei deren Missslingen du aus dem Sattel geworfen wirst und 2W6 SP erleidest.

Im Kampf bilden Kavallerist und Reittier eine Einheit. Letzteres wird deswegen **wie eine Waffe** behandelt, die mit dem Talent Reiten eingesetzt wird. Du kannst dich daher bei jeder Attacke und jeder Verteidigung entscheiden, ob du das Pferd oder eine andere Waffe nutzt. Reiten-Attacken sind um +4 erleichtert, wenn das Reittier in einer höheren Größenklasse als das Ziel ist – wie zum Beispiel ein Pferd gegenüber einem Infanteristen. Bei einer Reiten-Verteidigung nimmt das Tier keinen Schaden.

**Lanzenreiten**-Attacken sind nur für berittene Kämpfer aus der Bewegung heraus möglich. Sie verursachen Niederwerfen und sind gegen Infanteristen um +4 erleichtert. Allerdings kannst du dich mit dem Talent Lanzenreiten nicht verteidigen.

## FERNKAMPF

Fernkampfangriffe (FK) führst du in drei Schritten aus:

- Auswahl:** Du wählst deine Manöver (s.u.) und ein Ziel in Sicht- und Reichweite (RW).
- Vorbereitung:** Du wendest so viele Aktionen Konzentration auf, wie bei deiner Fernkampfwaffe unter Ladezeit (LZ) angegeben (S. 53).
- Probe:** In einer Aktion Konflikt würfelst du eine Probe (12, I) auf den passenden Fertigkeitswert.

Genau wie Nahkampfangriffe werden auch Fernkampfangriffe durch die Umgebung, aber auch durch das Ziel **modifiziert**, zum Beispiel durch die Größe und Bewegung des Ziels.

### MODIFIKATOREN IM FERNKAMPF

Größenklasse des Ziels	Umgebung	
sehr groß (Elefant)	+8	Dämmerung
groß (Pferd, Oger)	+4	Mondlicht
mittel (Mensch, Zwerg)	0	Sternenlicht
klein (Wolf, Reh)	-4	
sehr klein (Fasan, Hase)	-8	Wind
winzig (Maus)	-12	Sturm

### Bewegung

Bewegung	Sonstiges	
schnell (laufender Mensch)	-4	halbe Deckung
sehr schnell (Pferd)	-8	Dreivierteldeckung
extrem schnell (Vogel)	-12	berittener Schütze

## FERNKAMPFMANÖVER

### Optional: Gezielter Schuss (FK -2)

**Wirkung:** Du bestimmst, an welcher Trefferzone (S. 33) du den Gegner triffst. Nur beim Spiel mit Trefferzonen.

### Reichweite erhöhen (FK -4)

**Wirkung:** Die Reichweite deines Fernkampfangriffes verdoppelt sich. Kann bis zu zweimal pro FK eingesetzt werden.

### Scharfschuss (FK -X)

**Wirkung:** Der Angriff richtet X (maximal 8) Trefferpunkte mehr an.

### Zielen (FK +2)

**Wirkung:** Erhöht die Vorbereitungszeit um 1 Aktion. Ruhige Hand (S. 42) verdoppelt den Bonus.

### Meisterschuss (FK -8)

**Wirkung:** Der Angriff richtet zwei zusätzliche Wunden an – auch wenn der Schaden zu gering ist, um eine Wunde anzurichten.

**Voraussetzung:** Vorteil Meisterschuss

### Rüstungsbrecher (FK -4)

**Wirkung:** Der Angriff ignoriert die gegnerische Rüstung und richtet SP statt TP an.

**Voraussetzung:** Pfeile mit Waffeneigenschaft Rüstungsbrechend

### Schnellschuss (FK -4)

**Wirkung:** Verkürzt die Vorbereitungszeit um die Hälfte. Eine Vorbereitungszeit von 1 Aktion wird zu 0 Aktionen. Die Aktion Konflikt ist von dieser Modifikation nicht betroffen.

Kann bis zu zweimal pro FK eingesetzt werden.

**Voraussetzung:** Vorteil Schnellziehen

## SCHÜSSE INS KAMPFGETÜMMEL

Bei Schüssen ins Kampfgetümmel steigt die Patzerchance auf 2/4 auf dem W20, wenn in offenem Feld/auf beengtem Raum gekämpft wird. Diese Würfe lassen die Probe auf jeden Fall misslingen und bedeuten, dass du ein verbündetes Ziel vor dir triffst.

## VERTEIDIGUNG GEGEN FERNKAMPFANGRiffe

Wenn du den Schützen beim Zielen beobachtest, kannst du versuchen, dem Fernkampfangriff zu entgehen. Dazu musst du eine Reaktion aufwenden und eine Schild-VT (28, I) oder eine Akrobatik-Probe (28, I) ablegen. Befindet sich der Schütze in deinem Kontrollbereich, genügt eine Freie Reaktion, um seine Waffe beiseite zu schlagen.

## UNTYPISCHE KAMPFAKTIONEN

In die Augen geworfener Sand, ein weggezogener Teppich oder das uralte „Hinter dir!“ – für die einen ist das unromantische Feigheit, für die anderen eine kluge List. Um eine untypische Kampfaction auszuführen, muss dir in einer Aktion Konflikt eine **vergleichende Attributprobe** gelingen. Die verwendeten Attribute hängen dabei von der Art der Aktion ab und sind Spielleiterentscheid.

Mit einer gelungenen Probe kannst du nur einen **Effekt** der Stufe 1 wählen, aber jeder Einsatz von Hoher Qualität (S. 7) erweitert die Auswahl um Effekte der nächsthöheren Stufe.

### EFFEKT WIRKUNG

Stufe 1	Proben -4 bis zum Ende deiner nächsten INI-Phase
Stufe 2	Sturz, Entwaffnet oder 2W6 TP
Stufe 3	Betäubt oder Umklammern (Ansage -4)
Stufe 4	Umklammern (Ansage -8)

*Nur ein dünner Ring aus Söldnern scharft sich noch um den Mann mit dem seltsamen Kleid. Einen von ihnen will Isna-Iti mit einer Liane von den Beinen holen. Die Spielleiterin verlangt dafür eine GE-Probe -4 (durch einmal Hohe Qualität) gegen die GE des Söldners. Die Probe gelingt und der Söldner stürzt.*

Es ist übrigens nicht möglich, einfach „einen schmutzigen Trick“ auszuführen! Der Spieler muss bei jedem Trick beschreiben, wie genau er den Gegner überlistet möchte und der Spielleiter kann die Probe je nach Einfallsreichtum und Plausibilität modifizieren. Ein schlichtes „Hinter dir!“ sollte also spürbar erschwert sein.

BEISPIELTRICK	STUFE	PROBE	WIRKUNG
„Hinter dir!“	1	CH (-4) vs. IN	Proben -4
Sand in die Augen	1	FF vs. IN	Proben -4
Teppich wegziehen	2	KK (-4) vs. GE	Sturz
Vorhang überwerfen	3	KK (-8) vs. GE	Umklammern (-4)

## Waffen

Die folgende Liste umfasst die verbreitetsten aventurischen Waffen, geordnet nach Fertigkeiten. Die **Trefferpunkte** geben an, wie hoch der Waffenschaden einer erfolgreichen Attacke ist. Die **Reichweite (RW)** bestimmt die Größe des Kontrollbereichs und unter welchen Bedingungen die Waffe optimal eingesetzt wird (S. 39). Der **Waffenmodifikator (WM)** gilt als Bonus

oder Malus auf alle Attacken und Verteidigungen mit dieser Waffe. Die **Härte** bestimmt die Stabilität der Waffe (S. 32). Bei normalen Angriffen und Verteidigungen erleidet deine Waffe keinen Schaden.

## WAFFENEIGENSCHAFTEN

Neben Schaden, Reichweite und Härte unterscheiden sich Waffen in ihren speziellen Eigenschaften.

**Kopflastig:** Die Waffe kann zusätzliche Kraft besonders effizient in Schaden umwandeln. Der Schadensbonus durch hohe KK zählt für sie doppelt.

**Parierwaffe:** Das Führen einer solchen Waffe ist Voraussetzung für den Parierwaffenstil.

**Reittier:** Ein Reittier ist Voraussetzung für den Reiterkampfstil. Angriffe mit dem Reittier sind um +4 erleichtert, wenn das Reittier in einer höheren Größenklasse als das Ziel ist.

**Rüstungsbrechend:** Ein schmaler Stoßdorn oder andere Waffenteile können Rüstungen durchschlagen. Ermöglicht das Manöver Rüstungsbrecher (S. 40).

**Schild:** Ermöglicht den Kampf im Schildkampfstil. Verteidigungen mit einem Schild sind um +4 erleichtert, wenn der Angreifer einer höheren Größenklasse angehört.

**Schwer:** Du brauchst mindestens die angegebene Körperkraft, um die Waffe ohne Einschränkungen führen zu können. Darunter erleidest du einen Malus von -2.

**Stumpf:** Stumpfe Waffen können den Gegner mit dem Manöver Stumpfer Schlag (S. 40) bewusstlos schlagen.

**Unberechenbar:** Die Waffe verursacht auch bei einer 2 einen Patzer. Dafür kann sie auch um Schilde herumschlagen, was Angriffe gegen Schildträger um +4 erleichtert.

**Wendig:** Die Waffe ist ungewöhnlich wendig, du kannst den ersten Passierschlag zwischen zwei Initiativephasen als freie Reaktion ausführen.

**Zerbrechlich:** Die Waffe erleidet den vollen Waffenschaden, wenn sie eine nicht-zerbrechliche Waffe erfolgreich verteidigt oder von einer solchen erfolgreich verteidigt wird. Ausweichen vermeidet diesen Schaden.

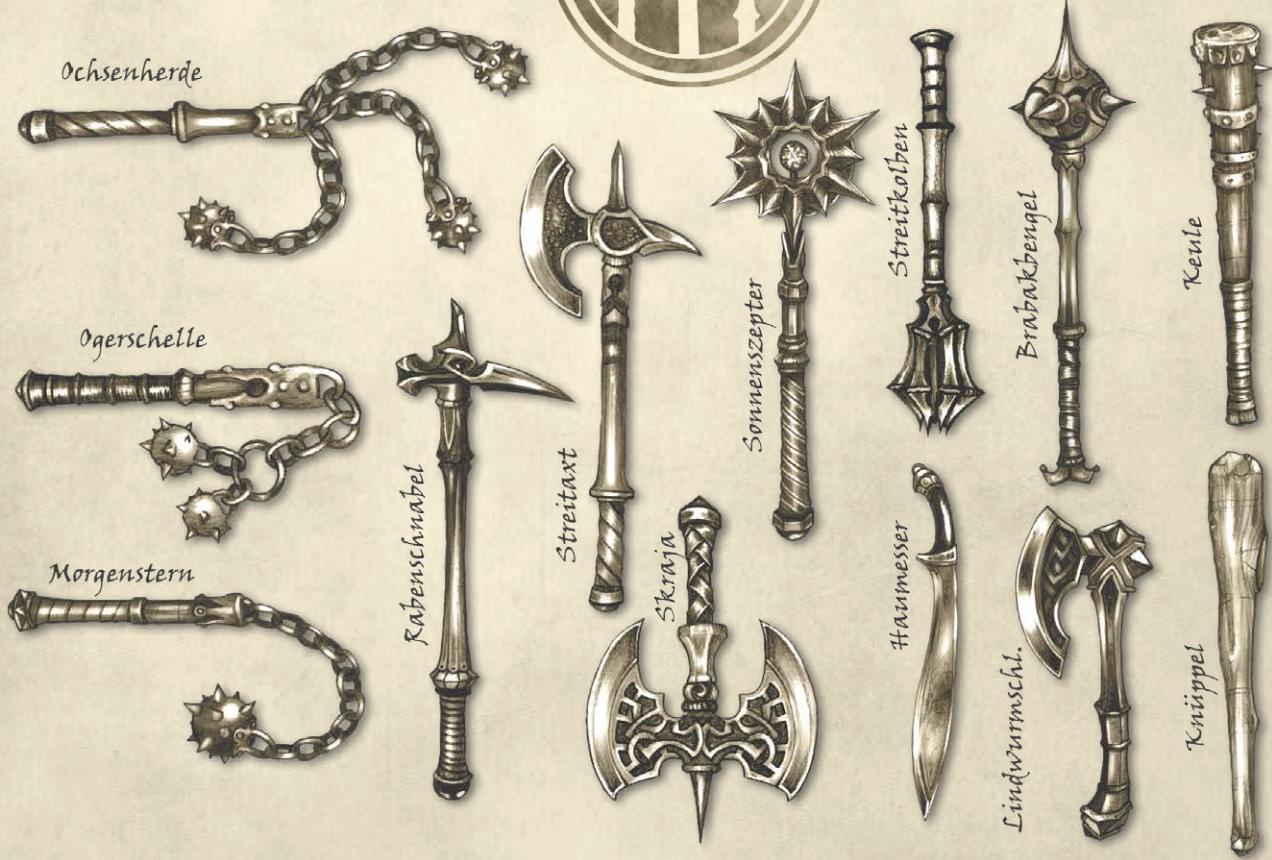
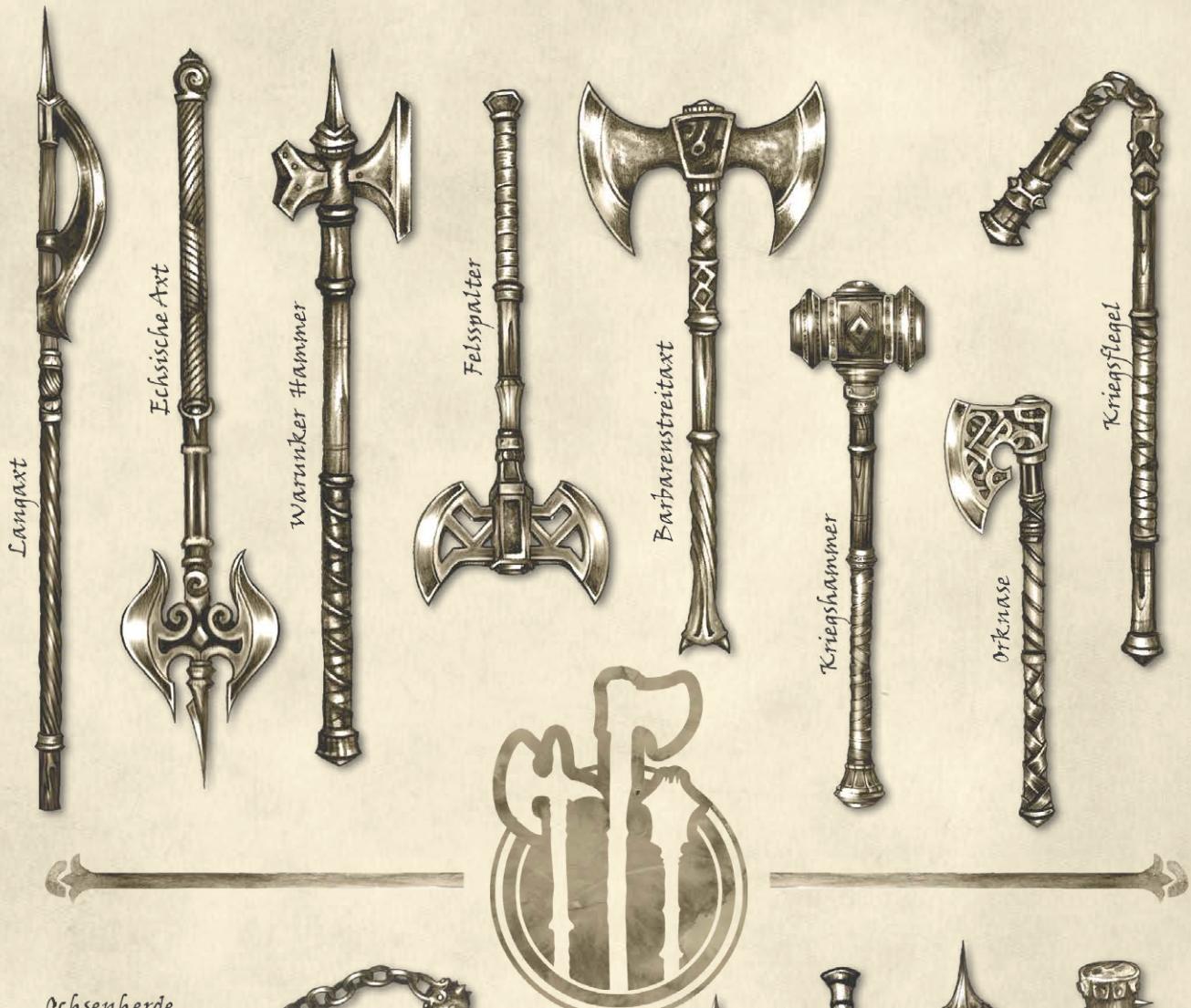
*Im heillosen Chaos hatte Hazzim nicht einmal die Zeit, zu seinem Zauberstab zu gelangen. Aber mit der bloßen Faust (zerbrechlich) würde er sich jedes Mal selbst schneiden, wenn sein Hieb auf das Beil seiner Gegnerin trafe (2W6+1 TP) und sein Mengbilar (ebenfalls zerbrechlich) wäre bei einer Härte von 5 nach wenigen Verteidigungen ein giftiger Haufen Schrott.*

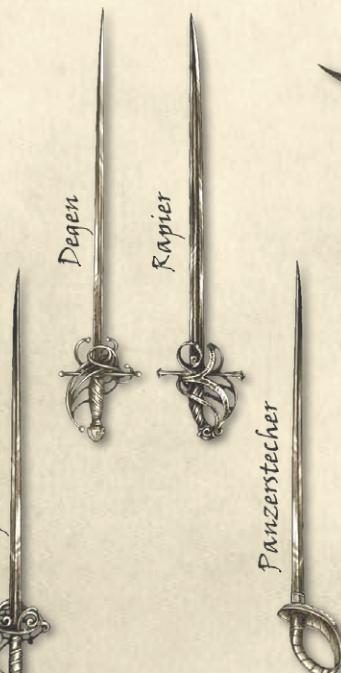
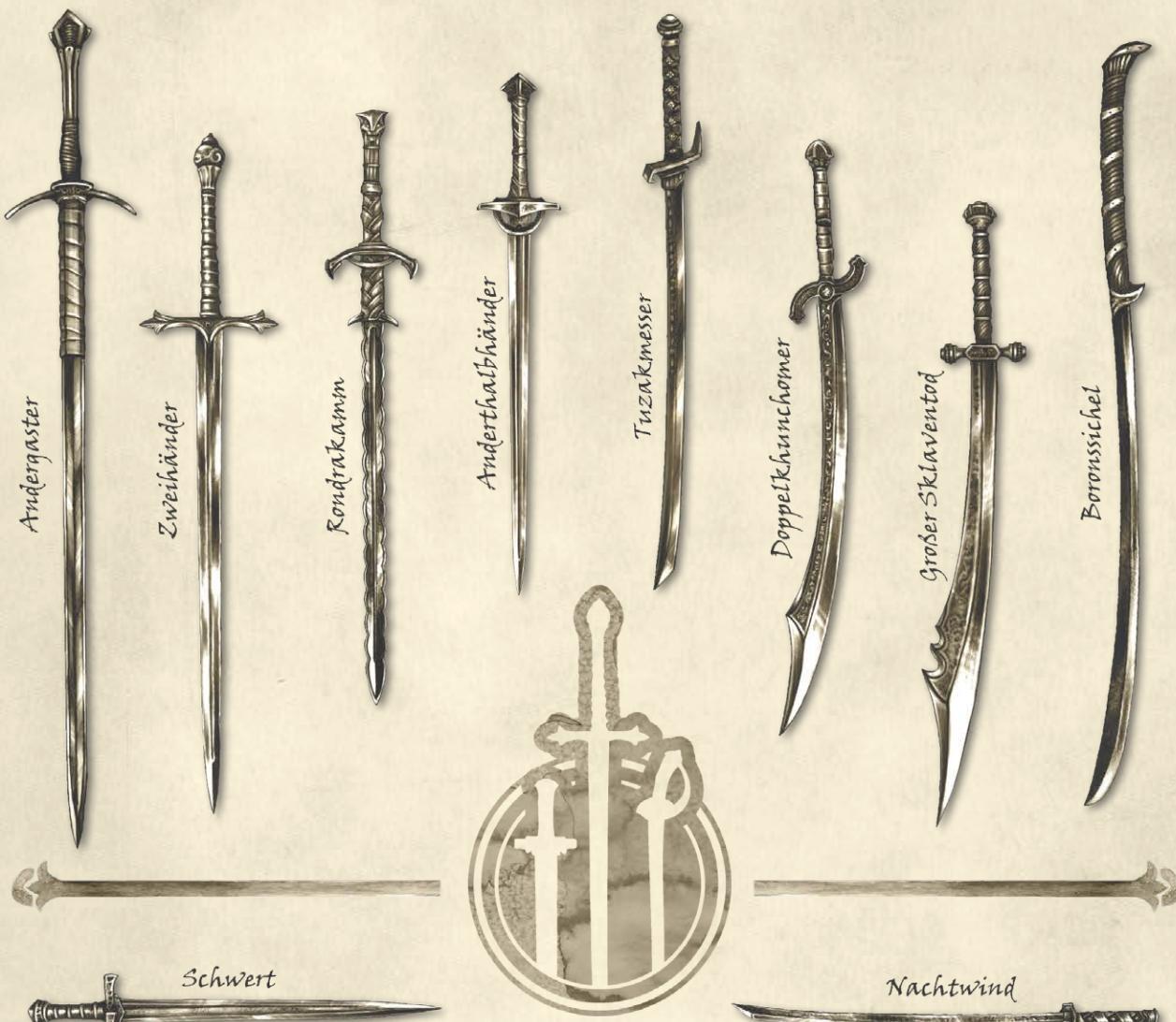
**Zweihändig:** Die Waffe wird zweihändig geführt. Bei einhändiger Führung erleidest du einen Probenmalus von -2 und die Waffe richtet -4 TP weniger an. Zweihändige Fernkampfwaffen können nicht einhändig benutzt werden.

## AUTOMATISCHE MANÖVEREFFEKTE

Bei manchen Waffen, wilden Tieren oder Monstrositäten haben schon gewöhnliche Angriffe den Effekt eines Manövers. In Klammern befinden sich – falls relevant – die Ansage des Manövers, der Modifikator der Gegenprobe und die Schwierigkeit der Gegenprobe.

*Auf der Flucht wird Hazzim von einem schweren Wurfnetz mit dem Manövereffekt Umklammern (-8, 12) erwischt. Damit sind alle seine Proben um -8 erschwert, bis er sich mit einer (ebenfalls erschwerten) KK- oder GE-Probe (12) befreien kann.*



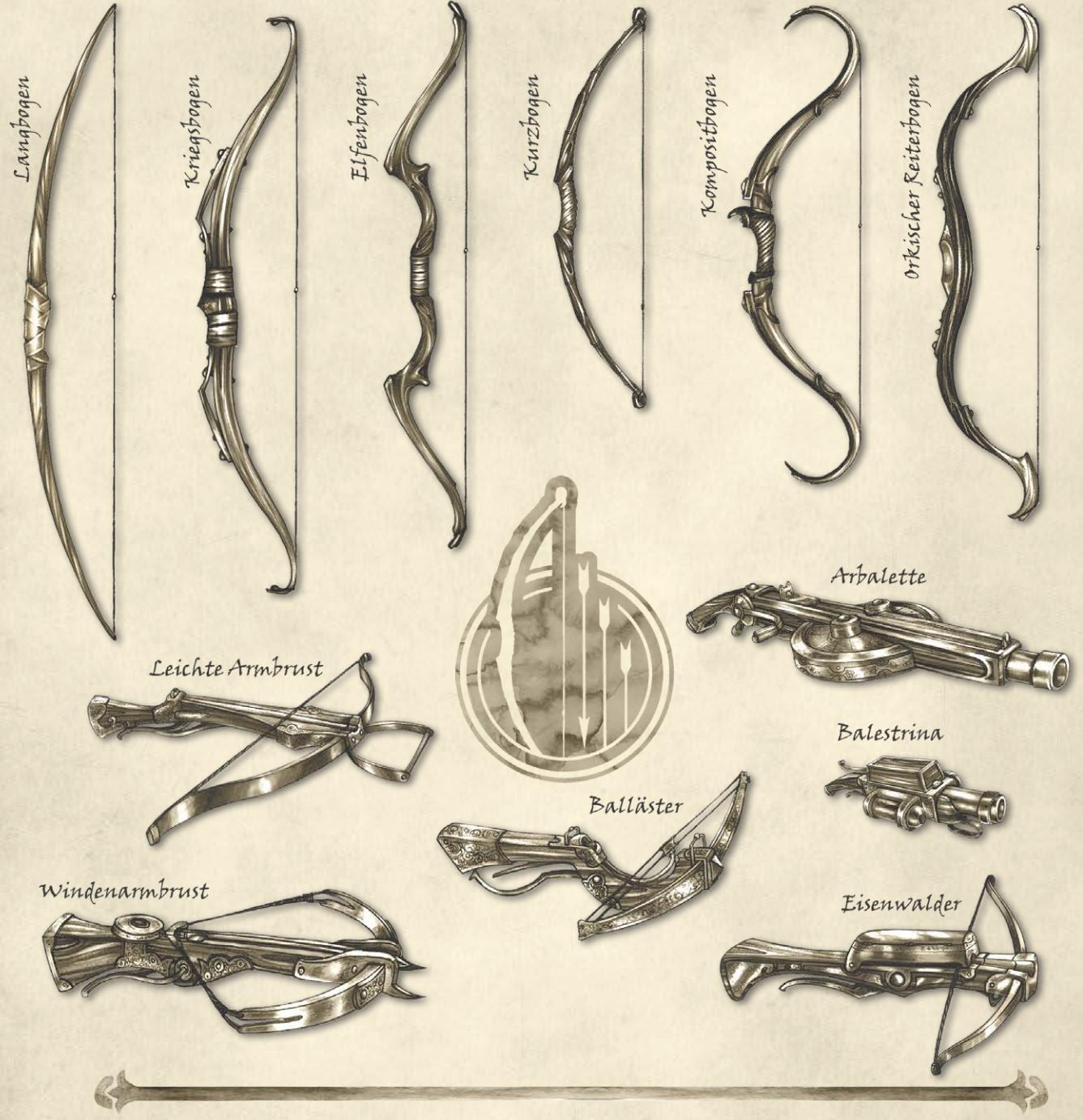


NAHKAMPFWAFFE	TP	RW	WM	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN
<b>HIEBWaffen</b>					
<b>Einhandhiebwaffen</b>					
Brabakbengel	2W6+2	1	-1	8	Kopflastig, Rüstungsbrechend
Haumesser	2W6+1	1	-1	9	
Keule	2W6	1	-1	8	Kopflastig, Stumpf
Knüppel	1W6+2	1	-1	5	Kopflastig, Stumpf
Lindwurmschläger	2W6+2	1	0	10	
Morgenstern	3W6	1	-1	9	Kopflastig, Unberechenbar
Ochsenherde	4W6+1	1	-3	8	Kopflastig, Schwer (8), Unberechenbar
Ogerschelle	3W6+2	1	-2	9	Kopflastig, Schwer (4), Unberechenbar
Rabenschnabel	2W6+1	1	0	9	Rüstungsbrechend
Skraja	2W6+1	0	0	10	Rüstungsbrechend
Sonnenszepter	2W6	1	-1	10	
Streitaxt	2W6+1	1	0	8	Kopflastig
Streitkolben	2W6	1	0	8	Kopflastig, Rüstungsbrechend, Stumpf
<b>Zweihandhiebwaffen</b>					
Barbarenstreitaxt	4W6+1	1	-2	7	Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig
Echsische Axt	2W6+2	2	0	8	Rüstungsbrechend, Wendig, Zweihändig
Felsspalter	3W6+2	1	-1	11	Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig
Kriegsflegel	3W6	2	-1	6	Kopflastig, Zweihändig
Kriegshammer	3W6+1	1	-1	9	Kopflastig, Rüstungsbrechend, Schwer (4), Stumpf, Zweih.
Langaxt	3W6+1	1	-1	9	Kopflastig, Rüstungsbrechend, Schwer (4), Zweihändig
Orknase	3W6	1	0	8	Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig
Warunker Hammer	2W6+2	2	0	8	Kopflastig, Rüstungsbrechend, Zweihändig
<b>KLINGENWAFFEN</b>					
<b>Einhandklingenwaffen</b>					
Amazonensäbel	2W6+1	1	0	10	Wendig
Barbarenschwert	3W6	1	-1	6	Kopflastig, Schwer (4)
Breitschwert	2W6+2	1	-1	11	Kopflastig
Degen	2W6	1	+1	6	Wendig
Entermesser	2W6+1	1	0	10	
Khunchomer	2W6+1	1	0	9	Kopflastig
Kurzschwert	2W6	0	0	10	Wendig
Nachtwind	2W6+2	1	0	8	Schwer (4), Wendig
Panzerstecher	2W6+3	1	-1	9	Rüstungsbrechend
Rapier	2W6+1	1	+1	6	
Säbel	2W6+2	1	0	10	
Schwert	2W6+2	1	0	10	
Sklaventod	2W6+3	1	-1	8	Kopflastig
Turnierschwert	1W6+1	1	0	7	Stumpf
Wolfsmesser	2W6+1	1	0	10	Wendig
<b>Zweihandklingenwaffen</b>					
Andergaster	3W6+3	2	-2	9	Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig
Anderthalbhänder	2W6+2	2	+1	10	Zweihändig
Boronssichel	3W6+5	2	-2	8	Schwer (4), Zweihändig
Doppelkhunchomer	2W6+3	2	0	8	Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig
Großer Sklaventod	3W6+1	2	-1	8	Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig
Rondrakamm	2W6+4	2	0	10	Zweihändig
Tuzakmesser	2W6+3	2	0	10	Wendig, Zweihändig
Zweihänder	3W6+1	2	0	8	Schwer (4), Zweihändig

NAHKAMPFWAFFE	TP	RW	WM	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN
<b>STANGENWAFFEN</b>					
<b>Infanteriewaffen und Speere</b>					
Dschadra	2W6+3	2	-1	6	
Efferdbart	2W6+1	2	0	8	
Hellebarde	2W6+2	2	0	7	Kopflastig, Rüstungsbrechend, Zweihändig
Holzspeer	2W6-1	2	-1	4	Wendig
Jagdspieß	3W6	2	0	7	Wendig, Zweihändig
Kampfstab	1W6+1	2	+1	4	Stumpf, Wendig, Zweihändig
Korspieß	2W6+3	2	0	8	Kopflastig, Zweihändig
Magierstab	1W6+1	2	0	-	Stumpf, Unzerstörbar, Zweihändig
Pailos	3W6+3	2	-2	9	Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig
Partisane	3W6+1	2	-1	7	Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig
Schnitter	2W6+3	2	0	8	Wendig, Zweihändig
Speer	2W6+1	2	0	6	
Stoßspeer	3W6+3	2	-1	7	Zweihändig
Sturmsense	2W6+3	2	-2	6	Zweihändig
Wurmspieß	3W6+2	2	-1	8	Rüstungsbrechend, Zweihändig
Zweililien	2W6+2	1	+1	5	Wendig, Zweihändig
<b>Lanzenreiten</b>					
Dschadra	2W6+3	2	-1	6	
Kriegslanze	3W6+2	2	-1	5	
<b>HANDGEMENGE</b>					
<b>Handgemengewaffen</b>					
Basiliskenzunge	1W6+1	0	0	7	
Bock	1W6+2	0	0	11	Parierwaffe, Schild
Borndorn	1W6+2	0	0	10	
Buckler	1W6+1	0	0	11	Parierwaffe, Schild, Stumpf
Dolch	1W6+1	0	0	9	
Drachenzahn	1W6+2	0	0	11	
Hakendolch	1W6+1	0	0	12	Parierwaffe
Kriegsfächer	1W6+2	0	0	7	Parierwaffe
Langdolch	1W6+2	0	0	10	Parierwaffe
Linkhand	1W6+1	0	0	10	Parierwaffe, Wendig
Mengbilar	1W6+1	0	-1	5	Zerbrechlich
Messer	1W6+1	0	-1	6	
Panzerarm	1W6+2	0	-1	12	Parierwaffe, Stumpf
Scheibendolch	1W6+1	0	0	9	Rüstungsbrechend
Schlagring	1W6+1	0	0	9	Stumpf
Veteranenhand	1W6+2	0	0	7	
<b>Schilde</b>					
Bock	1W6+2	0	0	11	Schild
Buckler	1W6+1	0	0	11	Schild, Stumpf
Großschild	1W6-1	0	+2	7	Schild, Stumpf
Holzschild	1W6	0	+1	8	Schild, Stumpf
Lederschild	1W6-1	0	+1	5	Schild, Stumpf
<b>Unbewaffnet</b>					
Fuß	1W6	0	0	WS*	Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus als Nebenw.
Hand	1W6	0	0	WS*	Parierwaffe, Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus als Nebenw.
<b>REITEN</b>					
Kriegspferd	2W6+2	1	+1	WS*	Niederwerfen, Reittier
Reitpferd	2W6	1	-1	WS*	Niederwerfen, Reittier



FERNKAMPFWAFFE	TP	RW	LZ	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN
<b>SCHUSSWAFFEN</b>					
<b>Armbrüste</b>					
Arbalette	3W6+2	32	8	5	Niederwerfen (-4), Zweihändig
Arbalone	3W6+7	64	16	6	Niederwerfen (-8), kein Reittier, stationär
Balestra	3W6	32	4	4	Niederwerfen, Zweihändig
Balestrina	2W6+1	8	1	4	
Balläster	2W6+3	32	2	4	Zweihändig
Eisenwalder	2W6+2	8	1	4	Zweihändig, Magazin (10 Bolzen) laden 8 Akt
Leichte Armbrust	3W6+1	32	4	4	Zweihändig
Windenarmbrust	3W6+4	64	8	5	Zweihändig
<b>Blasrohre</b>					
Blasrohr	1W6-1	8	1	2	
<b>Bögen</b>					
Elfenbogen	2W6+3	64	1	3	Zweihändig
Kompositbogen	2W6+3	32	1	3	Zweihändig
Kriegsbogen	2W6+5	32	1	3	Schwer (8), Zweihändig, kein Reittier
Kurzbogen	2W6+1	16	0	3	Zweihändig
Langbogen	2W6+3	64	1	3	Schwer (4), Zweihändig, kein Reittier
Orkischer Reiterbogen	2W6+3	32	1	4	Schwer (4), Zweihändig
<b>WURFWAFFEN</b>					
<b>Diskusse</b>					
Diskus	2W6	16	-	7	
Jagddiskus	2W6	16	-	7	Stumpf
Kampfdiskus	2W6+2	16	-	8	Schwer (4)
<b>Kurze Wurfwaffen</b>					
Borndorn	1W6+2	4	-	10	
Dolch	1W6	4	-	9	
Schneidzahn	2W6+1	8	-	8	
Wurfbeil	2W6	8	-	8	
Wurfdolch, -scheibe	1W6+1	4	-	10	
Wurfkeule	1W6+2	8	-	7	Stumpf
Wurfmesser	1W6	4	-	8	
<b>Schleudern</b>					
Fledermaus	-	8	-	3	Umklammern (-2, 12)
Kettenkugel	2W6+2	4	-	7	Niederwerfen
Lasso	-	4	-	2	Umklammern (-2, 12)
Schleuder	1W6+2	16	-	3	
Stabschleuder	2W6	32	1	4	kein Reittier
Wurfnetz	-	2	-	5	Umklammern (-4, 16)
Schweres Wurfnetz	-	2	-	6	Umklammern (-8, 16), Zweihändig
<b>Wurfspeere</b>					
Dschadra	2W6+2	8	-	6	
Efferdbart	2W6	8	-	8	Niederwerfen
Holzspeer	1W6+2	8	-	4	
Speer	2W6	8	-	6	
Speerschleuder	2W6+1	16	1	5	kein Reittier
Wurfspeer	2W6+3	8	-	5	
<b>SPEZIELLE GESCHOSSE</b>					
Rüstungsbrechend-/Stumpfes-/Kriegsgeschoss			Rüstungsbrechend/Stumpf/+1 TP		



# PROFANES

Hazzim kochte vor Zorn: Wozu hatte er überhaupt Söldner angeheuert, wenn diese Idioten nicht einmal mit ein paar Wilden fertig würden? Und jetzt wurde er an einen Ast gefesselt durch den Urwald gezerrt wie ein erleger Affe! Er, ein Abgänger der ehrwürdigen Drachenei-Akademie! Immerhin war er noch am Leben – und wenn das so bleiben sollte, brauchte er einen Plan. Aber vielleicht konnte eine flinke Zunge mehr erreichen als ein Dutzend Schwerter...

Furiöse Verfolgungsjagden über die Dächer Fasars, gewagte Intrigen am Kaiserhof, Recherchen in verfallenen Bibliotheken oder die Jagd nach einem Kronenhirsch – das Leben einer Abenteurerin hält vielfältige Herausforderungen bereit, auf die wir in diesem Kapitel näher eingehen.

Den Anfang machen dabei Rededuelle, Verfolgungsjagden und Massenkämpfe. In all diesen Situationen trittst du gegen einen oder mehrere Kontrahenten an und es werden vergleichende (ausgedehnte) Proben abgelegt.

Darauf folgen die Regeln zur Fertigung von Tränken und Elixieren, Waffen, Rüstungen und anderen Gegenständen, die dir das (Über-)Leben erleichtern. Überlebensnotwendig ist oft auch die Jagd, die wir im Anschluss vorstellen, während es bei Recherchen und Ermittlungen meist gemächlicher zugeht; in jedem Fall werden in all diesen Situationen offene (ausgedehnte) Proben abgelegt.

In diesem Kapitels findest du außerdem profane Vorteile, die dir in genau diesen Situationen helfen.

## Rededuelle

Als Hazzim endlich vor den Schamanen gezerrt wurde, konnte er seinen Augen kaum trauen. Valeria, die er so lange gesucht hatte, saß mitten auf dem Dorfplatz und starre ihn an! Phex war ihm hold. Jetzt musste er nur noch den Schamanen dazu bringen, ihn loszubinden, damit er zaubern konnte.

Ein Rededuell beginnt, sobald zwei Seiten mit unterschiedlichen Interessen aufeinandertreffen. Der Spielleiter bestimmt, wie ausführlich ihr das Rededuell ausspielen wollt und teilt den Spielern den Detailgrad mit (siehe S. 9), also wie viele **Proben** (I) einer Seite gelingen müssen, um das Rededuell zu gewinnen. Ein Detailgrad von 1 ist also eine normale vergleichende Probe.

Anschließend werden Argumente ausgetauscht und die Aktionen des eigenen Charakters beschrieben. Sobald das Argument abgeschlossen ist, proben beide Seiten auf passende **gesellschaftliche Talente**. Bei einem Detailgrad von 1 ist das Rededuell damit schon entschieden und der Sieger kann seine Interessen durchsetzen; bei höheren Detailgraden wiederholt ihr diesen Ablauf, bis eine Seite ausreichend Proben für sich entschieden hat.

Manchmal passt kein gesellschaftliches Talent zur eigenen Aktion, etwa wenn du **abwartest**, während dein Gegenüber seine Argumente vorträgt oder dir droht. Dann können die Proben stattdessen auch auf ein passendes anderes Talent oder Attribut abgelegt werden. Zum Beispiel könntest du eine Lüge mit deiner Menschenkenntnis enttarnen, mit deiner KL die Schwachstelle eines Arguments finden, einem Betörungsversuch mit deiner Willenskraft widerstehen oder einer Drohung deinen MU entgegensezten.

AKTIVE SEITE	ABWARTENDE SEITE
Betören	Willenskraft
Überreden	Menschenkenntnis
Einschüchtern	MU
Rhetorik	KL

An vielen Rededuellen werden **mehrere Spieler** mitwirken. In solchen Fällen legt immer derjenige die Probe ab, dessen Anteil am Gespräch am bedeutendsten ist. Im Zweifelsfall entscheiden die beteiligten Spieler.

## UNGEWOHNTUMGEBUNG

Bei Rededuellen ist auch das Umfeld entscheidend. In ungewohnten Umgebungen trittst du deutlich öfter in Fettnäpfchen: Die Patzerchance steigt auf 2 oder sogar 3 auf dem W20 und solche Würfe gelten immer als misslungen. Eine ungewohnte Umgebung kann mehrere Ursachen haben:

- **Statusunterschiede:** Der freigelassene Sklave wird die Etikette am Fürstenhof mit Füßen treten und der Ritterin wird es in einer Piratenkaschemme nicht viel besser ergehen. Ein hoher Statusunterschied muss allerdings keine ungewohnte Umgebung bedeuten: Eine Obristin ist den Umgang mit ihrer Truppe sicher gewohnt, und ein Adliger kann einen Leibeigenen herumkommandieren – möchte er hingegen Klatsch und Tratsch erfahren, mag das schon wieder anders aussehen.
- **Mangelnde Sprachkenntnisse:** Wenn du dein Gegenüber nicht verstehst, kann das schnell zu Missverständnissen und Verstimmungen führen. Deswegen solltest du die Sprache zumindest auf erfahren beherrschen, für die hohe Kunst der Diplomatie sogar auf meisterlich.
- **Fremde Umgangsformen:** Selbst wenn man die Sprache beherrscht – wer weiß schon, wie man einem Häuptling der Ferkinas gegenübertritt? Unbekannte Kulturen können auch als ungewohnte Umgebung gelten, im Zweifelsfall entscheidet eine Gebräuche-Probe.

Hazzim beherrscht Mohisch auf erfahren und den Mohas ist sein Status herzlich egal. Allerdings kennt Hazzim die Sitten der Mohas nicht, weswegen die Spielleiterin seine Patzerchance auf 2 erhöht.

Mit dem Vorteil Soziale Anpassungsfähigkeit (S. 58) kannst du die Auswirkungen von ungewohnter Umgebung ignorieren.

## DER EINFLUSS DER SPIELER

Auch in Rededuellen entscheiden nicht nur die Würfel, sondern auch deine Entscheidungen über den Ausgang.

### KENNE DEINEN FEIND

Betören, Überreden, Einschütern und Rhetorik sind die Talente, die dir in Rededuellen normalerweise zur Verfügung stehen. Doch welche Talente besonders geeignet sind, hängt stets von der Situation und dem Gegenüber ab.

Zu Beginn des Rededuells legt der Spielleiter fest, welche dieser vier Talente **angemessen**, **unpassend** oder sogar **unsinnig** sind. Verwenden die Spieler ein unpassendes Talent, erhält das **Gegenüber** eine Erleichterung von +8, bei einem unsinnigen Talent sogar +16.

Du solltest also unbedingt versuchen, ein angemessenes Talent zu verwenden, auch wenn du darin vielleicht nicht die besten Werte hast. Das ist aber gar nicht so einfach, denn der Spielleiter teilt euch seine Festlegung nicht mit! Allerdings sollte er die Szene so beschreiben, dass du die angemessenen Talente aus seiner Beschreibung heraushören kannst – ganz sicher wirst du dir aber nie sein können.

*Die Spielleiterin beschreibt, wie sich der Schamane misstrauisch nähert. Der Zorn ist ihm ins Gesicht geschrieben, aber gleichzeitig hält er seine Knochenkeule schützend vor sich und mustert Hazzim wachsam. Überreden und Einschütern sind angemessen, Rhetorik unpassend (+8 für den Schamanen) und Betören unsinnig (+16 für den Schamanen). Den Detailgrad für diesen sozialen Konflikt legt sie auf 2 fest.*

*Eine andere Gruppe verhandelt mit einer mächtigen Kriegsfürstin der Wildermark, um mit ihren Truppen über ihre Brücke reisen zu dürfen. Die Spielleiterin beschreibt die misstrauische Kriegsfürstin, die ihre Augen nicht vom Magier der Gruppe lassen kann. Demzufolge sind Betören und Rhetorik angemessen (+0), Überreden unpassend (+8) und Einschütern unsinnig (+16).*

Besonders hilfreich ist es, eine **Schwäche des Gegenübers** zu kennen. Wenn du in einem Rededuell direkt auf eine Eigenheit des Gegenübers eingehst, oder dein Gegenüber über eine anderweitige Charakterschwäche verfügt, die du ausnutzt, ist dessen Probe um **-8 erschwert**. Dabei spielt es auch überhaupt keine Rolle, ob du ein angemessenes Talent gewählt hast oder nicht. Du kannst eine bestimmte Schwäche nur einmal pro Rededuell ausnutzen.

### Soll vor oder nach dem Ausspielen gewürfelt werden?

Die Regeln sehen vor, dass ihr zuerst den Wortwechsel ausspielt und dann die Probe ablegt. So kannst du dich in deinen Charakter einfühlen und für ihn das Beste geben. Selbst die überlegtesten Argumente können aber durch einen miserablen Wurf zunichte gemacht werden.

Wenn euch das stört, könnt ihr auch die Probe auswürfeln und anschließend das gute oder schlechte Ergebnis darstellen. Dadurch ergeben sich kleinere Unterschiede zwischen Rollenspiel und Probenergebnis, aber ihr müsst manchmal aktiv gegen die Ziele des Charakters spielen, was nicht alle Spieler schätzen.

### Belohnung für „gutes Rollenspiel“?

In fast jeder Spielrunde sind einige Spielerinnen ausgezeichnete Schauspielerinnen, die das gemeinsame Spiel bereichern. Das sollte zurückhaltende Spieler aber nicht davon abhalten, gute Rhetoriker oder schillernde Salonlöwen zu verkörpern. Deswegen ist hier nicht von „gutem Rollenspiel“ oder „guter Argumentation“ die Rede, sondern von Einsatz. Der Spielleiter sollte den individuellen Einsatz eines jeden Spielers würdigen. Dabei kann die holprige Rede eines schüchternen Spielers durchaus einen großen Einsatz bedeuten.

### Niederlagen in sozialen Konflikten

Manche Spieler lehnen es ab, wenn ihren Charakteren durch eine misslungene Probe eine Meinung „aufgezwungen“ wird. Dabei ist Fingerspitzengefühl von beiden Seiten gefordert. Mögliche Kompromisse wären:

- Der Charakter glaubt, dass es momentan keine Alternativen gibt. Sollte sich jedoch eine andere Möglichkeit auftun, wird er diese sofort ergreifen.
- Der unterlegene Charakter hält die Argumente des Kontrahenten immer noch für falsch, doch dieser hat das Publikum auf seine Seite gezogen. Bei einer schlichten Weigerung gilt der Charakter als ehrlos, unvernünftig oder schlichtweg unmöglich. Sein Ruf wäre ruiniert.
- **Optional:** Die beteiligten Spieler können DG x Schicksalspunkte einsetzen, um im letzten Moment einen Kompromiss zu erzielen. Dabei liegt es an den Spielern, einen plausiblen Vorschlag zu machen.

*Der Magier hat erfahren, dass die Kriegsfürstin besonders abergläubisch ist und bedroht sie mit einem Todesfluch. Die MU-Probe der Kriegsfürstin ist um -8 erschwert und sie erhält keine Erleichterung durch das eigentlich unsinnige Talent. Seine Chancen auf Betören hat er aber vermutlich verwirkt...*

### SPIELE UM DEIN LEBEN

Gerade ein Rededuell sollte keine Ansammlung von Proben sein, sondern eine Gelegenheit zu lebhaftem Rollenspiel.

**Besonderer Einsatz** am Spieltisch sollte auch Auswirkungen auf den Verlauf eines Konflikts haben und vom Spielleiter mit einer Erleichterung von +4 belohnt werden. (Natürlich könnte auch der Spielleiter die Werte des Gegenübers senken, aber das würde sich weniger nach einer Belohnung anfühlen.)



## SETZE DIR REALISTISCHE ZIELE

Erfahrungsgemäß wählen die Spieler in einem Rededuell von selbst realistische Ziele. Doch wenn die Streunerin spontan um die Hand des Sultansohnes anhält oder der Adelige seine neue Plattenrüstung gratis haben möchte, sollte der Spielleiter eingreifen und **alle Proben des Gegenübers erleichtern**.

Diese Erleichterung beträgt +8, wenn das Vorhaben der Spieler den moralischen Vorstellungen des Gegenübers widerspricht oder ungewöhnlich gefährlich ist. Wenn das Vorhaben sogar lebensgefährlich ist, steigt die Erleichterung auf +16 oder noch höhere Werte. Tatsächlich sollten diese Erleichterungen aber eine seltene **Ausnahme** bleiben und nur bei allzu großen wahnsinnigen Vorhaben zum Einsatz kommen.

## GEGNERISCHE ERLEICHTERUNGEN IM REDEDUELL

Talent	Ziel
unpassendes Talent	+8 gefährliches Ziel +8
unsinniges Talent	+16 lebensgefährliches Ziel +16

Schließlich ergreift der Schamane das Wort: „Ihr seid in das Gebiet unseres Stammes gekommen. Zwei unserer Krieger sind verletzt. Es gibt keinen Frieden zwischen Nene-Nibunga und Napewanha. Blut verlangt Blut.“ „Wir wussten nicht, dass das euer Gebiet war. Wir waren auf einer... Jagd und hatten uns verirrt“, lügt Hazzim mit einem Seitenblick auf Valeria. Dann legt Hazzims Spieler eine unmodifizierte Überreden-Probe gegen das Einschütern des Schamanen ab. Überreden ist ein angemessenes Talent, daher ist die Probe des Schamanen unmodifiziert. Die Probe gelingt und Hazzim führt 1 zu 0 und die ausgedehnte Probe geht in die nächste Runde.

„Mich zu töten, würde großes Übel über euren Stamm bringen. Seht ihr diesen Stab? Die Geister meiner Ahnen bewohnen ihn und wenn ihr mich tötet, werden sie euer Dorf heimsuchen!“ Jetzt probt Hazzims Spieler auf Einschütern, das ebenfalls ein angemessenes Talent ist. Der Schamane hat hingegen abgewartet und würfelt deswegen auf seinen MU. Hazzim würfelt allerdings nur eine 2, was wegen der ungewohnten Umgebung einen Patzer bedeutet. „Und du glaubst, ich erkenne keinen Ahnengeist? Willst du mich für dumm verkaufen?!?“, donnert der Schamane ihm entgegen und es steht 1 zu 1. Außerdem beschließt die Spielleiterin, dass der Schamane so wütend ist, dass für Hazzim alle Talente als unpassende Talente gelten.

Zu Hazzims Glück springt nun Valeria ein: „Lasst euch von seinen unbedachten Worten nicht verärgern. Niemand, der dich kennt, würde deine Weisheit bezweifeln.“ Diese Worte scheinen den Schamanen wieder etwas zu besänftigen und sie fährt fort: „Und sicherlich hast du schon bedacht, dass die Lebenden eine größere Gefahr darstellen als die Toten. Man wird ihn suchen und ihn rächen.“ Damit hat Valeria einen Nerv getroffen, denn nichts fürchtet der alte Schamane mehr, als seinen Stamm versklavt zu sehen. Valeria legt nun eine Überreden-Probe gegen die Menschenkenntnis des Schamanen -8 ab (sie nutzt seine Schwäche). Ihre Probe gelingt, womit das Rededuell gewonnen ist.

„Gut“, zischt der Schamane, „der Wald soll ein Urteil treffen. Überlebst du einen Tag, kannst du gehen!“ Hazzim schluckt, während Valeria ihn anlächelt. Schuldbewusst senkt er den Kopf. Sie wusste nicht, dass sie gerade einen tödlichen Fehler begangen hatte.

## VERFOLGUNGSJAGDEN

Mit den Regeln in diesem Abschnitt kannst du Verfolgungsjagden zu Fuß, hoch zu Ross oder gar zu Schiff gestalten.

Die Verfolgungsjagd beginnt, sobald die Verfolger bemerkt werden. Der Spielleiter legt den Detailgrad (siehe S. 9) fest, dann beschreibst du deine Handlungen und es werden **Proben (I)** auf das Talent abgelegt, das deiner **Fortbewegungsart** entspricht (s.u.). Dabei wird die **Geschwindigkeit** deines Fortbewegungsmittels zum Probenwert addiert. Gewinnt der Flüchtende den Konflikt, kann er seinen Verfolgern entkommen. Bei einem Sieg der Verfolger haben diese ihr Ziel eingeholt und befinden sich in (Nah-)Kampfreichweite.

### FORTBEWEGUNGSART TALENT

zu Fuß	Laufen
im Wasser	Schwimmen
auf einem Reittier	Reiten
mit einem Schiff	Freie Fertigkeiten (z.B. Seefahrt)

Bei **mehreren Beteiligten** werden Gruppenproben abgelegt. Dabei ist es Spielleiterentscheid, wie viele Verfolger den Flüchtigen erreicht haben oder ob vielleicht nur einzelne Flüchtige gestellt werden, während deren schnellere Gefährten ihre Flucht fortsetzen.

## DER EINFLUSS DER SPIELER

Während Verfolgungsjagden entscheidest du, welchen Weg du einschlägst und kannst Verfolger behindern.

### WÄHLE DEINEN WEG

Gerade bei Verfolgungsjagden zu Fuß bieten sich oft verschiedene Wege. Läufst du um den Gebäudeblock herum (Laufen) oder versuchst du den Weg über die Dächer abzukürzen (Klettern)? Springst du über eine Holzzaun (Akrobistik) oder durchbrichst du ihn einfach (KK)?

Doch auch hier sind nicht alle Möglichkeiten gleich gut: Wann immer der Spielleiter dir mehrere Möglichkeiten präsentiert (oder du einen eigenen Vorschlag machst) legt er insgeheim fest, welche **schnell**, welche **zeitraubend** und welche **langsam** sind. Eine zeitraubende Möglichkeit erschwert deine Probe um -8, eine langsame sogar um -16. Das gilt selbstverständlich auch für deinen Gegner. Wählt ihr also denselben Weg, heben sich die Erschwernisse gegenseitig auf.

### BEHINDERE DEINE VERFOLGER

Wie im Kampf kannst du bei Verfolgungsjagden **untypische Aktionen** (S. 47) verwenden. Auch hier beschreibst du, wie du die Gegner behindern möchtest. Dann würfelt ihr beide eine zusätzliche vergleichende Probe auf passende Attribute (s.u.). Eine gelungene untypische Aktion erschwert die nächste gegnerische Probe um -4.

BEISPIELTRICK	PROBE VERFOLGTER	PROBE VERFOLGER
Krähenfüße auslegen	FF	GE
Fässer rollen	KK	GE/Reiten

# PROFANE VORTEILE

Diese Vorteile unterstützen deinen Charakter bei körperlichen und geistigen Herausforderungen abseits von Kämpfen. Sie setzen keine anderen Vorteile voraus, du kannst also z.B. Eindrucksvoll II erwerben, ohne Eindrucksvoll I gekauft zu haben. Verweise zu allen Vorteilslisten findest du auf S. 30.

## VORAUSS. CH

**Attribut 4  
20 EP**

### Eindrucksvoll I

In Rededuellen sind Proben auf Betören und Einschüchtern um +2 erleichtert.



## FF

### Routiniert I

Die Dauer zur Fertigung handwerklicher Produkte, zur Wundversorgung und zum Schlösser knacken verkürzt sich um ein Viertel des unmod. Werts.



**Attribut 6  
40 EP**

### Eindrucksvoll II

In Rededuellen sind Proben auf Betören und Einschüchtern um +2 erleichtert.

Bei Proben auf Betören, Einschüchtern und Gebräuche gelten Patzer als gewöhnlich misslungen, außer sie entstehen durch eine ungewohnte Umgebung (S. 55).

### Routiniert II

Die Dauer zur Fertigung handwerklicher Produkte, zur Wundversorgung und zum Schlösser knacken verkürzt sich um ein weiteres Viertel des unmodifizierten Werts. Bei Proben auf Alchemie, Handwerk, Heilkunde, und Verschlagenheit gelten Patzer als gewöhnlich misslungen.

**Attribut 8  
60 EP**

### Soziale Anpassungsfähigkeit

Du bist immun gegen alle Auswirkungen durch ungewohnte Umgebung (S. 55).

### Improvisation

Unzureichendes Werkzeug oder minderwertige Verbrauchsmaterialien gelten um eine Stufe höher.

### Starke Aura

**Attribut 10  
80 EP**

Während eines Rededuells kannst du eine CH-Probe gegen die Willenskraft deines Gegenübers ablegen. Wenn die Probe gelingt, kannst du eine Probe in diesem Rededuell wiederholen.

### Meisterwerk

Mit hervorragenden Materialien und dem doppelten Zeitaufwand kannst du ein Meisterwerk schaffen. Dieses erhält zusätzlich 2x die Modifikation hohe Qualität und verbesserte Eigenschaften nach Meisterentscheid. Solche Werke sind extrem selten und Gegenstand von Sagen und Legenden. Der Vorteil kann nur mit Fertigkeiten mit einem unmod. Probenwert von mindestens 16 angewandt werden.

## VORAUSS. GE

**Attribut 4  
20 EP**

**Flink I**  
GS +1



## IN

### Vorausschauend I

In Rededuellen sind Proben auf Rhetorik und Überreden um +2 erleichtert.



**Attribut 6  
40 EP**

### Flink II

GS +1

Bei Athletikproben gelten Patzer als gewöhnlich misslungen.

### Vorausschauend II

In Rededuellen sind Proben auf Rhetorik und Überreden um +2 erleichtert.

Bei Proben auf Überreden, Rhetorik und Menschenkenntnis gelten Patzer als gewöhnlich misslungen, außer sie entstehen durch eine ungewohnte Umgebung (S. 55).

**Attribut 8  
60 EP**

### Katzenhaft

Erschwernisse durch unsicheren Untergrund sinken um eine Stufe und gegen den Schaden aus Stürzen, Zusammenstoßen usw. kannst du deine GE als WS verwenden.

### Bedächtig

Wenn du in einem Rededuell abwartest, ist deine Probe um +4 erleichtert.

**Attribut 10  
80 EP**

### Körperbeherrschung

Du kannst Nah- oder Fernkampfangriffen, elementaren Schadenszaubern oder ähnlichen Schadensquellen mit einer GE-Gegenprobe entgehen. Der Einsatz von Körperbeherrschung wird angesagt, nachdem übliche Verteidigungsmöglichkeiten (wie eine Verteidigung) versagt haben, aber bevor der Schaden bestimmt wird. Anschließend erleidest du einen Punkt Erschöpfung.

### Empathie

Du kannst eine IN-Probe gegen die Willenskraft deines Gegenübers ablegen. Wenn die Probe gelingt, erfährst du eine seiner Schwächen (S. 16). Eine einmal abgelegte Probe, egal ob ge- oder misslungen, kannst du nur wiederholen, wenn du das Gegenüber besser kennengelernt hast.

**VORAUSS. KK****Attribut 4  
20 EP****Zerstörerisch I**

Proben zum Zerstören oder Durchbrechen von Gegenständen sind um +4 erleichtert.

**KL****Scharfsinnig I**

Proben bei einer Ermittlung oder Recherche sind um +2 erleichtert.

**Attribut 6  
40 EP****Zerstörerisch II**

Proben zum Zerstören oder Durchbrechen von Gegenständen sind um weitere +4 erleichtert.

Erlaubt das Manöver Hammerschlag gegen Gegenstände. Bei waffenlosen Angriffen gegen Gegenstände verletzt du dich normalerweise nicht.

**Scharfsinnig II**

Proben bei einer Ermittlung oder Recherche sind um weitere +2 erleichtert.

Bei Recherchen erhältst du einen zusätzlichen Informationsgrad, wenn der gewertete Würfel eine 12 oder höher zeigt.

**Attribut 8  
60 EP****Muskelprotz**

Einschüchtern-Proben im Kampf sind um +4 erleichtert und du kannst ohne zusätzliche Erschwernis bis zu 4 Gegner einschüchtern.

**Vorbereitung**

Du kannst Proben auf profane Fertigkeiten besonders sorgfältig vorbereiten (sofern Vorbereitung sinnvoll ist). Wenn du die doppelte notwendige Zeit aufwendest, erhältst du +4 Punkte Erleichterung.

**Adrenalinschub****Attribut 10  
80 EP**

Du kannst dir eine Probe bei einer körperlichen Tätigkeit (z.B. Schmieden, Laufen, Nahkampfangriff) um +4 erleichtern. Anschließend erleidest du einen Punkt Erschöpfung.

**Eingebung**

Pro Abenteuer kannst du den Spielleiter W3 mal um einen Tipp bitten. Diese Tipps sollen nicht das Abenteuer lösen, können dich aber auf Fehler in deinem Plan oder bisher übersehene Aspekte oder Zusammenhänge aufmerksam machen.

**VORAUSS. KO****Attribut 4  
20 EP****Abgehärtet I**

Proben zur Abwehr von Giften und Krankheiten sind um +4 erleichtert.

**MU****Willensstark I**  
MR +4**Attribut 6  
40 EP****Abgehärtet II**

Proben zur Abwehr von Giften und Krankheiten sind um weitere +4 erleichtert und das Durchhaltevermögen (S. 19) steigt um 2.

**Willensstark II**

MR +4

Auf dich wirkende Furcht-Effekte (S. 46) zählen als eine Stufe niedriger.

**Attribut 8  
60 EP****Schnelle Heilung**

Du regenerierst 2 Wunden pro durchschlafener Nacht und immer noch 1 Wunde, wenn die Schlafphase unterbrochen wurde.

**Geisterpanzer**

Gegen direkten Schaden aus Zaubern wie Fulminictus, Ignisphaero oder Hexengalle kannst du deinen MU als WS verwenden.

**Attribut 10  
80 EP****Unverwüstlich**

WS +1

Wenn Zähigkeitsproben zum Ignorieren von Kampfunfähigkeit misslingen, erleidest du keine Erschöpfung.

**Unbeugsamkeit**

Magieresistenz +MU/2

Mit einer Aktion Konflikt und einer Konterprobe (MU, 16, siehe S. 124) kannst du einen auf dir liegenden Zauber abschütteln. Anschließend erleidest du einen Punkt Erschöpfung.

# MASSENKAMPF

Seit der Entstehung der schwarzen Lande und dem Erstarken der Orks sind blutige Schlachten und zermürbende Scharmützel in vielen Regionen trauriger Alltag geworden. Die Regeln zum Massenkampf dienen zur Darstellung von Kämpfen, die ihr nicht allein mit eurer eigenen Kampf- und Zauberkraft gewinnen könnt.

Ein Massenkampf beginnt, sobald die verfeindeten Heere aufeinander treffen. Der Spielleiter legt den Detailgrad fest (S. 9), dann legen die Heerführer vergleichende **Proben (I)** auf das Talent **Anführen** ab, bis eine Seite besiegt ist. Ungefähr die Hälfte ihrer Truppen ist gefallen, gefangen genommen oder desertiert. Der Rest ist versprengt oder – wenn der Konflikt nur knapp verloren wurde – konnte sich zurückziehen.

Zu Beginn des Gefechts legt der Spielleiter die **Heeresstärke** der Armeen im Vergleich zueinander fest. Dabei genügt es, beide Heere als gleich stark oder eine Armee als leicht überlegen, deutlich überlegen oder erdrückend überlegen einzustufen. Eine überlegene Heeresstärke und vorteilhaftes **Terrain** verleihen einen kumulativen **Modifikator**, der auf alle Anführen-Proben addiert wird.

## MODIFIKATOREN IM MASSENKAMPF

+4	leicht überlegenes Heer
	vorteilhafte Stellung (z.B. Hügel, an einer Furt)
+8	deutlich überlegenes Heer
	befestigte Stellung (z.B. Stadtmauer, Palisade)
+16	erdrückend überlegendes Heer mächtige Stellung (z.B. Burg oder Festung)

Natürlich kann sich die Heeresstärke während eines Konfliktes durch Verluste oder Verstärkungen verändern, wodurch sich auch der Bonus ändert.

## DER EINFLUSS DER SPIELER

Helden werden auf dem Schlachtfeld geboren und umgekehrt werden Schlachten durch **Heldentaten** entschieden. Solche Heldentaten wären die Eroberung eines Belagerungsturms, das Ausschalten feindlicher Offiziere oder das Verbannen eines gegnerischen Dämons. Eine erfolgreiche Heldentat **erleichtert** die nächste **Anführen-Probe** der eigenen Partei, abhängig von ihrer Bedeutung für das Geschehen. Diese hängt natürlich von der Größe des Kampfes ab. Die Beschwörung eines Shruufs wäre in einem Scharmützel mit 60 Beteiligten schlachtentscheidend, in einer Dämonenschlacht jedoch nicht einmal eine mutige Heldentat.

## MODIFIKATOREN DURCH HELDENTATEN

+2	mutige Heldentat
+4	inspirierende Heldentat
+8	schlachtentscheidende Heldentat

## SEEKAMPF

Im Kampf zwischen Schiffen bestimmt die Bewaffnung und Besatzung die Heeresstärke, Winde und Strömung den Bonus durch Terrain und die Proben können auch auf eine passende Freie Fertigkeit abgelegt werden.



# HANDWERK

„Warte, bis das Zedernharz in kleinen Tropfen auf dem Vitriol schwimmt. Wie? Natürlich sind diese Blasen normal! Füge jetzt die gefrorenen Hasenohren – langsam, du Sohn der Ungeduld! Sieh, was du angerichtet hast! Lass besser mich...“

– Meister Charkif ibn Chadim, letzte Worte

In diesem Abschnitt findest du die Regeln, um Schwerter und Rüstungen zu schmieden, Bögen und Armbrüste herzustellen und Tränke zu brauen. Darüber hinaus kannst du diese Regeln aber auch abwandeln, um viele andere Tätigkeiten darzustellen, wie zum Beispiel den Bau einer brandneuen Schivone oder die Ausbildung eines Pferdes zu einem Streitross.

## FERTIGUNG

In jedem Fall muss dir eine erfolgreiche (ausgedehnte) Probe gelingen. Die **Schwierigkeit** der Probe, ihre **Dauer** und das geforderte **Talent** hängen vom Werkstück ab und sind bei diesem angegeben. Das Werkstück bestimmt auch die benötigten **Materialien** und die notwendigen **Werkzeuge**.

*Während der Schamane mit den beiden Blasshäuten streitet, möchte Isna-Iti einen Kurzbogen anfertigen. Dazu muss sie eine Holzbearbeitungs-Probe (16) ablegen, die insgesamt zwei Tage in Anspruch nimmt. Sie benötigt dafür abgelegenes Holz und eine Sehne als Materialien und Werkzeuge, die einer Dorftischlerei entsprechen.*

Gerade bei größeren Projekten müssen oft Proben auf **verschiedene Talente** abgelegt werden. Hier empfiehlt es sich, einen ausreichend hohen Detailgrad zu wählen.

## MODIFIKATOREN IM HANDWERK

Modifikatoren im Handwerk entstehen vor allem durch besonders hochwertige oder minderwertige Verbrauchsmaterialien und das Werkzeug. Um es schnell und einfach zu halten, sind die benötigten **Werkzeuge in Stufen** geordnet. Hast du besseres Werkzeug als benötigt, gilt das als gutes Werkzeug. Ein um eine Stufe schlechteres Werkzeug zählt als improvisiert, während mit einem um zwei Stufen zu schlechten Werkzeug keine Proben abgelegt werden können. Die Modifikatoren durch Werkzeuge und Materialien sind kumulativ.

## MODIFIKATOREN IM HANDWERK

+4	hervorragende Materialien (z.B. Endurium)
+2	hochwertige Materialien (z.B. Maraskanstahl) gutes Werkzeug
-4	minderwertige Materialien improvisierte Werkzeuge

*Isna-Iti verfügt über die passenden Materialien, aber sie muss mit improvisierter Werkzeugen auskommen. Ihre Probe ist daher um -4 erschwert.*

## FREIWILLIGE MODIFIKATIONEN IM HANDWERK

Materialien und Werkzeuge beeinflussen natürlich die Fertigungsprobe. Genauso wichtig ist aber, was der Handwerker erreichen will. Soll es ein kunstfertiges Werk, Ware von der Stange oder gar eine dreiste Fälschung sein? Das entscheiden die freiwilligen Modifikationen. Freiwillige Modifikationen können miteinander kombiniert und in der Regel auch mehrmals eingesetzt werden.

### Hohe Qualität (Probe -4)

**Wirkung:** Die genauen Auswirkungen sind bei den jeweiligen Handwerksrezepten angegeben. Alternativ zu diesen Angaben kann Hohe Qualität auch einen besonderen künstlerischen Wert darstellen, etwa feine Gravuren auf einer Paraderüstung oder eine mehrstöckige Hochzeitstorte mit den Figuren des Brautpaars.

### Imitat (Probe ±0)

**Wirkung:** Die Verbrauchsmaterialien werden durch billigere Rohstoffe ersetzt, was deren Kosten auf etwa ein Viertel senkt. Das Produkt ist wirkungslos oder zerbricht bei der ersten Verwendung. Die Fälschung kann mit einer Probe (16) auf ein passendes Talent (z.B. Schmieden, Analyse) erkannt werden. Hohe Qualität in Verbindung mit Imitat erhöht die Schwierigkeit dieser Probe um 4, anstatt das Handwerksstück zu verbessern.

### Schnelle Fertigung (Probe -4)

**Wirkung:** Senkt die Herstellungsdauer um ein Viertel der Basiszeit. Sie kann nicht unter die Hälfte der Basiszeit sinken.

**Weitere freiwillige Modifikationen** wie länger haltbare Tränke oder besonders angepasste Klingen sind bei einzelnen Talenten oder direkt bei den Handwerksrezepten angeführt.

### Preise von verbesserten Handwerksprodukten

Jede freiwillige Modifikation, die das Produkt verbessert, erhöht den Preis. Dauerhafte Produkte mit 1/2/3/4/... Modifikationen kosten das 2/4/8/16/...-fache des Basispreises. Zum Beispiel kostet ein gewöhnliches Schwert 18 Dukaten, ein Schwert mit 2x Hoher Qualität 18 x 4 = 72 Dukaten.

Verbrauchsprodukte mit 1/2/3/4/... Modifikationen kosten das 2/3/4/5/...-fache des Basispreises. So kostet ein gewöhnlicher Heiltrank 6 Dukaten, ein Heiltrank mit 2x Hoher Qualität würde 6 x 3 = 18 Dukaten kosten.

### Wo finde ich Preislisten?

Ilaris enthält keine eigenen Preislisten für aventurische Waren. Du kannst solche Preise zum Beispiel dem Beiheft zum Meisterschirm (DSA 4.1) oder dem Grundregelwerk (DSA 5) entnehmen.

### Handwerk mit übernatürlicher Hilfe

Übernatürliche Hilfe ist im Handwerk nur dann möglich, wenn der übernatürliche Effekt während der ganzen Dauer der Fertigkeit wirkt. Du kannst dir deine Probe also mit der Melodie der Kunstfertigkeit (S. 158) und dem Handwerkssegen (S. 190) erleichtern, während dir ein Mirakel (S. 91) normalerweise nicht hilft.

## REPARATUR

Die Reparatur von beschädigten handwerklichen Produkten ist normalerweise um 4 Punkte leichter als die Herstellung und erfordert ein um eine Stufe geringeres Werkzeug. Für die routinemäßige Wartung von Ausrüstungsgegenständen musst du hingegen keine Proben würfeln, solange du zumindest über das notwendigste Werkzeug verfügst.

## HANDWERKSTALENT

Die nächsten Seiten gehen genauer auf die Handwerkstalente Holzbearbeitung, Mechanik, Schmieden und die Fertigkeit Alchemie ein.

### HOLZBEARBEITUNG

Holzbearbeitung kannst du nicht nur bei Reparaturen – wie bei einer Kutsche oder auf einem Schiff – einsetzen, sondern auch zur Fertigung zahlreicher nützlicher Gegenstände aus billigen Materialien. Die Werkzeuge sind vergleichsweise leicht zu transportieren.

WERKZEUG	KOSTEN	MOBILITÄT
Archaische Tischlerei	10 D	mobil (2–5 Stein)
Dorftischlerei	50+ D	mit Packtier mobil
Großtischlerei	250+ D	nicht mobil

Folgende Gegenstände kannst du unter anderem mittels Holzbearbeitung herstellen:

#### Bogen

Du stellst einen beliebigen Bogen her.

*Hohe Qualität:* Waffenschaden +1

*Probenschwierigkeit:* 16

*Modifikationen:* Persönliche Waffe (-8; WM +1)

*Dauer:* 2 Tage

*Werkzeuge:* Dorftischlerei

*Verbrauchsmaterialien:* abgelegenes Holz, Leim, tierische oder pflanzliche Sehne (3-6 D)

#### Hölzerne Wurf- oder Nahkampfwaffe

Du fertigst eine Nahkampfwaffe ohne geschmiedete Anteile, wie eine (Wurf-)Keule, einen Holzspeer oder Kampfstab.

*Hohe Qualität:* Waffenschaden +1 und Härte +2

*Probenschwierigkeit:* 12

*Modifikationen:* Persönliche Waffe (-8; WM +1)

*Dauer:* 1 Stunde

*Werkzeuge:* archaische Tischlerei

*Verbrauchsmaterialien:* passendes Holzstück

#### Diskus

Hierunter fallen natürlich auch Jagd- und Kampfdiskusen.

*Hohe Qualität:* Waffenschaden +1

*Probenschwierigkeit:* 16

*Modifikationen:* Persönliche Waffe (-8; WM +1)

*Dauer:* 2 Tage

*Werkzeuge:* Dorftischlerei

*Verbrauchsmaterialien:* 2 Stein Hartholz, beim Kampfdiskus auch 10 Unzen Stahl (1-4 D)

## Hartholzharnisch

Ein Hartholzharnisch hat einen RS von 2.

*Hohe Qualität:* Für je zwei Stufen sinkt die BE um -1.

*Probenschwierigkeit:* 20

*Dauer:* 2 Wochen

*Werkzeuge:* Großtischlerei

*Verbrauchsmaterialien:* 10–15 Stein Maraskanisches Hartholz, zahlreiche Leder- und Metallteile (60 D)

## Schild

Hiermit kannst du Groß-, Holz-, oder Lederschilde anfertigen.

*Hohe Qualität:* Waffenschaden +1 und Härte +2

*Probenschwierigkeit:* 16

*Modifikationen:* Persönliche Waffe (-8; WM +1)

*Dauer:* 4 Tage

*Werkzeuge:* Dorftischlerei

*Verbrauchsmaterialien:* Holzplatten, Leim, Metall- und Lederteile (1-6 D)

## Improvisiertes Floß

Sieht nicht schön aus, aber schwimmt und trägt bis zu 4 Personen.

*Hohe Qualität:* Das Floß trägt zwei weitere Personen.

*Probenschwierigkeit:* 16

*Dauer:* 2 Stunden

*Werkzeuge:* archaische Tischlerei

*Verbrauchsmaterialien:* Holz oder Schilf

## SCHMIEDEN

Nur wenigen Charakteren ist es vergönnt, eine legendäre Waffe aus den Händen Thorn Eisingers oder eines zwergischen Meisterschmieds in Händen zu halten – oder gar selbst ein echtes Meisterstück zu schmieden. Die verwendeten Werkzeuge eines Schmieds sind allesamt schwer und deswegen meist stationär.

WERKZEUG	KOSTEN	MOBILITÄT
Archaische Schmiede	20 D	auf einem Wagen mobil
Dorfschmiede	100+ D	nicht mobil
Waffenschmiede	500+ D	nicht mobil

Die Schmiedekunst kennt zahlreiche hochwertige Materialien, wie Zwergenstahl und Maraskanstahl, sowie minderwertige Metalle wie Uhdenberger Stahl, Eisen, Grassodenerz oder gar Bronze. Um **hervorragende Materialien**, wie Endurium oder Drachenschuppen und deren Auswirkungen ranken sich viele Geschichten und Legenden und die aus ihnen gefertigten Stücke werden bewundert und begehrt. Doch nur ein meisterhafter Schmied kann solche Materialien perfekt ausformen und kann die unten angeführten Bonuswirkungen erzielen.

MATERIAL	MOD.	WIRKUNG
Endurium (50%)	+4	Härte +8, TP +1
Endurium (100%)	+4	Härte +16 TP +2
Toschkrik	+4	RS +1
Drachenschuppen	+4	RS +1

Folgende Gegenstände kannst du unter anderem mittels Schmieden herstellen:

## Kettenrüstung

Kettenrüstungen haben einen RS von 2–3.

*Hohe Qualität:* Für je zwei Stufen sinkt die BE um –1.

*Probenschwierigkeit:* 20

*Dauer:* 4 Wochen für eine komplette Rüstung

*Werkzeuge:* Dorfschmiede

*Verbrauchsmaterialien:* das Gewicht der Rüstung in Stahl, Holzkohle, Leder (5-30 D)

## Kletterhaken

*Probenschwierigkeit:* 16

*Dauer:* 1 Stunde

*Werkzeuge:* archaische Schmiede

*Verbrauchsmaterialien:* einige Unzen Stahl (3 S)

## Nahkampf- oder Wurfwaffe

Du stellst eine Waffe mit einem geschmiedeten Teil wie einer Speerspitze her.

*Hohe Qualität:* Waffenschaden +1, Härte +2.

*Modifikationen:* Persönliche Waffe (–8; WM +1)

*Probenschwierigkeit:* 16

*Dauer:* 4 Tage

*Werkzeuge:* Dorfschmiede

*Verbrauchsmaterialien:* halbes bis gesamtes Gewicht der Waffe in Stahl, eventuell Leder oder Hartholz

## Pfeilspitzen

Du fertigst 10 Pfeil- oder Bolzenspitzen.

*Probenschwierigkeit:* 12

*Modifikationen:* Spezielles Geschoss (–4; siehe S. 53)

*Dauer:* 4 Stunden

*Werkzeuge:* archaische Schmiede

*Verbrauchsmaterialien:* 5 Unzen Stahl (1-15 ST)

## Plattenrüstung

Plattenrüstungen haben einen RS von 3–4.

*Hohe Qualität:* Für je zwei Stufen sinkt die BE um –1.

*Probenschwierigkeit:* 20

*Modifikationen:* Gestechrüstung (–4, Dauer 8 Wochen; RS 5)

*Dauer:* 2 Wochen für eine komplette Rüstung

*Werkzeuge:* Waffenschmiede

*Verbrauchsmaterialien:* siehe Kettenrüstung (10-60 D)



## Mechanik

Als geübter Mechaniker kannst du Fallen, Schlosser und viele andere nützliche Gegenstände herstellen und reparieren. Die Materialien sind in der Mechanik weniger wichtig, es kommt eher auf das Werkzeug und die Kunstfertigkeit des Bastlers an.

WERKZEUG	KOSTEN	MOBILITÄT
Archaische Werkstatt	20 D	mobil (5-10 Stein)
Dorfwerkstatt	100+ D	auf einem Wagen mobil
Mechanikerwerkstatt	500+ D	nicht mobil

Folgende Gegenstände kannst du unter anderem mittels Mechanik herstellen:

### Armbrust

Du stellst eine Armbrust oder Torsionswaffe her.

*Hohe Qualität:* Waffenschaden +1

*Probenschwierigkeit:* 16

*Modifikationen:* Persönliche Waffe (–8; WM +1)

*Dauer:* 2 Wochen

*Werkzeuge:* Dorfwerkstatt

*Verbrauchsmaterialien:* Stahlbogen und -sehne, Holz (10-40 D)

### Bärenfalle

Eine Bärenfalle richtet beim Opfer 2W6+2 TP an und verursacht Umklammern (–4, 28 und Einsatz beider Hände).

*Hohe Qualität:* Erhöht die TP um +4.

*Probenschwierigkeit:* 16

*Dauer:* 4 Stunden

*Werkzeuge:* archaische Werkstatt/Schmiede

*Verbrauchsmaterialien:* 2 Stein Eisen (15 ST)

### Kompass

Die Orientierungshilfe weist den Weg nach Süden. Bei 1–2 auf dem 1W20 versagt der Kompass.

*Hohe Qualität:* Je zwei Stufen senken die Chance des Versagens auf 1/0.

*Probenschwierigkeit:* 20

*Dauer:* 8 Stunden

*Werkzeuge:* Dorfwerkstatt

*Verbrauchsmaterialien:* 1 Unze Metoreisen, verschiedene Metallteile (20 D)

### Rotze

Das Belagerungsgeschütz benötigt fünf Personen zum Einsatz und richtet 6W6+8 TP an.

*Hohe Qualität:* Erhöht die TP um +1W6.

*Probenschwierigkeit:* 20

*Dauer:* 1 Monat

*Werkzeuge:* Mechanikerwerkstatt

*Verbrauchsmaterialien:* verschiedene Holz und Stahlteile (ungefähr 1000 D)

### Schloss

Das hergestellte Schloss ist mit einer Schlosser knacken-Probe (16) zu knacken.

*Hohe Qualität:* Die Schwierigkeit der Schlosser knacken-Probe steigt um +4.

*Probenschwierigkeit:* 16

*Dauer:* 8 Stunden

*Werkzeuge:* archaische Werkstatt

*Verbrauchsmaterialien:* 10 Unzen Stahl (3 ST)

## ALCHEMIE

Die Alchemie ist eine okkulte und unberechenbare Wissenschaft; deswegen sollte der Spielleiter die Herstellungsproben verdeckt würfeln. Spezielle freiwillige Modifikationen der Alchemie sind:

### Wirkungsdauer verlängern (Probe -4)

Die hergestellte Substanz wirkt doppelt so lange. Diese Modifikation wirkt nicht bei Giften.

### Haltbarkeit verlängern (Probe -4)

Das Gebräu kann viermal solange aufbewahrt werden, bevor es seine Wirkung verliert.

In der Alchemie kommt es wegen der seltenen **Verbrauchsmaterialien** besonders oft zum Einsatz von minderwertigen, manchmal aber auch guten oder sogar hervorragenden Materialien. Manche Substanzen können auch gleichwertig durch einen zur Wirkung passenden Zauber ersetzt werden.

WERKZEUG	KOSTEN	MOBILITÄT
Archaisches Labor	20 D	mobil (5–10 Stein)
Hexenküche	100+ D	auf einem Wagen mobil
Alchemistenlabor	500+ D	nicht mobil

Folgende Gegenstände kannst du mit den Talenten magische Elixiere und profane Alchemika herstellen:

### Angstgift

Ein nicht-tödliches Waffengift (Stufe 20, S. 35).

*Hohe Qualität:* Erhöht die Giftstufe um +4 und den Furcht-Effekt um 1 Stufe.

*Probenschwierigkeit:* 16 (profane Alchemika)

*Dauer:* 1 Stunde

*Werkzeuge:* Hexenküche

*Verbrauchsmaterialien:* 4 Unzen Vitriol, vier Haifischzähne, eine Alraune, 1 Unze Berserkerspeichel, zwei Hasenohren, 2 Büschel Höllenkraut, 1 Unze Gruftstaub, 1 Unze Bärenfett, 1 Ekelschwämmling, 1 Schank Hasenblut (4 D)

*Haltbarkeit:* 1 Jahr

### Antidot

Hebt Gifte bis Stufe 16 auf.

*Hohe Qualität:* Die maximal aufgehobene Giftstufe steigt um +4.

*Probenschwierigkeit:* 16 (magische Elixiere)

*Dauer:* 8 Stunden

*Werkzeuge:* Hexenküche

*Verbrauchsmaterialien:* eine schwarze Lotosblüte, 1 Liter geharzter Wein, 1 Gran Tulmadron, der Giftzahn einer Nesselviper, das Weiße eines Storcheneis, 5 Unzen Menchalsaft, 7 Blätter Belmart, 1 Unze Zinnober (20 D)

*Haltbarkeit:* 4 Jahre

### Arax

Ein nicht-tödliches Waffengift (Stufe 20, S. 35). Eine Anwendung genügt für 1W6 Treffer.

*Hohe Qualität:* Erhöht die Giftstufe um +4 und den Malus um -1.

*Probenschwierigkeit:* 16 (profane Alchemika)

*Dauer:* 4 Stunden

*Werkzeuge:* Hexenküche

*Verbrauchsmaterialien:* Sekret einer Höhlenspinne, 5 Skrupel Schwefel, 10 Unzen Vitriol, Haut eines Krötenschemels (20 D)

*Haltbarkeit:* 4 Monate

### Bannpulver gegen Unsichtbares

Im Umkreis von 2 Schritt werden unsichtbare Wesen oder unsichtbar gemachte Humanoide sichtbar. Nach 4W6 Initiativephasen verschwinden sie wieder.

*Hohe Qualität:* Der Radius verdoppelt sich.

*Probenschwierigkeit:* 24 (magische Elixiere)

*Dauer:* 1 Stunde

*Werkzeuge:* archaisches Labor

*Verbrauchsmaterialien:* 5 Skrupel Asche aus Eulenfedern, 10 Unzen Nitriol, die Augen eines hingerichteten Mörders, 1 Skrupel getrockneter Pestaporenpilz, zwei Alraunen, 2 Skrupel zerstoßener Aquamarin (15 D)

*Haltbarkeit:* praktisch unbegrenzt

### Bannstaub

Ein nicht-tödliches Einnahmegift der Stufe 28. Das Opfer verliert im Laufe der nächsten Stunde 2W6 AsP und regeneriert in der nächsten Nacht keine Astralenergie.

*Hohe Qualität:* Erhöht die Giftstufe um +4, den AsP-Verlust um 1W6 und das Opfer regeneriert eine weitere Nacht lang nicht.

*Probenschwierigkeit:* 24 (profane Alchemika)

*Dauer:* 1 Woche

*Werkzeuge:* Alchemistenlabor

*Verbrauchsmaterialien:* 12 Skrupel Bernstein, 5 Unzen Koschbasalt, 17 Unzen Nitriol, die Eierschale eines am ersten Praios geschlüpften Hahnes, 1 Greifenfeder, 1 Unze Eisenpulver, 1 Schank durch Sonnenlicht destilliertes Wasser, 20 Skrupel reines Salz, 6 Unzen Vitriol, 1 Unze Gold, 2 Unzen Harn vom Sonnenluchs, 12 frische Blütenblätter der Praiosblume (100 D)

*Haltbarkeit:* 1 Jahr

### Berserkelixier

Der Trinkende verfällt für 1 Stunde in einen Kampfrausch. Er erhält die Vorteile Kalte Wut und Offensiver Kampfstil (S. 43) und nutzt in jeder Aktion volle Offensive. Sind keine Gegner mehr da, greift er auch Verbündete an. Er kann einmal versuchen, den Kampfrausch mit einer Willenskraft-Probe (12+INI-Phasen seit Beginn des Kampfrausches) zu beenden.

*Hohe Qualität:* Der Trinkende erhält +1 AT.

*Probenschwierigkeit:* 20 (magische Elixiere)

*Dauer:* 1 Woche

*Werkzeuge:* archaisches Labor

*Verbrauchsmaterialien:* ein Feueropal, 5 Unzen Feuerkraut, 10 Unzen Premer Feuer, 1 schleimiger Sumpfknöterich, 5 Unzen Blut eines wahnsinnigen Mörders, 1 Alraune, 5 Tropfen Geifer eines tollwütigen Tiers (15 D)

*Haltbarkeit:* 2 Jahre

### Brandsalbe

Heilt eine Wunde, die durch Feuer oder Verätzungen entstanden ist.

*Hohe Qualität:* Je zwei Stufen heilen eine weitere Wunde.

*Probenschwierigkeit:* 12 (profane Alchemika)

*Dauer:* 1 Stunde

*Werkzeuge:* archaisches Labor

*Verbrauchsmaterialien:* acht Biberklöze, vier Alraunen, ein Hahnenkamm, 8 Blätter Chonchinis, 1 Büschel Wirselkraut, Salbenfett (4 D)

*Haltbarkeit:* 2 Jahre

### Egelschreckpaste

Proben zum Stoppen von Blutungen sind um +4 erleichtert.

*Hohe Qualität:* Vertreibt außerdem Parasiten für 1/2/3/4 Tage.

*Probenschwierigkeit:* 12 (profane Alchemika)

*Dauer:* 1 Stunde

*Werkzeuge:* archaisches Labor

*Verbrauchsmaterialien:* 4 Blätter Egelschreck, je 1 Unze

Salbenfett und Kalk (2 D)

*Haltbarkeit:* 4 Monate

### **Einbeerentrank**

Während einer Rast von mindestens einer Stunde regeneriert der Trinkende eine Wunde. Bei mehr als einer Einnahme pro Tag droht die Einbeerensucht (1-8 auf dem W20).

*Hohe Qualität:* Die Chance auf Einbeerensucht sinkt auf 1-6/1-4/1-2/1 auf dem W20.

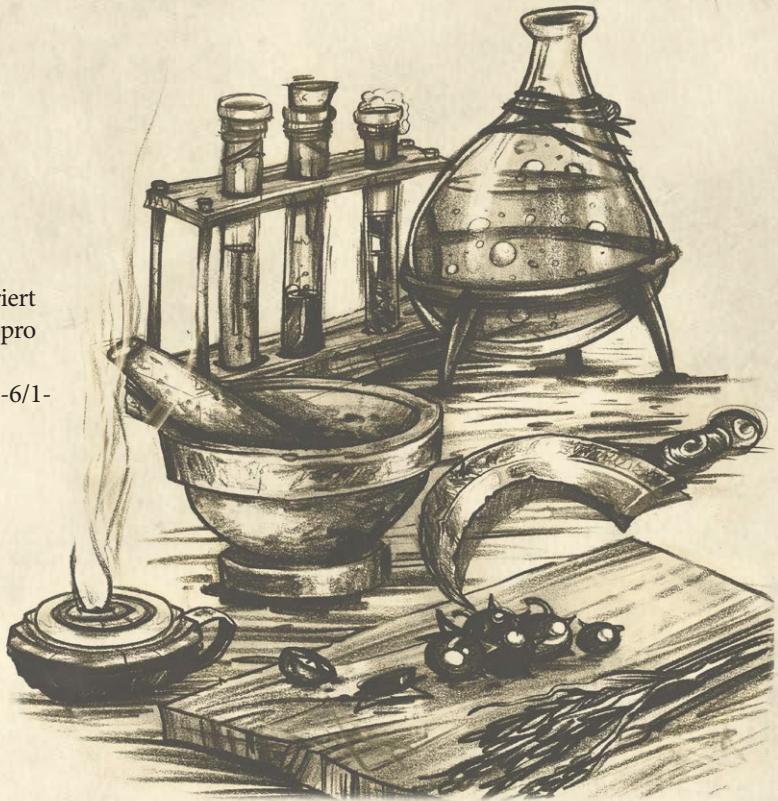
*Probenschwierigkeit:* 12 (profane Alchemika)

*Dauer:* 1 Stunde

*Werkzeuge:* archaisches Labor

*Verbrauchsmaterialien:* 20 Einbeeren (5 Anwendungen, 10 D)

*Haltbarkeit:* 1 Jahr



### **Elixiere der Tugenden**

Für 1 Stunde sind Proben auf ein bestimmtes Attribut um +2, Fertigkeitsproben mit diesem Attribut um +1 erleichtert. Du kannst nur von einem solchen Elixier gleichzeitig profitieren.

*Hohe Qualität:* Die Bonusse steigen um +2/+1.

*Probenschwierigkeit:* 16 (magische Elixiere)

*Dauer:* 8 Stunden

*Werkzeuge:* Hexenküche

*Verbrauchsmaterialien:* nach Attribut (etwa 25 D)

*Haltbarkeit:* 1 Jahr

### **Erschöpfungspastillen**

Heilen sofort 2 Punkte Erschöpfung.

*Hohe Qualität:* Heilen einen weiteren Punkt Erschöpfung.

*Probenschwierigkeit:* 16 (magische Elixiere)

*Dauer:* 4 Stunden

*Werkzeuge:* Alchemistenlabor

*Verbrauchsmaterialien:* 4 Blätter Gulmond, eine Nachgeburt, 8 Unzen Pferdeschweiß, acht Steineicheln, 2 Flux Yaganöl (4 D)

*Haltbarkeit:* 4 Monate

### **Eulentränen**

Der Trinkende ignoriert für 4 Stunden eine Stufe Dunkelheit, aber grelles Licht erschwert alle Proben um -2. Bei absoluter Dunkelheit ist der Trank wirkungslos.

*Hohe Qualität:* Der Trinkende ignoriert 2/3 Stufen Dunkelheit.

*Probenschwierigkeit:* 12 (profane Alchemika)

*Dauer:* 4 Stunden

*Werkzeuge:* Hexenküche

*Verbrauchsmaterialien:* 12 Tollkirschen, 4 Unzen

Alraunenpulver (1 Silbertaler)

*Haltbarkeit:* 1 Monat

### **Geheimtinte**

Die Tinte wird erst durch Hitzeeinwirkung oder eine bestimmte Flüssigkeit sichtbar. Uneingeweihte können diese Flüssigkeit mit einer Analyse-Probe (16) sichtbar machen.

*Hohe Qualität:* Erhöht die Probenschwierigkeit obiger Analyse-Probe um +4 Punkte.

*Dauer:* 1 Stunde

*Probenschwierigkeit:* 12 (profane Alchemika)

*Werkzeuge:* Hexenküche

*Verbrauchsmaterialien:* verschiedene Rezepturen auf Basis von Zwiebeln, Äpfeln, Asche oder Speichel (3-10 ST)

*Haltbarkeit:* 4 Monate

### **Gulmondttee**

Der Trinkende kann eine KO-Probe (Krankheitsstufe) ablegen. Gelingt sie, erleidet er an diesem Tag nur den halben Schaden (abgerundet) durch die Krankheit.

*Hohe Qualität:* Erleichtert die KO-Probe um +2.

*Probenschwierigkeit:* 16 (profane Alchemika)

*Dauer:* 1 Stunde

*Werkzeuge:* archaisches Labor

*Verbrauchsmaterialien:* 4 Blätter Gulmond, 2 Blätter Minze, 1 Maß Wasser (2 D)

*Haltbarkeit:* 1 Woche (getrocknete Blätter 1 Jahr)

### **Furchtlos-Tropfen**

Für 1 Stunde sinken Furcht-Effekte um eine Stufe.

*Probenschwierigkeit:* 16 (magische Elixiere)

*Dauer:* 8 Stunden

*Werkzeuge:* archaisches Labor

*Verbrauchsmaterialien:* 5 Stein Holzkohle, 1 Skrupel Schwefel, 2 Karat Blutachat, 3 Schank Salzwasser, 1 Unze Ilmenblatt-Harz, ein Büschel Haare vom Fell eines Vielfraßes, Quellwasser (10 D)

*Haltbarkeit:* 2 Monate

### **Heiltrank**

Kampfunfähigkeit und Blutungen werden geheilt. Außerdem erhält das Ziel 2W6+4 Heilpunkte, für jede Überschreitung der WS wird eine Wunde geheilt.

*Hohe Qualität:* Erhöht die Heilpunkte um +4.

*Probenschwierigkeit:* 16 (magische Elixiere)

*Dauer:* 4 Stunden

*Werkzeuge:* archaisches Labor

**Verbrauchsmaterialien:** 1 Skrupel Gold, eine Arganwurzel/1 Bund Wirselkraut, ein Eidechsenschwanz, 10 Unzen Morgentau (4 D)  
**Haltbarkeit:** 2 Jahre

### Hylailer Feuer

Die ölige Flüssigkeit entzündet sich, wenn ihr Behältnis zerbricht und ist nicht mit Wasser zu löschen. Bei 1–15 auf dem 1W20 versagt das Hylailer Feuer.

**Hohe Qualität:** Das Feuer versagt nur bei 1–10/1–5/1.

**Probenschwierigkeit:** 20 (profane Alchemika)

**Modifikationen:** Magisches Brandöl (–4, verursacht magischen Schaden und verbrennt somit z.B. auch Dämonenarchen)

**Dauer:** 4 Stunden

**Werkzeuge:** Alchemistenlabor

**Verbrauchsmaterialien:** 2 Stein Pech oder Steinöl, 5 Unzen hochreiner Schwefel, 5 Unzen Walrat, 10 Unzen Holzkohle, ½ Unze Orazal-Kleber (15 D)

**Haltbarkeit:** 4 Jahre

### Kaltes Licht

Senk die Stufe der Dunkelheit in einem Radius von 4 Schritt um 1 Stufe. Das Kalte Licht wirkt für 4 Stunden.

**Hohe Qualität:** Senkt die Dunkelheit um 1 weitere Stufe.

**Dauer:** 4 Stunden

**Probenschwierigkeit:** 16 (profane Alchemika)

**Werkzeuge:** archaisches Labor

**Verbrauchsmaterialien:** mehrere Maß Urin, Phosphorpilze (5 S)

**Haltbarkeit:** 2 Jahre

### Kukris

Ein tödliches Einnahme- und Waffengift (Stufe 24, S. 35).

**Hohe Qualität:** Die Giftstufe steigt um +4, der Malus um –1.

**Probenschwierigkeit:** 20 (profane Alchemika)

**Dauer:** 2 Tage

**Werkzeuge:** Alchemistenlabor

**Verbrauchsmaterialien:** 1 Ranke Mirhamer Seidenlian, 2 Unzen Schwefliger Orazal, 1 Schank Vitriol (40 D)

**Haltbarkeit:** 2 Monate

### Liebestrunk

Im Trinkenden entbrennt Leidenschaft für die erste Person, die er erblickt. Auf einer Skala von abstoßend/uninteressant/neutral/begehrenswert/unwiderstehlich steigt seine Einstellung um eine Stufe.

**Hohe Qualität:** Die Einstellung steigt um eine weitere Stufe.

**Probenschwierigkeit:** 20 (magische Elixiere)

**Dauer:** 1 Tag

**Werkzeuge:** Hexenküche

**Verbrauchsmaterialien:** acht Biberklötzte, vier Alrauen, ein Hahnenkamm, acht Erdbeeren, 1 Skrupel Samthauch, 1 Büschel Ilmenblatt, 10 Unzen Alkohol (20 D)

**Haltbarkeit:** 2 Jahre

### Olginsud

Der Trinkende ist eine Woche immun gegen Gifte und Krankheiten bis Stufe 20.

**Hohe Qualität:** Die maximale Giftstufe steigt um +4.

**Probenschwierigkeit:** 16 (profane Alchemika)

**Dauer:** 1 Tag

**Werkzeuge:** Hexenküche

**Verbrauchsmaterialien:** 4 Ballen Olginwurz, 1 Maß Alkohol (16 D)

**Haltbarkeit:** 1 Woche

### Purpurblitz

Ein tödliches Einnahmegift (Stufe 28, S. 35).

**Hohe Qualität:** Erhöht die Giftstufe um +4.

**Probenschwierigkeit:** 24 (profane Alchemika)

**Dauer:** 8 Stunden

**Werkzeuge:** Alchemistenlabor

**Verbrauchsmaterialien:** 1 Unze Zinnober, 1 Unze purpurner Lotus, 2 Unzen Tran der Salzarele, Haut einer Koschkröte, Stachel einer siebenjährigen Maraske, 20 Unzen Vitriol (60 D)

**Haltbarkeit:** 1 Jahr

### Purpurwasser

Der Trinkende kann 1 Stunde lang unter Wasser atmen und hält dem Wasserdruk stand.

**Probenschwierigkeit:** 20 (magische Elixiere)

**Dauer:** 4 Stunden

**Werkzeuge:** archaisches Labor

**Verbrauchsmaterialien:** 2 Unzen Purpurschnecken, Schwimmblase eines Fisches, 1 Schank Meerwasser aus großer Tiefe, 10 Skrupel Schwefel, 1 Alraune, 12 Blatt Neckerkraut, 3 Unzen Walblut (30 D)

**Haltbarkeit:** praktisch unbegrenzt

### Schwadenbeutel

Der Inhalt des Beutels erfüllt das Gebiet im Radius von 1 Schritt mit dichtem Rauch, der sich nach einigen Minuten wieder verzieht. Mit einer gelungenen Fingerfertigkeits-Probe (16) lässt sich der Inhalt in eine bestimmte Richtung sprühen.

**Hohe Qualität:** Der Radius steigt auf 2/4/6/8 Schritt.

**Probenschwierigkeit:** 16 (profane Alchemika)

**Dauer:** 8 Stunden

**Werkzeuge:** archaisches Labor

**Verbrauchsmaterialien:** 8 Unzen Asche von verkohlten Tannenzapfen, 12 Unzen Alraunenpulver, 5 Skrupel Schwefel, abgestandenes trübes Wasser (1 D)

**Haltbarkeit:** 4 Monate

### Waffenbalsam

Die Waffe gilt für 1 Tag als magisch, ihre Härte steigt um +2.

**Hohe Qualität:** Die Härte steigt um +2, der Waffenschaden um +1.

**Probenschwierigkeit:** 20 (magische Elixiere)

**Dauer:** 4 Stunden

**Werkzeuge:** Hexenküche

**Verbrauchsmaterialien:** 3 Horuschenkerne, 5 Unzen Brabaker Vitriol, zwei Schuppen eines Höhlendrachen, 25 Unzen Fließwasser, 5 Unzen Asche von Greifenfedern, 1 Unze Silberstaub, Bärenfett (20 D)

**Haltbarkeit:** praktisch unbegrenzt

### Willenstrunk

Erhöht die MR für 1 Stunde um +4.

**Hohe Qualität:** Erhöht den Bonus um +2.

**Probenschwierigkeit:** 20 (magische Elixiere)

**Dauer:** 8 Stunden

**Werkzeuge:** Alchemistenlabor

**Verbrauchsmaterialien:** eine lebende Blaubauchkröte, 3 Unzen Granit, eine Alraune, 20 Unzen Unauer Salzlake, 49 Haare eines Zwergenbartes, 1 Büschel Thonny, 2 Unzen Quecksilber (25 D)

**Haltbarkeit:** 2 Jahre

## Schlafgift

Schlafgift ist ein Betäubungsmittel (S. 35).

*Hohe Qualität:* Erhöht die Giftstufe um +4.

*Probenschwierigkeit:* 16 (profane Alchemika)

*Dauer:* 2 Stunden

*Werkzeuge:* Hexenküche

*Verbrauchsmaterialien:* 2 Unzen Boronwein, eine Alraune, fünf Ilmenblätter, Asche von sieben schwarzen Gänsedaunen (20 D)

*Haltbarkeit:* 8 Monate

## Unsichtbarkeitselixier

Der Trinkende wird für 1 Stunde unsichtbar, Kleidung und andere Gegenstände sind nicht betroffen.

*Probenschwierigkeit:* 24 (magische Elixiere)

*Dauer:* 4 Stunden

*Werkzeuge:* Alchemistenlabor

*Verbrauchsmaterialien:* 5 Unzen Blut eines Unsichtbaren, 20 Unzen klares Wasser aus Nebeltau, zwei Alraunen, 3 Späne von einem misslungenen Zauberstab, 1 Skrupel Meteoreisen, 20 Unzen Braunöl, ein Spinnennetz, 3 Chamäleonschuppen (40 D)

*Haltbarkeit:* 8 Jahre

## Unverwundbarkeitselixier

Der RS steigt für 1 Stunde um +1.

*Hohe Qualität:* Für je zwei Stufen steigt der RS um +1.

*Probenschwierigkeit:* 16 (magische Elixiere)

*Dauer:* 16 Stunden

*Werkzeuge:* archaisches Labor

*Verbrauchsmaterialien:* Panzer einer Landschildkröte, 1 Skrupel Granit, 1 Schank Wolfsblut, drei Joruga-Wurzeln,  $\frac{1}{2}$  Unze Harz der Steineiche (20 D)

*Haltbarkeit:* 4 Monate

## Verwandlungselixier

Der Trinkende verwandelt sich für 1 Stunde in ein Kleintier (abhängig von der Herstellung).

*Hohe Qualität:* Das Tier ist ein überdurchschnittlicher/ außergewöhnlicher/herausragender/einzigartiger Vertreter seiner Art, was seine Werte nach

Spielleiterentscheid erhöht.

*Probenschwierigkeit:* 20 (magische Elixiere)

*Dauer:* 8 Stunden

*Werkzeuge:* Hexenküche

*Verbrauchsmaterialien:* 5 Tropfen Neunaugenblut, 20 Unzen reiner Alkohol, ein schwarzes Sperlingsei, zwei Alraunen, zwei Halme Kairan, 1 Skrupel Quecksilber, 1 Gran Mäusemilch, zehn Blutstropfen eines Werwesens, ein lebendes Exemplar des Tieres, in das sich der Trinkende verwandelt (60 D)

*Haltbarkeit:* 1 Jahr

## Zaubertrank

Regeneriert sofort 2W6 Astralpunkte.

*Hohe Qualität:* Regeneriert weitere 4 AsP.

*Probenschwierigkeit:* 20 (magische Elixiere)

*Dauer:* 8 Stunden

*Werkzeuge:* Hexenküche

*Verbrauchsmaterialien:* ein kleines Stück Meteoreisen, 1 Skrupel Diamantstaub, 20 Unzen klares Blut, 10 Unzen Schnee vom ersten Hesinde, sieben ganze Halme vom Kairanrohr, drei Alraunen, 2 Büschel Thonnys, 1 Skrupel Drachentränen (30 D)

*Haltbarkeit:* 4 Jahre

## Zielwasser

Für 1 Stunde sind alle Fernkampfangriffe um +2 erleichtert.

*Hohe Qualität:* Der Bonus steigt um +1.

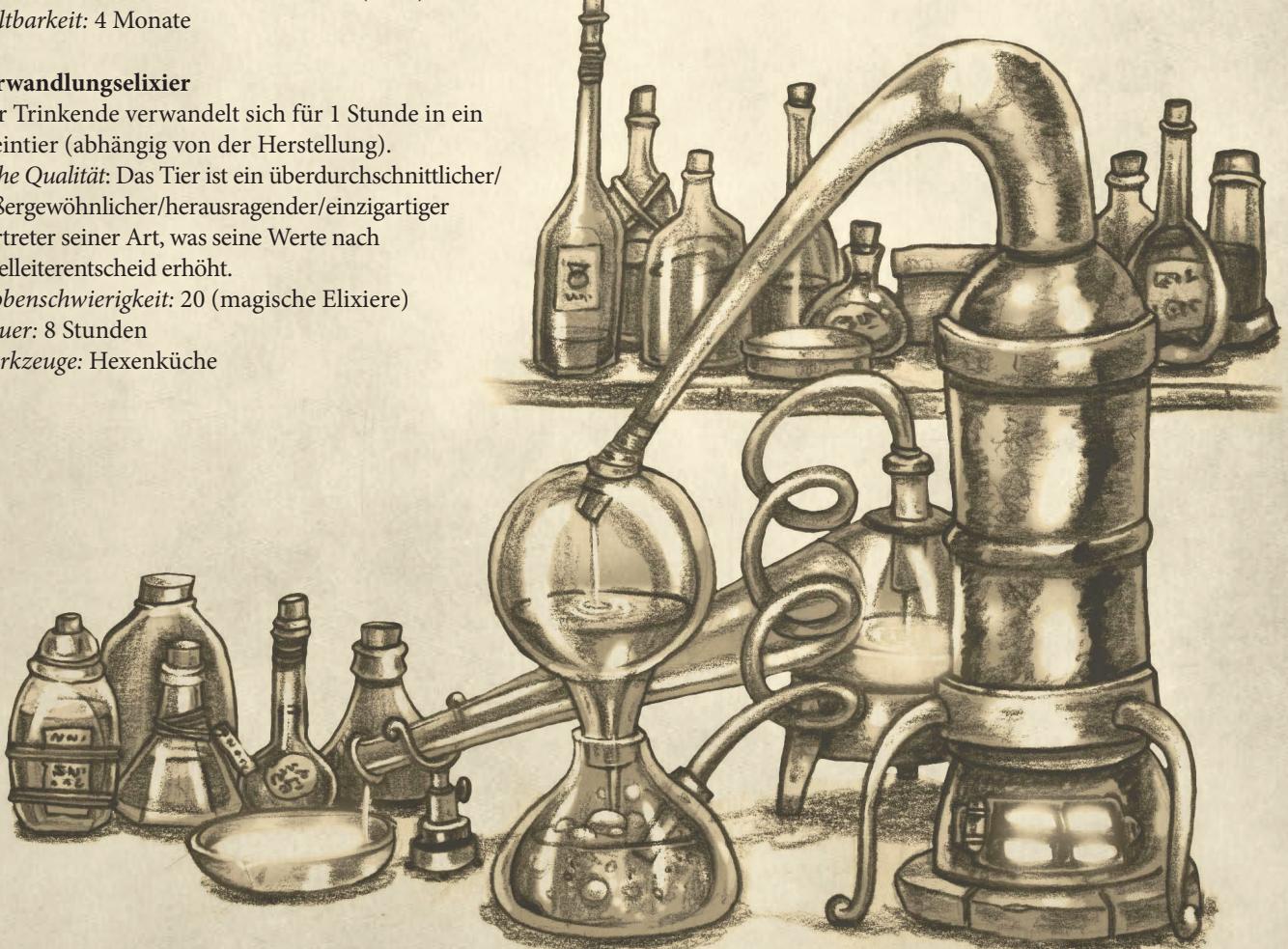
*Probenschwierigkeit:* 16 (magische Elixiere)

*Dauer:* 4 Tage

*Werkzeuge:* Hexenküche

*Verbrauchsmaterialien:* 4 Unzen Blutstein, eine Alraune, ein Schößling Finage, 2 Halme Kairan, 16 Unzen Vitriol, ein Bergadlerauge (20 D)

*Haltbarkeit:* 4 Monate



# JAGD

Eine erfolgreiche Jagd kann für deinen Charakter den Unterschied zwischen einem saftigen Braten und dem ruhmlosen Hungertod ausmachen.

Die **Schwierigkeit** der (ausgedehnten) Probe liegt in wildreichen Gebieten bei 12, in Regionen mit durchschnittlichem Wildvorkommen bei 16 und in wildarmen Landschaften bei 20. Bei einem Detailgrad von 1 legst du die Probe auf **Überleben** ab. Höhere Detailgrade können zusätzliche Proben auf ein Fernkampftalent, Pirschen (Pirsch- oder Ansitzjagd) oder Tierkunde (Fallenjagd) erfordern.

Treiber oder ein ausgebildeter Jagdhund können dich **unterstützen** und so die Probe um +4 erleichtern, während eine fehlende Fernkampfwaffe die Probe um **mindestens -4** erschwert und nur Fallenjagd zulässt.

## FREIWILLIGE MODIFIKATIONEN IN DER JAGD

Freiwillige Modifikationen können miteinander kombiniert und in der Regel auch mehrmals eingesetzt werden.

### Hohe Qualität (Probe -4)

*Wirkung:* Du erbeutest viermal so viele Rationen Fleisch oder doppelt so wertvolle Felle oder andere verwertbare Tierteile.

### Schnelle Jagd (Probe -4)

*Wirkung:* Senkt die Dauer der Jagd um ein Viertel der Basiszeit. Sie kann nicht unter die Hälfte der Basiszeit sinken.

## BEISPIELHAFTE JAGDEN

### Ansitzjagd im mittelreichischen Wald

Du erbeutest zwei Tagesrationen Fleisch.

*Talent:* Überleben-Mittelaventurien, Pirschen, Fernkampftalent

*Probenschwierigkeit:* 12

*Dauer:* 2 Stunden

*Unterstützung:* Treiber oder ein Jagdhund

### Pirschjagd im ewigen Eis

Du erbeutest zwei Tagesrationen Fleisch.

*Talent:* Überleben-Hoher Norden, Pirschen, Fernkampftalent

*Probenschwierigkeit:* 20

*Dauer:* 4 Stunden

*Werkzeuge:* Fernkampfwaffe

*Unterstützung:* -

### Angeln im Perlenmeer

Du erbeutest zwei Tagesrationen Fisch. Diese Jagd ist nur auf einem treibenden Schiff möglich, ein fahrendes Schiff erhöht die Schwierigkeit deutlich.

*Talent:* Überleben-Meer, Pirschen, Fernkampftalent

*Probenschwierigkeit:* 12

*Dauer:* 4 Stunden

*Werkzeuge:* Angelrute, Köder

*Unterstützung:* -

### Gezielte Jagd

Oft geht es bei der Jagd einfach nur darum, einen knurrenden Magen zu füllen. Aber bei Großwildjagden oder bei den Jagdausflügen des Adels zählt eine möglichst prestigeträchtige Beute. Sobald du dich für ein Ziel entschieden hast, legt der Spielleiter die Schwierigkeit fest. Die Schwierigkeit für einen Kronenhirsch liegt beispielsweise bei 28, die für einen Gänselfuchs bei 20 und die für einen Kleinaffen bei 16.



Eisner

# INFORMATIONEN SUCHEN

Wer hat den fliehenden Mörder beobachtet? Was ist über Uthuria und den Weg dorthin bekannt? Welches Heilmittel wirkt gegen die Zorganpocken? Informationssuchen können Teil beinahe jedes Abenteuers sein – bevor ihr sie aber ausspielt, muss der Spielleiter entscheiden, welche dieser beiden Szenarien besser zutrifft:

Suchen die Charaktere genau den einen Hinweis, ohne den alle Mühen umsonst wären? Dann befinden sie sich auf einer **Ermittlung**. Ein Beispiel wäre die Suche nach dem Heilmittel gegen Zorganpocken. Die Charaktere werden sich wohl kaum für die Gedanken eines maraskanischen Philosophen zu diesem Thema interessieren, sondern wollen das Heilmittel – und das wahrscheinlich möglichst schnell. Hier gibt es also nur Erfolg oder Misserfolg.

Oder suchen die Charaktere allgemeine Informationen zu einem Thema und je mehr sie herausfinden, desto besser? Dann führen sie eine **Recherche** durch. Eine klassische Recherche wäre die Suche nach Informationen über Uthuria. Hier gibt es viele verschiedene Quellen, manche davon verlässlicher als andere. In Recherchen sind also unterschiedliche Abstufungen von Erfolg möglich.

Sowohl Ermittlungen als auch Recherchen sollten übrigens nur zum Einsatz kommen, wenn das **Ergebnis unsicher** ist; wenn die Gruppe die Informationen ohnehin erhalten muss, solltet ihr die Informationssuche nicht auswürfeln.

## ERMITTLUNGEN

Um die gesuchte Information zu finden, muss dir eine (ausgedehnte) Probe auf ein passendes Wissens- oder Gesellschaftstalent gelingen. Sollen verschiedene Talente zum Einsatz kommen, sollte der Detailgrad hoch genug gewählt werden.

Die **Schwierigkeit** der Probe wird vom Spielleiter festgelegt und kann durchaus fordernd sein. **Unterstützend** wirken passende Verbindungen oder besondere Quellen, sie erleichtern die Probe um +4.

### BEISPIELHAFTE ERMITTLUNGEN

**Suche nach einer im Hafenviertel untergetauchten Zeugin**  
Nachbarn, Bettler, Wirte und andere Einwohner werden nach Hinweisen auf die Zeugin und ihr Verschwinden befragt.  
*Talent:* Gebräuche, Menschenkenntnis, Überreden/Einschüchtern  
*Probenschwierigkeit:* 20  
*Dauer:* 4 Stunden  
*Unterstützung:* Verbindungen (Verbrecherbanden im Hafen, Efferdbrüder, Bettlergilde oder Phexkirche)

**Suche nach einem Heilmittel gegen die Zorganpocken**  
In einer größeren Stadt werden Bücher zur Heilkunde durchforstet und fähige Heilkundige zu möglichen Heilmitteln befragt. Gelingt die Ermittlung, erfährt dein Charakter von Xordai-Absud als Gegenmittel.  
*Talent:* Gifte und Krankheiten, Gebräuche, Menschenkenntnis  
*Probenschwierigkeit:* 24  
*Dauer:* 8 Stunden  
*Unterstützung:* Verbindungen (Perainekirche, Hesindekirche oder Anconiter)

## RECHERCHEN

Auch eine Recherche besteht aus einer (ausgedehnten) Probe auf ein passendes Wissens- oder Gesellschaftstalent.

Wenn dir die Probe gegen eine Schwierigkeit von 12 gelingt, erhältst du je nach erreichtem **Informationsgrad (IG)** Informationen. Ein Informationsgrad von 1 erbringt eine Grundinformation, die mit jedem weiteren Informationsgrad um neue Informationen ergänzt oder weiter präzisiert wird, bis die Spieler bei einem Analysegrad von 5 alle erhältlichen Informationen erfahren. Allerdings sollte der Spielleiter darauf achten, dass auch die Grundinformation an sich bereits nützlich ist; sie sollte sich nicht in Allgemeinplätzen verlieren oder bereits Bekanntes wiederholen.

Gewöhnliche Proben erzielen einen Informationsgrad von 1, der mit der freiwilligen Modifikation Hohe Qualität um je +1 erhöht werden kann. Bei besonders komplexen Recherchen oder unter außerordentlich schwierigen Bedingungen kann der Spielleiter allerdings den Informationsgrad um -1 bis -3 senken. Sinkt der Informationsgrad dadurch unter 1, gilt die Recherche als gescheitert.

Genau wie in Ermittlungen können passende Verbindungen oder besondere Quellen die Probe um +4 erleichtern.

## FREIWILLIGE MODIFIKATIONEN IN RECHERCHEN

Freiwillige Modifikationen mehrmals eingesetzt werden.

### HOHE QUALITÄT (PROBE -4)

*Wirkung:* Erhöht den Informationsgrad um +1 und bringt so zusätzliche Informationen ans Tageslicht.

### BEISPIELHAFTE RECHERCHEN

#### Suche nach Hinweisen zum Echsenreich Cisk’Hr

In der verfallenen Silem-Horas Bibliothek sollen Hinweise zum vergangenen Echsenreich gefunden werden.

**IG 1:** Cisk’Hr lag nahe Selem in den Echsensümpfen. und existierte mindestens zwei Jahrtausende lang.

**IG 2:** Vor etwa 1500 Jahren ging es unter inneren Konflikten und dem Druck der Tulamiden unter.

**IG 3:** Die vielleicht wichtigste Gottheit in Cisk’Hr war H’Rtsi, eine Gottheit des Wandels und der Wiedergeburt.

**IG 4:** Der Haupttempel von H’Rtsi muss etwa 30 Meilen nordöstlich von Selem gelegen sein.

**IG 5:** Dort sollen immer noch mächtige humusmagische Artefakte lagern, die mit echsischer Magie vor Plünderern gesichert wurden.

*Talente:* Geschichten und Legenden

*Probenschwierigkeit:* 12

*Dauer:* 4 Tage

*Unterstützung:* Freundschaft des Bibliothekars

# MAGIE

Seine Bewacher gaben Hazzim noch einen Stoß, dann war er allein mit den Stimmen des Urwalds. Lange würde er hier nicht überleben – aber das musste er auch nicht. Er beruhigte seinen Atem und griff nach der Sphärenkraft. Zuerst nahm er nur einen winzigen Teil, den er zu einem Faden formte. Doch schon bald ging ihm der Zauber leichter von der Hand und aus dem Faden wurde ein Muster, aus dem Muster eine Matrix. Fragil, doch wohlgeordnet erfüllte sie seinen Geist. Als er einen kräftigen Windstoß im Gesicht spürte, lächelte er. Es würde gelingen.

Aventurien ist von Magie durchzogen, doch nur Charaktere mit dem Vorteil Zauberer können die allgegenwärtige **Astralenergie** aufnehmen und mit diesen Vorrat ihre **Zauber wirken**. Diese Zauber kannst du mit **spontanen Modifikationen** verstärken, beschleunigen oder auf mehrere Ziele ausweiten.

Die Unterschiede zwischen Zauberern werden durch die **Tradition** verdeutlicht – sie bestimmt die Stärken und Schwächen deiner Zauberei und welche Zauber du überhaupt erlernen kannst (eine Liste aller Zauber findest du ab S. 126).

Anschließend erfährst du, wie du gemeinsam mit anderen zauberst, Artefakte erschaffst und analysierst, Dämonen und Elementare beschwörst oder Untote erhebst.

## ASTRALENERGIE

Magiebegabte Charaktere können Astralenergie in sich aufnehmen und speichern. Die Vorteile **Zauberer I/II/III/IV** (S. 30) verleihen deinem Charakter 8/16/24/32 **Astralpunkte (AsP)**. Du kannst diesen Vorrat an maximalen AsP durch den Zukauf nach Steigerungsfaktor 1 weiter erhöhen (S. 13).

Hazzim besitzt den Vorteil Zauberer IV und hat 9 zusätzliche Astralpunkte gekauft, insgesamt verfügt er dadurch über 41 (32 + 9) Astralpunkte. Möchte er einen weiteren Astralpunkt erwerben, kostet ihn das 10 EP.

**Pro Nacht regenerieren** 4 AsP, aber nicht über das Maximum hinaus. Die Regeneration kann über spezielle Vorteile erhöht werden (S. 73).

Langfristige und mächtige Zauberwirkungen wie magische Artefakte erfordern, dass du einen Teil der dafür benötigten Astralenergie bindest. Du kannst diese **gebundenen AsP (gAsP)** nicht regenerieren oder auf andere Arten zurückgewinnen, solange die Magie wirkt. Die Bindung kann aber jederzeit mit einem einstündigen Ritual beenden werden, womit der Zauber verfliegt. Normalerweise musst du das Artefakt dazu berühren. Auch der Tod des Zauberers trennt die Bindung – allerdings verbleibt die gebundene Astralenergie dabei an ihrem Platz, sodass uralte Artefakte immer noch aktiv sein können.

## ZAUBER WIRKEN

Einen Zauber wirkst du in drei Schritten:

- Auswahl:** Du wählst den Zauber, ein Ziel in Reichweite und eventuell verwendete Modifikationen (s.u.).
- Vorbereiten:** Dann musst du die beim Zauber unter Vorbereitungszeit angegebenen Aktionen Konzentration (S. 37) aufwenden. Während dieser Zeit muss dein Charakter die bei seiner Tradition angeführten Bedingungen erfüllen (S. 73); er muss also über Sichtkontakt verfügen, eine spezielle Geste ausführen und meist eine Zauberformel sprechen. Wenn du die Bedingungen nicht erfüllst oder das Vorbereiten freiwillig oder unfreiwillig unterbrichst, scheitert der Zauber.
- Probe:** Zuletzt würfelst du in einer Aktion Konflikt eine Probe auf die übernatürliche Fertigkeit, zu der der Zauber gehört. Diese Probe wird entweder gegen eine Schwierigkeit von 12 abgelegt oder es wird – etwa bei Einflusszaubern – eine **vergleichende Probe gegen die Magieresistenz** des Opfers abgelegt. Zur Magieresistenz wird also stets noch **der Würfelwurf** des Opfers **addiert**.



Gelingt der Zauber, tritt seine Wirkung ein und du ziehst die verbrauchten AsP von deinem aktuellen Vorrat ab. Der Zauber **scheitert**, wenn die Probe misslingt, du während der Vorbereitung nicht alle Bedingungen erfüllst oder wenn du nicht über ausreichend AsP für einen Zauber verfügst. Misslungene Zauber kosten die Hälfte der Basiskosten. Ist dein Zauber an der Magieresistenz des Gegners gescheitert, bemerkst dieser den gescheiterten Versuch.

### Erlernen von Zauberfertigkeiten und Zaubern

Sobald du eine magische Tradition besitzt, kannst du Zauberfertigkeiten und Zauber erlernen. Zauberfertigkeiten umfassen immer einen vollständigen Bereich der Magie (z.B. Dämonisch oder Hellsicht). Sie bestimmen den Probenwert, den du bei deinen Zaubern verwendest und werden wie gewöhnliche Fertigkeiten gesteigert.

Zauber schaltetest du hingegen wie Talente einmalig frei. Alle Zauber gelten als Spezialwissen, sie können also nicht vor dem Freischalten eingesetzt werden (auch nicht mit dem halben Probenwert). Ist ein Zauber mehreren Fertigkeiten zugeordnet, kannst du den Zauber mit allen Fertigkeiten wirken. Du musst ihn dafür nicht erneut freischalten.

Hazzim ist ein erfahrener Luftelementarist (Probenwert Luft 14). Als Zauber hat er unter anderem den *Sapefacta* und die *Herbeirufung* der Luft erlernt. Um diese Zauber einzusetzen, würfelt er auf seinen Probenwert in Luft. Den *Sapefacta* könnte er aber auch mit der Fertigkeit *Umwelt wirken*, weil er beiden Fertigkeiten zugeordnet ist.

Alle Zauber findest du ab S. 126.

## SPONTANE MODIFIKATIONEN

Spontane Modifikationen helfen dir, deine Zauber an die aktuelle Situation anzupassen. Normalerweise sind für einen Zauber **alle spontanen Modifikationen** möglich – aber nicht unbedingt sinnvoll. Genauso wie Manöver sind spontane Modifikationen stets miteinander **kombinierbar**, außerdem können sie mehrmals eingesetzt werden.

## BASISMODIFIKATIONEN

### Mächtige Magie (Zauber -4)

**Wirkung:** Verstärkt die Wirkung des Zaubers (zu den genauen Auswirkungen siehe die Beschreibung des jeweiligen Zaubers). Zusätzlich steigt die Schwierigkeit von Konterproben (S. 124) gegen den Zauber um +4 Punkte.

### Mehrere Ziele (Zauber -4)

**Wirkung:** Der Zauber wirkt auf mehrere Ziele in Reichweite. Die Kosten werden für jedes Ziel einzeln bezahlt, Modifikationen wie Kosten Sparen für jedes Ziel einzeln abgerechnet. Richtet sich der Zauber gegen die MR, steht jedem unfreiwilligen Ziel eine eigene MR-Probe zu, um dem Zauber zu widerstehen.

### Reichweite erhöhen (Zauber -4)

**Wirkung:** Die Reichweite des Zaubers verdoppelt sich. Die Reichweite Berührung wird zu 2 Schritt.

### Vorbereitung verkürzen (Zauber -4)

**Wirkung:** Die Vorbereitungszeit des Zaubers halbiert sich. Eine Vorbereitungszeit von 1 Aktion wird zu 0 Aktionen. Die Aktion Konflikt ist von dieser Modifikation nicht betroffen.

### Wirkungsdauer verlängern (Zauber -4)

**Wirkung:** Die Wirkungsdauer des Zaubers verdoppelt sich.

### Zaubertechnik ignorieren (Zauber -4)

**Wirkung:** Du ignorierst eine der bei der Tradition angeführten Bedingungen. Ignorierst du die Bedingung Sicht, musst du das Ziel auf eine andere Art und Weise wahrnehmen.



## Identische übernatürliche Effekte

Ein Wert kann niemals durch zwei übernatürliche Effekte verstärkt oder geschwächt werden. Stattdessen unterdrückt der stärkere Effekt den schwächeren während seiner Wirkungsdauer.

*Durch einen absurdem Zufall wird die KK eines Charakters gleichzeitig durch ein Elixier der Tugend (+2 für 8 Stunden), einen Attributo (+4 für 1 Stunde) und ein Mirakel (+8 für 1 Probe) verstärkt. Die erste Probe erhält also einen Bonus von +8. In der nächsten Stunde sind alle Proben noch um +4 erleichtert, bis schließlich nur noch das Elixier mit einem Bonus von +2 wirkt.*

Manchmal überschneiden sich übernatürliche Wirkungen auch nur teilweise: Im vorherigen Beispiel verstärkt das Mirakel nur die KK, der Attributo jedoch die KK und alle Fertigkeiten mit KK. Letzterer Bonus auf Fertigkeiten wird natürlich nicht durch das Mirakel unterdrückt.

## AUFBAUENDE MODIFIKATIONEN

### Erzwingen (Zauber +4)

**Wirkung:** Die Kosten des Zaubers steigen um die Hälfte der Basiskosten, dafür ist der Zauber um 4 Punkte erleichtert. Kann nur einmal pro Zauber eingesetzt werden.

**Voraussetzung:** Tradition der Anach-nûrim, Borbaradianer, Druiden, Hexen oder Schelme (jeweils) III und Verwendung dieser Tradition

### Kosten sparen (Zauber -4)

**Wirkung:** Die AsP-Kosten des Zaubers sinken um ein Viertel der Basiskosten. Die Kosten können dadurch nicht unter die Hälfte der Basiskosten sinken.

**Voraussetzung:** Effizientes Zaubern

### Zeit lassen (Zauber +2)

**Wirkung:** Verdoppelt die Vorbereitungszeit, aber erleichtert den Zauber um +2. Eine Vorbereitungszeit von 0 Aktionen wird zu 1 Aktion. Kann einmal pro Zauber eingesetzt werden und wirkt nicht auf Zauber mit frei wählbarer Vorbereitungszeit.

**Voraussetzung:** Tradition der Alchemisten, Elfen, Geoden, Gildenmagier, Kristallomanten, Scharlatane oder Zauberbarden (jeweils) III und Verwendung dieser Tradition

### Zeremonie (Zauber +X)

**Wirkung:** Du kannst die Vorbereitungszeit freiwillig um 1 Minute/Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr erhöhen, wodurch der Zauber um +4/6/8/10/12/14 erleichtert ist. Die Vorbereitungszeit muss dadurch mindestens verdoppelt werden.

**Voraussetzung:** Tradition der Schamanen III und Verwendung dieser Tradition

### Opferung (Zauber +4)

**Wirkung:** Ein Opfer erleichtert den Zauber um +4.

**Derwische, Zaubertänzer:** Die Zauberer legen ihre ganze Kraft in den Zauber und erleiden danach 2 Punkte Erschöpfung.

**Durro-dûn:** Die Tierkrieger opfern den Geistern ihr Blut und fügen sich dabei eine Wunde zu, deren Auswirkungen bei der Probe für den Zauber ignoriert werden.

**Voraussetzung:** Tradition der Derwische, Durro-dûn oder Zaubertänzer (jeweils) III und Verwendung dieser Tradition

# MAGISCHE VORTEILE

Diese Vorteile verleihen passive Vorteile beim Zaubern oder erlauben zusätzliche spontane Modifikationen für Zauber (S. 71). Sie setzen außer dem Attribut nur eine beliebige magische Tradition voraus, du kannst also z.B. Matrixverständnis erwerben, ohne Reaktivierung gekauft zu haben. Verweise zu allen Vorteilslisten findest du auf S. 30.

## VORAUSS. CH

<b>Tradition</b>	<b>Bändiger der Elemente</b>
<b>Attribut 4 20 EP</b>	Bei Elementaren sinkt die Erschwernis für schwierige und anmaßende Dienste (S. 81) um eine Stufe.



## FF

<b>Reaktivierung</b>
Du kannst wieder aufladbare Artefakte erschaffen und reaktivieren (S. 78).



## Tradition

<b>Attribut 6 40 EP</b>	<b>Meister der Wünsche</b> Wann immer ein gebundenes Elementar (S. 81) einen Dienst erfüllt hat, kannst du für die Hälfte der Basisbeschwörungskosten einen zusätzlichen Dienst erbitten.
-----------------------------	--

## Tradition

<b>Attribut 8 60 EP</b>	<b>Gefäß der Sterne</b> Deine maximale Astralenergie steigt um 4 + CH Punkte. (Solltest du nach dem Erwerb des Vorteils dein CH erhöhen, erhöht das auch deine Astralenergie.)
-----------------------------	---

## Tradition

<b>Attribut 10 80 EP</b>	<b>Gebieter der Urgewalten</b> Gebundene Elementare (S. 81) kosten nur noch die halben gAsP und eine misslungene Beherrschungsprobe kann einmal für die Hälfte der Beschwörungskosten wiederholt werden.
------------------------------	---

## Matrixverständnis

Der erste wirkende Zauber, der bei der Artefakterschaffung misslingt, darf einmal wiederholt werden. Bei Strukturanalysen (S. 80) erhältst du einen zusätzlichen Analysegrad, wenn der gewertete Würfel eine 12 oder höher zeigt.

## Semipermanenz

Du kannst semipermanente Artefakte erschaffen (S. 78).

## Thaumaturg

Artefakte kosten nur die halben gAsP. Außerdem können Thaumaturgen weitere Vorteile zur Artefaktherstellung nutzen: Mit Kraftlinienmagie kannst du ortsgebundene Artefakte erschaffen, deren gAsP von der Kraftlinie gespeist werden. Mit Meister der Wünsche/Meister der Seelenlosen kannst du Elementare/Dämonen in Artefakte binden. Beim Auslösen solcher Artefakte ist keine Beherrschungsprobe nötig, solange diese nicht schwieriger wäre als die vom Erschaffer abgelegte Beherrschungsprobe (z.B. durch einen schwierigen Dienst).

## VORAUSS. IN

<b>Tradition</b>	<b>Unitatio</b>
<b>Attribut 4 20 EP</b>	Du kannst Zauber gemeinsam mit anderen Kennern des Vorteils wirken (S. 78).



## KL

<b>Kontrolliertes Zaubern</b>
Du kannst deine Zauber während ihrer Wirkungsdauer jederzeit beenden.



## Tradition

<b>Attribut 6 40 EP</b>	<b>Flexible Magie</b> Während du einen Zauber vorbereitest, kannst du dich mit einer Erschwernis von -4 verteidigen.
-----------------------------	---

## Kraftlinienmagie

An Kraftlinien oder -knoten sind Zauber mit passenden Fertigkeiten je nach Liniestärke um +2 bis +4 erleichtert und die Regeneration ist um 2–4 AsP erhöht.

## Tradition

<b>Attribut 8 60 EP</b>	<b>Mühelose Magie</b> Zeigt der gewertete Würfel bei einem Zauber eine 16 oder höher, erhält der Zauber eine zusätzliche Stufe Mächtige Magie. Außerdem erhältst du die Hälfte der AsP zurück, die du für den Zauber bezahlt hast.
-----------------------------	---

## Effizientes Zaubern

Ermöglicht die spontane Modifikation Kosten sparen (S. 71).

## Tradition

<b>Attribut 10 80 EP</b>	<b>Flinke Magie</b> Einmal pro Initiativphase kannst du eine Zauberprobe in einer Freien Aktion statt einer Aktion Konflikt durchführen.
------------------------------	---

## Vorbereitendes Zaubern

Zwischen dem Vorbereiten eines Zaubers und der Aktion Konflikt dürfen bis zu KL Minuten liegen. Danach gilt der Zauber als fehlgeschlagen. Ein Ziel in Reichweite wird erst in der Aktion Konflikt ausgewählt. Du kannst nur einen Zauber in Vorbereitung halten.

## VORAUSS. KO

Tradition  
Attribut 4  
20 EP

### Astrale Regeneration

Du regenerierst 1 zusätzlichen AsP pro Nacht.



## MU

### Bändiger der Kreaturen

Du kannst von dir beschworenen unheiligen Wesenheiten (S. 81)

zusätzliche Fähigkeiten im Wert von 4 Punkten verleihen.



Tradition  
Attribut 6  
40 EP

### Verbotene Pforten

Du kannst mit deiner Lebenskraft zaubern, wenn du über zu wenige AsP verfügst (S. 78).

Tradition  
Attribut 8  
60 EP

### Verbesserte astrale Regeneration

Du regenerierst 2 weitere, zusätzliche AsP pro Nacht.

### Meister der Seelenlosen

Wann immer ein gebundenes unheiliges Wesen (S. 81) seinen Dienst erfüllt hat, kannst du für die Hälfte der Basisbeschwörungskosten einen zusätzlichen Dienst erbitten.

Tradition  
Attribut 10  
80 EP

### Meisterliche astrale Regeneration

Du regenerierst 3 weitere, zusätzliche AsP pro Nacht.

### Blutmagie

Erlaubt den Einsatz von Blutmagie (S. 78).

### Gebieter der Finsternis

Gebundene unheilige Wesenheiten (S. 81) kosten nur noch die halben gAsP und eine misslungene Beschwörungsprobe kann einmal für die Hälfte der Beschwörungskosten wiederholt werden.

## MAGISCHE TRADITIONEN

Jede Art von Zauberwirkern gibt ihre einzigartige Tradition an ihre Schüler weiter. Dieses Wissen meist eifersüchtig gehütet, wodurch nur wenige aufgeschlossene Zauberkundige jemals andere Tradition als ihre eigene über die Grundlagen hinaus erlernen.

Die **erste Stufe** der Tradition ist die Voraussetzung, um Zauber der jeweiligen Tradition erlernen zu können. Du kannst keinen Zauber ohne eine Tradition wirken und keine zwei Traditionen gleichzeitig nutzen. Das Einstimmen auf eine andere Tradition benötigt eine Aktion Bereit machen. Mit den weiteren Stufen der Tradition können alle mit dieser Tradition eingesetzten Zauber weiter verbessert werden.

Die **vierte Stufe** der Tradition kann nur bei wenigen Meistern der Zauberei gelernt werden, zu denen du fortan gehörst. Du darfst **8 Punkte** verteilen: Für 1 Punkt kann ein Zauber um +2 erleichtert werden (maximal +4). Für 2 Punkte kannst du eine spontane Modifikation außer Mächtige Magie um +1 erleichtern (maximal +1). Spezielle Vorteile wie eine geringere Patzerchance oder länger nachbrennende Feuerzauber sind ebenfalls möglich. Solche Verbesserungen (und ihre Kosten) sollten mit dem Spielleiter und der Gruppe abgesprochen werden.

### Zauber in unterschiedlichen Traditionen

Zauber sind nicht an eine Tradition gebunden; sobald du also einen Zauber erlernt hast, kannst du ihn in allen deinen Traditionen nutzen – vorausgesetzt der Zauber existiert in der jeweiligen Tradition.

In seiner Ausbildung erlernte Hazzim die Rep. der Gildenmägier und den Zauber Arcanovi, der auch unter Alchemisten bekannt ist. Nachdem er Jahre später die Alchemistische Rep. erwarb, kann er den Arcanovi jetzt in beiden Traditionen wirken. Beim Fulminictus ist das hingegen nicht möglich, weil dieser unter Alchemisten unbekannt ist.

Um einen Zauber weiterzugeben, müssen Lehrer und Schüler dieselbe Tradition beherrschen und der Zauber muss in dieser Tradition existieren.

Auch wenn der Fulminictus unter Magiern und Elfen bekannt ist, könnte Hazzim den Zauber nicht an einen Elfen weitergeben. Dieser müsste von Hazzim zumindest auch die Grundlagen des gildenmagischen Zauberns erlernen, also die erste Stufe der Gildenmagischen Tradition.

## MAGISCHE TRADITIONSVORTEILE

Die Tradition bestimmt, welche Zauber du sprechen kannst und verstärkt alle mit ihr eingesetzten Zauber. Jede Stufe setzt die vorherigen Stufen voraus. Verweise zu allen Vorteilslisten findest du auf S. 30.

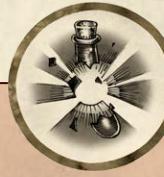
<b>VORAUSS.</b>	<b>ALCHEMISTEN (ALCH, FF)</b>		<b>ANACH-NÜRIM (ANA, KO)</b>	
<b>Bedingungen</b>	Sichtkontakt Geste laut gesprochene Zauberformel		Sichtkontakt Geste	
<b>Zauberer Attribut 4</b> <b>20 EP</b>	<b>Tradition der Alchemisten I</b> Du kannst Zauber in der Tradition der Alchemisten erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter den allgemeinen Zaubern und unter Schalenzauber (S. 171).  Zauber der Fertigkeiten Einfluss, Verwandlung und Eigenschaften können nur in Form von Artefakten oder als „Zutat“ für Tränke verwendet werden.		<b>Tradition der Anach-nûrim I</b> Du kannst Zauber in der Tradition der Anach-nûrim erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter Gaben des Blutgeists (S. 159).  Wenn du einen Zauber ohne Verbotene Pforten oder Blutmagie wirkst, ist er um -2 erschwert.	
<b>Stufe I Attribut 6</b> <b>40 EP</b>	<b>Tradition der Alchemisten II</b> Alchemistische Zauber sind fest in der stofflichen Welt verankert. Die Wirkungsdauer aller Zauber ist verdoppelt.		<b>Tradition der Anach-nûrim II</b> Wenn du einen Zauber mit Verbotenen Pforten oder Blutmagie wirkst, kannst du eine Basismodifikation (z.B. 1x Mächtige Magie) ohne Erschwernis ausführen.	
<b>Stufe II Attribut 8</b> <b>60 EP</b>	<b>Tradition der Alchemisten III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Zeit lassen (S. 71).		<b>Tradition der Anach-nûrim III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Erzwingen (S. 71).	
<b>Stufe III, Att. 10, 2 weitere Att. auf insgesamt 16</b> <b>80 EP</b>	<b>Tradition der Alchemisten IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.		<b>Tradition der Anach-nûrim IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.	
<b>VORAUSS.</b>	<b>BORBARADIANER (BOR, MU)</b>		<b>DERWISCHE (DER, FF)</b>	
<b>Bedingungen</b>	Sichtkontakt Geste laut gesprochene Zauberformel		Sichtkontakt Trommelspiel nur Rashtullahgläubige profitieren von Zaubern	
<b>Zauberer Attribut 4</b> <b>20 EP</b>	<b>Tradition der Borbaradianer I</b> Du kannst Zauber in der Tradition der Borbaradianer erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter den allgemeinen Zaubern; wenn du nicht über ausreichend AsP verfügst, kannst du sie mit deiner Lebenskraft speisen (S. 78).  Du kannst den Vorteil auch mit einem Minderpakt (S. 92) erwerben, ohne Zauberer zu sein.		<b>Tradition der Derwische I</b> Du kannst Zauber in der Tradition der Derwische erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter Trommelrituale (S. 172).  Die Bedingung Trommelspiel kann nicht ignoriert werden.	
<b>Stufe I Attribut 6</b> <b>40 EP</b>	<b>Tradition der Borbaradianer II</b> Borbaradianische Zauber sind chaotisch und instabil. Du kannst Zauberproben mit 1W20 statt mit 3W20 ablegen. Dadurch verbessern sich deine Chancen bei besonders gewagten Zaubern.		<b>Tradition der Derwische II</b> Deine Rhythmen sind auf größere Entfernung hörbar. Alle deine Zauber mit dem Ziel Zone wirken auf alle Ziele im Umkreis von 8 Schritt (statt 4 Schritt).	
<b>Stufe II Attribut 8</b> <b>60 EP</b>	<b>Tradition der Borbaradianer III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Erzwingen (S. 71).		<b>Tradition der Derwische III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (S. 71): Du trommelst bis zur Entkräftung (2 Erschöpfung).	
<b>Stufe III, Att. 10, 2 weitere Att. auf insgesamt 16</b> <b>80 EP</b>	<b>Tradition der Borbaradianer IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Du kannst 4 Punkte davon verwenden, um den Minderpakt zu brechen, ohne die borbaradianische Tradition zu verlieren.		<b>Tradition der Derwische IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.	

<b>VORAUSS.</b>	<b>DRUIDEN (DRU, KL)</b>		<b>DURRO-DÛN (DUR, MU)</b>	
<b>Bedingungen</b>	Sichtkontakt Geste kein Kontakt mit verhüttetem Material		Sichtkontakt Geste	
<b>Zauberer Attribut 4</b> <b>20 EP</b>	<b>Tradition der Druiden I</b> Du kannst Zauber in der Tradition der Druiden erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter den allgemeinen Zaubern und unter Dolchzauber (S. 156).  Druidische Zauber können nicht schriftlich weitergegeben werden.		<b>Tradition der Durro-dûn I</b> Du kannst Zauber in der Tradition der Durro-dûn erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter Gaben des Odûn (S. 159).  Du musst dich beim Erlernen für ein Tier entscheiden (siehe S. 160). Alle deine Zauber beziehen sich auf dieses Tier.	
<b>Stufe I</b> <b>Attribut 6</b> <b>40 EP</b>	<b>Tradition der Druiden II</b> Druiden wissen um Orte von besonderer Kraft. Auf Kraftlinien und -knoten, die sich auch in vielen Städten finden, sind alle druidische Zauber und Rituale um 2–4 Punkte erleichtert.		<b>Tradition der Durro-dûn II</b> Erfahrene Durro-dûn rufen die Tiergeister scheinbar mühelos in ihren Körper. Die Kosten aller Zauber, die du auf dich selbst wirkst, sinken um ein Viertel der Basiskosten.	
<b>Stufe II</b> <b>Attribut 8</b> <b>60 EP</b>	<b>Tradition der Druiden III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Erzwingen (S. 71).		<b>Tradition der Durro-dûn III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (S. 71). Durro-dûn opfern ihr Blut (verursacht 1 Wunde).	
<b>Stufe III, Att. 10, 2 weitere Att. auf insgesamt 16</b> <b>80 EP</b>	<b>Tradition der Druiden IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.		<b>Tradition der Durro-dûn IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.	
<b>VORAUSS.</b>	<b>ELFEN (ELF, IN)</b>		<b>GEODEN (GEO, IN)</b>	
<b>Bedingungen</b>	Sichtkontakt Geste gesungene oder gespielte Formel		Sichtkontakt Geste kein Kontakt mit verhüttetem Material	
<b>Zauberer Attribut 4</b> <b>20 EP</b>	<b>Tradition der Elfen I</b> Du kannst Zauber in der Tradition der Elfen erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter den allgemeinen Zaubern und unter Elfenlieder (S. 158).  In Umgebungen mit gestörter Harmonie (z.B. dämonische Verseuchung, Geisterscheinungen) sind Zauber um 2–4 Punkte erschwert.		<b>Tradition der Geoden I</b> Du kannst Zauber in der Tradition der Geoden erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter den allgemeinen Zaubern, unter Dolchzauber (S. 156), Ringrituale (S. 170) und Vertrautenmagie (S. 173).  Du musst dich beim Erlernen für ein bevorzugtes Element entscheiden. Geodische Zauber können nicht schriftlich weitergegeben werden.	
<b>Stufe I</b> <b>Attribut 6</b> <b>40 EP</b>	<b>Tradition der Elfen II</b> Elfen begreifen Magie als alltägliche Unterstützung ihrer Fähigkeiten. Die Wirkungsdauer deiner Zauber, die auf dich selbst wirken, ist verdoppelt.		<b>Tradition der Geoden II</b> Geoden gelten als die fähigsten Elementaristen Aventuriens. Wenn du einen Zauber mit deinem bevorzugten Element wirkst, kannst du eine Basismodifikation (z.B. 1x Mächtige Magie) ohne Erschwernis ausführen.	
<b>Stufe II</b> <b>Attribut 8</b> <b>60 EP</b>	<b>Tradition der Elfen III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Zeit lassen (S. 71).		<b>Tradition der Geoden III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Zeit lassen (S. 71).	
<b>Stufe III, Att. 10, 2 weitere Att. auf insgesamt 16</b> <b>80 EP</b>	<b>Tradition der Elfen IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.		<b>Tradition der Geoden IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.	

<b>VORAUSS.</b>	<b>GILDENMAGIER (MAG, KL)</b>		<b>HEXEN (HEX, IN)</b>	
<b>Bedingungen</b>	Sichtkontakt Geste laut gesprochene Zauberformel		Sichtkontakt Geste Bodenkontakt	
<b>Zauberer Attribut 4</b> <b>20 EP</b>	<b>Tradition der Gildenmagier I</b> Du kannst Zauber in der Tradition der Gildenmagier erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter den allgemeinen Zaubern, unter Kugelzauber (S. 169), Schalenzauber (S. 171) und Stabzauber (S. 172). Wenn du beim Vorbereiten eines Zaubers gestört wirst, sind entsprechende Willenskraftproben um zusätzliche -4 erschwert.		<b>Tradition der Hexen I</b> Du kannst Zauber in der Tradition der Hexen erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter den allgemeinen Zaubern, unter Hexenflüche (S. 166), Schalenzauber (S. 171) und Vertrautenmagie (S. 173). Die Komponente Bodenkontakt kann nur ignoriert werden, wenn du zumindest über indirekten Bodenkontakt verfügst (z.B. in einem mehrstöckigen Haus).	
<b>Stufe I</b> <b>Attribut 6</b> <b>40 EP</b>	<b>Tradition der Gildenmagier II</b> Gildenmagier verstehen die Matrix eines Zaubers und können ihn leichter verändern. Wenn du einen Zauber mit mindestens zwei unterschiedlichen Basismodifikationen wirkst, ist er zusätzlich um +2 erleichtert.		<b>Tradition der Hexen II</b> Für Hexen gehören Gefühle und Magie untrennbar zusammen. Im Zustand besonders starker, zum Zauber passender Emotionen sind Zauber und Rituale um 2–4 Punkte erleichtert.	
<b>Stufe II</b> <b>Attribut 8</b> <b>60 EP</b>	<b>Tradition der Gildenmagier III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Zeit lassen (S. 71).		<b>Tradition der Hexen III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Erzwingen (S. 71).	
<b>Stufe III, Att. 10, 2 weitere Att. auf insgesamt 16</b> <b>80 EP</b>	<b>Tradition der Gildenmagier IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.		<b>Tradition der Hexen IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.	
<b>VORAUSS.</b>	<b>KRISTALLOMANTE (ACH, KL)</b>		<b>SCHAMANEN (SMN, IN)</b>	
<b>Bedingungen</b>	Sichtkontakt Geste passender gebundener Kristall (S. 168)		Sichtkontakt Geste oder Tanz gesprochene oder gesungene Formel	
<b>Zauberer Attribut 4</b> <b>20 EP</b>	<b>Tradition der Kristallomanten I</b> Du kannst Zauber in der Tradition der Kristallomanten erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter den allgemeinen Zaubern und unter Kristallmagie (S. 168). Wenn du einen Zauber mit der Modifikation Vorbereitung verkürzen wirkst, ist er zusätzlich um -2 erschwert.		<b>Tradition der Schamanen I</b> Du kannst Zauber in der Tradition der Schamanen erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter Geister d. Stärkung (S. 162), Geister d. Zorns, Geister rufen, Geister vertreiben und Keulenrituale (S. 167). Verärgert der Nutznießer eines positiven schamanischen Zaubers den entsprechenden Geist, endet die Wirkung auf ihn sofort (Spielleiterentscheid).	
<b>Stufe I</b> <b>Attribut 6</b> <b>40 EP</b>	<b>Tradition der Kristallomanten II</b> Durch das Studium der Edelsteine gelten Kristallomanten als herausragende Artefaktmagier. Zauber zur Artefakterschaffung und zur magischen Analyse sind um +2 erleichtert.		<b>Tradition der Schamanen II</b> Schamanen binden oft einen beträchtlichen Teil ihrer Astralenergie in ihre Zauber. Wenn du mindestens 2/4/8/16 gAsP gebunden hast, sind deine Zauber um +1/+2/+3/+4 erleichtert.	
<b>Stufe II</b> <b>Attribut 8</b> <b>60 EP</b>	<b>Tradition der Kristallomanten III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Zeit lassen (S. 71).		<b>Tradition der Schamanen III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Zeremonie (S. 71).	
<b>Stufe III, Att. 10, 2 weitere Att. auf insgesamt 16</b> <b>80 EP</b>	<b>Tradition der Kristallomanten IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.		<b>Tradition der Schamanen IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden. Für 4 Punkte davon kannst du die Fähigkeit erlangen, fortan mittels freier Seelenfahrt ins Geisterreich zu reisen und dort verschiedenste Zauberwirkungen hervorzurufen. Solche Reisen sind jedoch stets gefährlich, Details sind Spielleiterentscheid.	

<b>VORAUSS.</b>	<b>SCHARLATANE (SRL, CH)</b>		<b>SCHELME (SCH, IN)</b>	
<b>Bedingungen</b>	Sichtkontakt Geste laut gesprochene Zauberformel		Sichtkontakt Geste Harmlosigkeit	
<b>Zauberer Attribut 4</b> <b>20 EP</b>	<b>Tradition der Scharlatane I</b> Du kannst Zauber in der Tradition der Scharlatane erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter den allgemeinen Zaubern und unter Kugelzauber (S. 169).  Zauber mit Basiskosten von 16 AsP oder mehr sind um -2 erschwert.		<b>Tradition der Schelme I</b> Du kannst Zauber in der Tradition der Schelme erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter den allgemeinen Zaubern.  Schelmische Zauber können nicht schriftlich weitergegeben werden.	
<b>Stufe I</b> <b>Attribut 6</b> <b>40 EP</b>	<b>Tradition der Scharlatane II</b> Scharlatane sind Meister der Illusionsmagie. Wenn du einen Zauber mit der Fertigkeit Illusion wirkst, kannst du eine Basismodifikation (z.B. 1x Mächtige Magie) ohne Erschwernis ausführen.		<b>Tradition der Schelme II</b> Schelmenmagie umgeht den geistigen Widerstand ihrer Ziele. Wenn ein Zauber gegen die Magieresistenz wirkt, ist er um +2 erleichtert.	
<b>Stufe II</b> <b>Attribut 8</b> <b>60 EP</b>	<b>Tradition der Scharlatane III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Zeit lassen (S. 71).		<b>Tradition der Schelme III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Erzwingen (S. 71).	
<b>Stufe III, Att. 10, 2 weitere Att. auf insgesamt 16</b> <b>80 EP</b>	<b>Tradition der Scharlatane IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.		<b>Tradition der Schelme IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.	
<b>VORAUSS.</b>	<b>ZAUBERBARDEN (BARD, CH)</b>		<b>ZAUBERTÄNZER (ZTZ, GE)</b>	
<b>Bedingungen</b>	Sichtkontakt Instrumentenspiel Ziele können dich hören		Sichtkontakt Tanz Ziele können dich sehen	
<b>Zauberer Attribut 4</b> <b>20 EP</b>	<b>Tradition der Zauberbarden I</b> Du kannst Zauber in der Tradition der Zauberbarden erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter Zaubermeodien (S. 174).  Die Bedingung Instrumentenspiel kann nicht ignoriert werden.		<b>Tradition der Zaubertänzer I</b> Du kannst Zauber in der Tradition der Zaubertänzer erlernen und benutzen. Solche Zauber findest du unter Zaubertänze (S. 176).  Die Bedingung Tanz kann nicht ignoriert werden.	
<b>Stufe I</b> <b>Attribut 6</b> <b>40 EP</b>	<b>Tradition der Zauberbarden II</b> Zauberbarden können ihre Melodie flexibel verändern. Während du einen Zauber mit der Eigenschaft Konzentration (S. 124) aufrechterhältst, kannst du weitere Zauber vorbereiten. (Die Aktion Konflikt ist dennoch nötig und beendet den vorherigen Zauber.)		<b>Tradition der Zaubertänzer II</b> Die Darbietung eines erfahrenen Zaubertänzers hinterlässt einen bleibenden Eindruck. Die Wirkungsdauer aller deiner Zauber ist verdoppelt.	
<b>Stufe II</b> <b>Attribut 8</b> <b>60 EP</b>	<b>Tradition der Zauberbarden III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Zeit lassen (S. 71).		<b>Tradition der Zaubertänzer III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (S. 71): Du tanzt mit besonderem Einsatz (2 Erschöpfung).	
<b>Stufe III, Att. 10, 2 weitere Att. auf insgesamt 16</b> <b>80 EP</b>	<b>Tradition der Zauberbarden IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.		<b>Tradition der Zaubertänzer IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.	

## VORAUSS. MAGIEDILETTANTEN



**Bedingungen** Sichtkontakt  
Geste

**Zauberer**  
**20 EP**

- Tradition der Magiedilettanten**  
Du kannst alle allgemeinen Zauber erlernen und benutzen, die weniger als 60 EP kosten.
- Du kannst pro Zauber maximal zwei spontane Modifikationen (oder eine Modifikation zweimal) einsetzen.

## WEITERE MAGIEREGELN

### BANN DES EISENS

Viele Metalle und Legierungen, wie Eisen, Kupfer, Bronze oder Messing behindern den Fluss astraler Energie. In einer **Metallrüstung** sind alle deine Zauber um -4x RS erschwert, metallene Arm- und Beinfesseln verursachen einen Abzug von -4, eine Halskrause sogar von -8. Noch stärker ist die antimagische Wirkung von Koschbasalt. In einem Raum aus diesem seltenen Gestein sind alle Zauber um 8 bis 16 Punkte erschwert. All diese Abzüge addieren sich auf.

Erleidest du mindestens eine Stunde lang Erschwernisse durch den Bann des Eisens, **regenerierst** du in der nächsten Nacht außerdem **keine AsP**. Regelmäßiger Kontakt mit Metall über Jahre hinweg kann den Astralkörper sogar permanent schädigen, weswegen nur wenige Zwerge magisch begabt sind.

### GEMEINSAMES ZAUBERN

Der Vorteil **Unitatio** (S. 72) ermöglicht es dir, mit anderen Kennern dieses Vorteils einen Zauberzirkel zu bilden. Alle Teilnehmer des Zirkels müssen sich berühren und willens sein, ihre Astralenergie zu teilen.

Solange der Zirkel besteht, können die Teilnehmer die Regeln zur **Zusammenarbeit** (S. 8) nutzen, um sich gegenseitig beim Zaubern zu unterstützen. Üblicherweise sind dabei maximal vier Helfer möglich, welche die Probe des Zaubernden um jeweils +2 erleichtern können. Allerdings werden Elfensuppen und manchen Hexenzirkeln noch viel mächtigere Unitatio-Zauberei nachgesagt.

Zusätzlich werden die **Zauberkosten** aller Teilnehmer gleichmäßig auf den gesamten Zirkel **aufgeteilt**. Sollte ein Teilungsrest übrigbleiben oder ein Teilnehmer über zu wenige AsP verfügen, muss der Zaubernde diese Kosten tragen. Nur gAsP muss der Zaubernde stets selbst tragen.



### VERBOTENE PFTOREN UND BLUTMAGIE

Mit dem Vorteil **Verbotene Pforten** (S. 73) oder der Tradition der Barbarianer (S. 74) kannst du deine Zauber mit deiner Lebenskraft speisen. Wenn du nicht über ausreichend AsP für einen Zauber verfügst, kannst du dir selbst Wunden zufügen. Jede dieser Wunden stellt WS+4 AsP für deinen Zauber zur Verfügung, überschüssige AsP verfallen. Verwendest du sogar beide oben genannten Vorteile, kannst du sogar WS+8 AsP pro Wunde nutzen. Die eigene Lebenskraft kann jedoch niemals genutzt werden, um sich selbst zu heilen.

Mit finsterer und streng verbotener **Blutmagie** (S. 73) nutzt du fremde Lebenskraft für deine Zauber. Das Opfer wird dabei völlig ausgezehrt und stirbt. Ein zauberkundiges Opfer stellt 8x WS AsP, ein humanoides Opfer 4x WS AsP und ein profanes Tier WS AsP zur Verfügung. Blutmagie erleichtert die Beschwörung von Dämonen um +4, aber erschwert die Kontrollprobe von Dämonen und Elementaren um -4.

Weder die Verbotenen Pforten noch Blutmagie können übrigens **gAsP** zur Verfügung stellen – gAsP müssen immer vom Zaubernden selbst stammen.

### ARTEFAKTE

Von magischen Waffen und einfachen Applicatus-Artefakten abgesehen, wird die Mehrzahl der aventurischen Artefakte mit dem Arcanovi geschaffen. Dieser Zauber fixiert einen wirkenden Zauber in einem Gegenstand, der durch einen bestimmten Auslöser (meist eine Geste oder ein Wort) freigesetzt wird.

**Ladungsbasierte** Artefakte lösen den Spruch ein- oder mehrmals aus, bis alle Ladungen verbraucht sind. Bei einfachen ladungsbasierten Artefakten verfliegt dann die astrale Kraft, wohingegen aufladbare Artefakte neu geladen werden können. **Semipermanente** Artefakte müssen gar nicht aufgeladen werden; sie können den wirkenden Zauber in bestimmten Zeitintervallen auslösen.

#### LADUNGSBASIERT SEMIPERMANENT

	einfach	aufladbar	Monat	Woche	Tag
<b>Probe</b>					Arcanovi
<b>Modifikator</b>	+4 bis -4 je nach Material und Gegenstand	-4 bei komplexem Auslöser			
<b>Schwierigkeit</b>	12	16	20	24	28
<b>Wirkende S.</b>	x Lad.	x Lad.	x 1	x 2	x 4

### ARTEFAKTE HERSTELLEN

Zuerst musst du das Artefakt mit einem **Arcanovi** vorbereiten. Die Schwierigkeit richtet sich nach der Funktionsweise des Artefakts, durch Material und Sympathetik modifiziert von +4 (eine Halskette aus Amulettmetall und sympathetischen Edelsteinen für ein Bannbaladin-Artefakt) bis -4 (ein Schild aus Stahl zum selben Zweck). Außerdem benötigst du für aufladbare und semipermanente Artefakte die entsprechenden Vorteile (S. 72).

Hierbei musst du auch den **Auslöser** festlegen. Simple Auslöser wie eine Berührung, einfache Gesten oder Schlüsselwörter modifizieren die Arcanovi-Probe nicht. Bei komplexen Auslösern wie Hitze, Kälte oder einem bestimmten Zeitpunkt ist der Arcanovi um -4 erschwert. Der Auslöser kann sich nur auf Umstände beziehen, die das Artefakt oder den Träger selbst betreffen. „Wenn mich jemand belügt“ ist beispielsweise nicht möglich.

Bei ladungsbasierten Artefakten müssen die **wirkenden Sprüche** so oft gezaubert werden, wie sie später ausgelöst werden sollen. Bei semipermanenten Artefakten hängt die Zahl der notwendigen Zauber hingegen vom Zeitintervall ab (s.o.). Mislingt dir einer dieser Zauber, ist das Artefakt missglückt. Du musst alle Zauber mit denselben spontanen Modifikationen wirken – über genau diese Modifikationen verfügt der Zauber auch beim Auslösen. Vergiss also nicht, dir die spontanen Modifikationen und bei Zaubern gegen die MR auch den durchschnittlichen Erfolgswert zu notieren!

Ein Viertel der Basiskosten der wirkenden Sprüche, aber mindestens 1 AsP, strömen als **gAsP** in das Artefakt, bis das Artefakt seine Ladungen verbraucht hat, zerstört wurde oder du die Bindung löst (S. 70). Letzteres hebt die Verzauberung auf, weswegen Kunden meist auf ortsansässige Artefaktmagier mit gutem Ruf vertrauen.

Das **Aufladen** eines wiederaufladbaren Artefakts erfordert den Vorteil Reaktivierung und einen Arcanovi (16). Der Arcanovi kostet dich so viele AsP, wie die Basiskosten der wirkenden Sprüche betragen.

Hazzim hatte einst ein wiederaufldbares Amulett verzaubert, das seine GE zwei Mal mit einem Attributo steigert, wenn er „Schnell wie der Wind!“ ruft. Die Probe für den Arcanovi legte er gegen eine Schwierigkeit von 16 (aufladbar) ab. Der Auslöser war einfach und modifizierte die Probe nicht. Anschließend musste Hazzim 2x (zwei Ladungen) den Attributo wirken, wobei er für jeden Zauber die Modifikation Zauberdauer verkürzen wählte. Alle Proben gelangen und 4 gAsP ( $2 \times 8/4$ ) flossen in das Artefakt.

### ARTEFAKTE AUSLÖSEN

Normalerweise ist zum **Auslösen** des Artefakts eine Aktion Bereit machen erforderlich. Der Zauber kommt dann nach seiner halben Vorbereitungszeit mit dem beim Einspeisen erzielten Erfolgswert zur Wirkung, wobei dem Opfer eventuell noch eine MR-Probe zusteht.

*Wird das Schlüsselwort ausgesprochen, wirkt der Attributo nach der zweiten Aktion nach dem Aussprechen (Vorbereitungszeit 8 Aktionen / 2 (Artefakt) / 2 (Zauberdauer verkürzen) = 2 Aktionen Vorbereitung).*



## MAGISCHE ANALYSE

Bei der Untersuchung von magischen Artefakten, alchemistischen Gebräuen, magischen Wesen und Zaubern – zusammenfassend **Astralstrukturen** genannt – unterscheiden wir zwischen einer schnellen **Intensitätsanalyse** und einer tiefgehenden **Strukturanalyse**.

### INTENSÄTSANALYSE

Mit einer Intensitätsanalyse kannst du die Stärke einer Astralstruktur **schnell einschätzen**. Wenn dir eine passende Probe (s.u.) gegen eine Schwierigkeit von 12 gelingt, erhältst du je nach erreichtem **Analysegrad** (AG) Informationen. Gewöhnliche Proben erzielen einen Analysegrad von 1, der mit der Modifikation Mächtige Magie/Liturgie oder Hohe Qualität um je +1 erhöht werden kann. Du kannst auch die Reststrahlung von bereits verflogenen Zaubern oder verschwundenen magischen Wesen analysieren. Dabei sinkt der Analysegrad um -1/-2/-3 für bis zu 1 Minute/Tag/Monat seit der Präsenz der Astralstruktur.

### INTENSÄTSANALYSE

<b>Probe</b>	Odem Arcanum, Sicht auf Madas Welt, Analyse (für Alchemika), Pflanzenkunde (mit Blutblatt), Sinnenschärfe (mit Magiegespür)
<b>Schwierigkeit</b>	12
<b>Einflüsse</b>	-1/-2/-3 AG für Reststrahlung nach bis zu 1 Minute/Tag/Monat

### ANALYSEGRAD INFORMATIONEN

<b>unter 1</b>	Magie wird nicht erkannt
<b>1</b>	Ist Magie vorhanden oder nicht?
<b>2</b>	Wie viel Astralenergie wurde ungefähr aufgewandt?
<b>3</b>	Woher kommt die Magie? Wird sie durch einen Zauberer, Lebenskraft, dämonisches Wirken oder Kraftlinien gespeist?
<b>4</b>	Wie ist die Magie strukturiert? Welche Wirkung könnte sie ungefähr haben?

### STRUKTURANALYSE

<b>Probe</b>	Analys, Blick der Weberin, Blick ins Geisterreich, Sinnenschärfe (mit Oculus), Analyse (für Alchemika)
<b>Schwierigkeit</b>	16
<b>Modifikator</b>	+4/6/8/10/12 für 1 Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr Vorbereitung -1/-2/-3 AG für Reststrahlung nach 1 Minute/Tag/Monat
<b>Einflüsse</b>	-1/-2/-3 AG für komplexe/sehr komplexe/extrem komplexe Astralstrukturen -1/-2 AG für fremdartige/besonders fremdartige Magie

### ANALYSEGRAD

	INFORMATIONEN			
	Artefakt	Elixier	Wesen	Zauber
<b>unter 1</b>	keine Informationen			
<b>1</b>	Bindender Spruch	Klasse des Elixiers	Klasse des Wesens	Klasse des Zaubers
<b>2</b>	Wirkende Sprüche	Elixier	Wesen	Zauber und Tradition
<b>3</b>	Auslöser	Verbleibende Haltbarkeit	Auftrag	Verbleibende Wirkungsdauer
<b>4</b>	Modifikationen	Modifikationen	Besondere Vorteile	Modifikationen
<b>5</b>	Du erlangst vollständiges Verständnis des magischen Wirkens und du kannst dieses Wirken möglicherweise rekonstruieren.			

Während Hazzim seinen Zauber webt, untersucht der neugierige Medizinmann (Pflanzenkunde 15, Geister rufen 14) sein Amulett. Die Pflanzenkunde-Probe mit 2x Hoher Qualität gegen eine Schwierigkeit von 12 gelingt, was einen Analysegrad von 3 bedeutet. Damit weiß er, dass die eher starke Magie in diesem Amulett von einem Zauberer gespeist wurde. Das Ritual, das er vor zwei Wochen am selben Ort durchführte, nimmt er mit einem Analysegrad von 0 (3 - 3) nicht mehr wahr.

### STRUKTURANALYSE

Die **Schwierigkeit** der **Strukturanalyse** beträgt 16. Allerdings kannst du dir die magische Analyse durch sorgfältige **Vorbereitungen** erleichtern. Für 1 Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr, in der du profane Voruntersuchungen durchführst, den Hintergrund des Artefaktes oder die Analyseergebnisse ähnlicher Artefakte recherchierst, ist die Probe um +4/6/8/10/12 erleichtert.

Wenn ein entdecktes Detail dem Analysierenden **nicht bekannt** ist, sollte der Spielleiter stattdessen eine grobe Beschreibung geben. Ein Applicatus oder ein ladungsbasierter Arcanovi wird beispielsweise zu einem „temporären Artefakt“, Kukris zu einem „tödlichen Einnahmegift“ und ein Axxeleratus zu einem „geschwindigkeitssteigernden Eigenschaftszauber“.

Auch in der Strukturanalyse kann der **Analysegrad** sinken. Besonders komplexe Astralstrukturen senken den Analysegrad um -1 (seltener Zauber oder seltenes Elixier) bis -3 (hochkomplexes temporalmagisches Großritual oder elementarer Meister). Durch fremdartige Magie sinkt der Analysegrad ebenfalls um -1 (geodischer Zauber für einen Gildenmagier) bis -2 (altechische Ritualmagie).

Für die folgende Strukturanalyse nimmt sich der Medizinmann eine zusätzliche Stunde Zeit. Der Zauber ist dadurch um +4 erleichtert und wird gegen eine Schwierigkeit von 16 abgelegt. Sein Zauber mit 2x Mächtiger Magie gelingt, was wegen der fremdartigen Magie einen Analysegrad von 2 (3 - 1) ergibt. Er erfährt – da er weder den Arcanovi noch den Attributo kennt – dass auf dem permanenten Artefakt ein verstärkender Eigenschaftszauber liegt.

## BESCHWÖRUNGEN

Die Herbeirufung von Elementaren, die Beschwörung von Dämonen, die Erhebung von Untoten und die Erschaffung von Chimären und Golems folgen denselben Regeln. Dabei wird das Wesen mit einer **Beschwörungsprobe** gerufen und anschließend mit einer **Beherrschungsprobe** zu einem Dienst bewegt. Sorgfältige **Vorbereitung** ist dabei essenziell: Für 1 Minute/Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr, die du in die Suche nach gefälligen Donarien, passenden Beschwörungsorten oder dem Warten auf die richtige Sternenkonstellation investierst, sind alle diese Proben um +2/4/6/8/10/12 erleichtert.

## BESCHWÖRUNGSProbe

Damit das Wesen erscheint, musst du eine **Beschwörungsprobe** auf den entsprechenden Zauber ablegen. Kosten und Schwierigkeit der Probe hängen vom beschworenen Wesen ab.

*In den Tiefen des Urwalds beschwört Hazzim den Luftschinn Abd-as'Siral. Mit einer Stunde Vorbereitung (+4) und einem PW von 12 gelingt die Probe (24) auf Luft und der Dschinn erscheint.*

Du kannst dir die Probe freiwillig erschweren, um dem beschworenen Wesen **zusätzliche Fähigkeiten** (Auswirkungen siehe S. 97) zu verleihen. Bei misslungenen Dämonenbeschwörungen kann es zu gefährlichen chaotischen Nebeneffekten kommen.

### FÄHIGKEIT MOD. WIRKUNG

Starke Offensive	-2	+2 AT, +1 TP
Starke Defensive	-2	+2 VT, +1 WS
Zaubermacht	-2	+2 MR, +2 auf übernat. Fertigkeiten
Resistenz	-4	Erhöht die Resistenz gegen profane, magische oder geweihte Waffen um +1 Stufe.
Regeneration	-4	Erhöht Regeneration um +1 Stufe.
Schreckgestalt	-4	Erhöht die Schreckgestalt um +1 Stufe.
Zusatzangriff	-4	Erhöht Zusätzl. Attacke um +1 Stufe.
Spezialfähigkeit (siehe S. 97)	-X	Den Modifikator für ätzende Waffen, Feuerauren o.ä. bestimmt der Spielleiter.

## BEHERRSCHUNGSPROBE

Anschließend kannst du in einer Aktion Konzentration einen **Dienst** verlangen und die unheilige Wesenheit mit einer MU-Probe beherrschen bzw. das Elementar mit einer CH-Probe gewogen stimmen. Die Basisschwierigkeit entspricht der Beschwörungsprobe, dazu kommt der **Bonus durch gute Vorbereitung** und ein Modifikator nach **Schwierigkeit des Dienstes**. Wir unterscheiden einfache (+4), gewöhnliche (0), schwierige (-4) und anmaßende Dienste (-8).

Selbstverständlich ist die **Zuordnung** zu diesen Kategorien je nach Wesen unterschiedlich: Für einen Humusdschinn ist die Heilung aller Spielercharaktere ein gewöhnlicher Dienst, für einen Zant wäre es das Zerfleischen einiger Gegner. Außerdem hängt die Einstufung von der Macht des Wesens ab – was für einen Zant einen schwierigen oder gar anmaßenden Dienst darstellt, ist für den ungleich gefährlicheren Shruuf nur gewöhnlich. Einige Beispiele für typische Dienste finden sich bei den jeweiligen Wesen (ab S. 100), letztendlich entscheidet aber der Spielleiter über die Einordnung eines Dienstes.

*Hazzim bittet den Dschinn, er möge Valeria und ihn an den Rand des Regenwaldes tragen. Der eigentlich schwierige Dienst gilt wegen Hazzims Vorteil Bändiger der Elemente nur als gewöhnlicher Dienst. Dadurch ist die CH-Probe (24) dank Hazzims Vorbereitung sogar um +4 erleichtert und gelingt. Abd-as'Siral reißt Hazzim und kurz darauf Valeria empor.*

**Misslingt** die Beherrschungsprobe knapp, erfüllt das Wesen den Dienst nur teilweise oder interpretiert ihn um. Deutlich misslungene Beherrschungsproben bedeuten, dass das Wesen frei ist und sich seinem Naturell entsprechend verhält: Ein Shruuf zerfleischt alles in seiner Umgebung und ein Luftschinn könnte einen Sturm entfesseln. Kurzfristig **herbeigerufene Wesen** wie Elementare, Dämonen oder mit dem Zauber Skelettarius erhobene Untote verschwinden anschließend, während du bei permanent **erschaffenen Wesen** wie Chimären, Golems oder mit dem Zauber Totes handle! erhobenen Untoten nach 1 Stunde eine weitere Beherrschungsprobe ablegen kannst.

WESEN	DÄMONEN	ELEMENTARE	UNTOTE
Probe	Invocatio	Herbeirufung des Elements	Skelettarius
Schwierigkeit	16 (mindere D. z.B. Gotongi) 20 (niedere D. z.B. Zant) 24 (weniggehörnte D., z.B. Ulchuchu) 28 (gehörnte D., z.B. Shruuf) 32 (vielgehörnte D., z.B. Duglum) 36 (mächtige D., z.B. Yo'Na'Hoh)	16 (Diener, z.B. Kräuterkopf) 24 (Dschinne, z.B. Sausewind) 32 (Meister, z.B. Hefashar)	12 (schwache U., z.B. Skelett) 16 (nützliche U., z.B. Knochenritter) 20 (starke U., z.B. Kriegermumie) 24 (mächtige U., z.B. Kriegsherr)
Kosten	16 AsP (mindere D.) 24 AsP (niedere D.) 32 AsP (weniggehörnte D.) 48 AsP (gehörnte D.) 64 AsP (vielgehörnte D.) 80 AsP (mächtige D.)	16 AsP (Diener) 32 AsP (Dschinne) 64 AsP (Meister)	8 AsP (schwache U.) 16 AsP (nützliche U.) 24 AsP (starke U.) 32 AsP (mächtige U.)
Modifikator	+Bonus durch Vorbereitung -Kosten für Zusatzfähigkeiten +4 beim Einsatz von Blutmagie	+Bonus durch Vorbereitung -Kosten für Zusatzfähigkeiten	+Bonus durch Vorbereitung -Kosten für Zusatzfähigkeiten
Kontrollprobe	MU	CH	MU
Modifikator	+Bonus durch Vorbereitung +4 bis -8 je nach Dienst -4 beim Einsatz von Blutmagie	+Bonus durch Vorbereitung +4 bis -8 je nach Dienst -4 beim Einsatz von Blutmagie	+Bonus durch Vorbereitung +4 bis -8 je nach Dienst

Gelingt die Beherrschungsprobe, führt das Wesen den Dienst sofort aus. Anschließend verschwinden herbeigerufene Wesen, während du erschaffenen Wesen mit weiteren Beherrschungsproben weitere Dienste abringen kannst.

Ein besonderer Dienst ist die **Bindung**, mit der du ein herbeigerufenes Wesen in (Dämonen, Elementare) oder an (Untote) einen Gegenstand binden kannst, sodass es dir während dieser Zeit einen zusätzlichen Dienst erfüllen kann. Als Faustregel gilt eine Bindung für 1 Woche als gewöhnlicher Dienst, aber auch hier gibt es enorme Unterschiede zwischen einem Luftgeist und einem elementaren Meister des Erzes. In jedem Fall fließt jedoch ein Viertel der Basiskosten der Beschwörung als gAsP in die Bindung, um diese aufrecht zu erhalten.

*Hätte Hazzim Abd-as Siral bereits gebunden, dann wäre die riskante Beschwörung unnötig gewesen. Allerdings schätzt der Luftschinn seine Freiheit und lässt sich mit einem gewöhnlichen Dienst höchstens einen Tag binden – und dafür waren Hazzim die Beschwörungskosten von 32 AsP, davon 8 gAsP (32/4) für die Bindung, zu hoch.*

### WAHRE NAMEN

Ohne einen wahren Namen ist die Beschwörung von Elementaren und Dämonen unmöglich. Außerdem erleichtert der wahre Name die magische Bannung eines Wesens um +2. Untote, Chimären und Golems besitzen keinen wahren Namen.

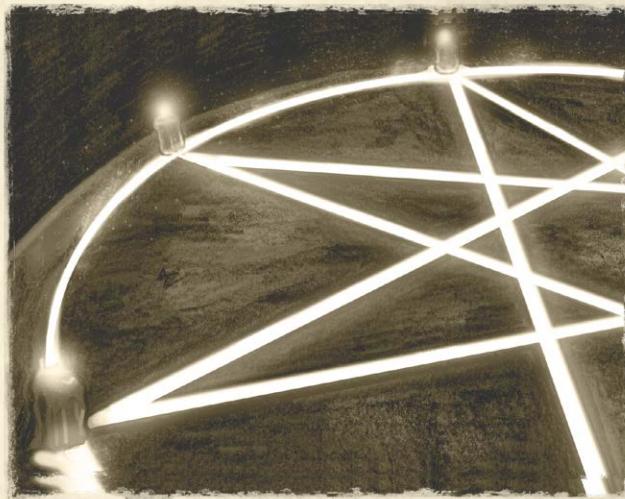
Die Kenntnis von wahren Namen hängt von deiner Magiekunde ab. Wenn dein Charakter die entsprechenden Beschwörungs- oder Bannzauber beherrscht, kennt er bis zu PW Elementarkunde – 4 wahre Namen von Elementaren und PW Dämonenkunde – 4 wahre Namen von Dämonen. Die Namen sollten beim Erlernen ausgewählt werden. Weitere Namen kannst du aus entsprechenden Büchern oder von bekannten Beschwörern erlernen – regeltechnisch entspricht das einer Steigerung der Dämonenkunde/Elementarkunde. Eine **große Auswahl** von Elementaren, Dämonen und anderen Wesen findest du im Bestiarium (S. 100), ihre besonderen Eigenschaften werden auf S. 97 näher erklärt.

### Unterschiede zwischen Chimären, Untoten und Golems

Jede Klasse von Wesenheiten hat ihre Besonderheiten: Um eine Chimäre zu erschaffen, benötigst du die Ausgangswesen. Mächtige Ausgangswesen ergeben normalerweise auch mächtige Chimären. Trotzdem sollten Chimären nur über Spezialfähigkeiten verfügen, die zu den Ausgangswesen passen – eine Riesenalk-Tiger-Chimäre könnte flugfähig (S. 97) sein, aber wohl kaum giftig.

Für Untote benötigst du einen passenden Leichnam. Auch hier sollten die Spezialfähigkeiten zu diesem passen. Allerdings hast du dabei mehr Freiheiten – nicht nur eine Eisleiche, sondern auch ein normales Skelett könnte über eine Kälteaura verfügen. Dafür sind Untote empfindlich gegen Sonnenlicht (S. 97).

Bei Golems sind der Vorstellungskraft bezüglich Materialien und Fähigkeiten kaum Grenzen gesetzt. Doch es ist eine schwierige Aufgabe, ein Wesen aus dem Nichts zu erschaffen. Deswegen ist die Beschwörungsschwierigkeit von Golems höher als die von ähnlich mächtigen Chimären und Untoten.



WESEN	CHIMÄREN	GOLEMS	UNTOTE
<b>Probe</b>	Chimaeroform	Stein wandle! / Staub wandle!	Totes handle!
<b>Schwierigkeit</b>	12 (schwache Ch., z.B. Hundeblume) 16 (nützliche Ch., z.B. Widderhyäne) 20 (starke Ch., z.B. Mantikor) 24 (mächtige Ch., z.B. Drachenchim.)	16 (schwache G., z.B. lauf. Truhe) 20 (nützliche G., z.B. Mephir) 24 (starke G., z.B. Homunculus) 28 (mächtige G., z.B. Ogerstatue)	12 (schwache U., z.B. Skelett) 16 (nützliche U., z.B. Knochenritter) 20 (starke U., z.B. Kriegermumie) 24 (mächtige U., z.B. Kriegsherr)
<b>Kosten</b>	8 AsP (schwache Ch.) 16 AsP (nützliche Ch.) 24 AsP (starke Ch.) 32 AsP (mächtige Ch.)	8 AsP (schwache G.) 16 AsP (nützliche G.) 24 AsP (starke G.) 32 AsP (mächtige G.)	8 AsP (schwache U.) 16 AsP (nützliche U.) 24 AsP (starke U.) 32 AsP (mächtige U.)
	1/4 der Basiskosten als gAsP	1/4 der Basiskosten als gAsP	1/4 der Basiskosten als gAsP
<b>Modifikator</b>	+Bonus durch Vorbereitung -Kosten für Zusatzfähigkeiten	+Bonus durch Vorbereitung -Kosten für Zusatzfähigkeiten	+Bonus durch Vorbereitung -Kosten für Zusatzfähigkeiten
<b>Kontrollprobe</b>	MU	MU / CH (elementare Golems)	MU
<b>Modifikator</b>	+Bonus durch Vorbereitung +4 bis -8 je nach Dienst	+Bonus durch Vorbereitung +4 bis -8 je nach Dienst	+Bonus durch Vorbereitung +4 bis -8 je nach Dienst

# Karma

Wieder derselbe Traum. Kaum hatte Velvenya die Augen geschlossen, da schälten sich drei Gestalten aus dem Nebel: Auf dem Wolkenadler ritt der Magier der Winde, verschlagen und stolz, aber auch getrieben von den Schatten seiner Angst. In seinen Klauen trug er die stille Sucherin und reichte ihr eine Phiole. Sie enthielt nichts Gutes, das wusste Velvenya, und wollte die Sucherin warnen, sie packen und schütteln, damit sie die Phiole nicht trank. Doch es war hoffnungslos. Wie die Male zuvor zog sie den Korken aus der Flasche und führte sie an die Lippen. Velvenya wollte ihr zurufen, doch ihr Mund blieb verschlossen und die Gestalten entfernten sich von ihr.

Da wuchsen Bäume empor, bis sie den Himmel bedeckten und zwischen ihnen stand eine Raubkatze. Sie blickte Velvenya aus ihren großen, gelben Augen fragend an. Velvenya spürte, dass ihr keine Gefahr drohte. Sie beugte sich zum Ohr der Raubkatze und flüsterte: „Du musst ihnen folgen. Sie sind nach Osten geflogen. Du musst sie finden. Euer Schicksal ist verbunden.“

Die Raubkatze sprang auf und Velvenya erwachte. Im Zwielicht des Dschungels folgte Isna-Iti den Blasshäuten.

Die Weihe einer Gottheit zu empfangen, ist stets ein bedeutender Schritt im Leben eines Charakters. Hierbei erwirbst du den Vorteil **Geweiht** und kannst **Karmaenergie** empfangen und mit ihr **Liturgien wirken**. Deren Macht, Wirkungsdauer und andere Eigenschaften kannst du mit **spontanen Modifikationen** anpassen.

Jede Gottheit besitzt eine **Tradition** mit eigenen Stärken und einer eigenen Auswahl von Liturgien (eine Liste findest du ab S. 177), mit denen die Geweihten ihre Prinzipien in die Welt tragen können. Ebenfalls abhängig von der Gottheit sind die Fertigkeiten und Attribute, die du dir mit **Mirakeln** erleichtern kannst.

Zuletzt stellen wir die Wirkung von **geweihtem Boden** vor, auf dem Geweihte ihrem Gott besonders nahe sind, während unheilige Wesen vernichtet werden.

## KARMAENERGIE

Als Geweihter stellt dir deine Gottheit Karmaenergie zur Verfügung: Die Vorteile **Geweiht I/II/III/IV** (S. 29) verleihen dir 8/16/24/32 **Karmapunkte (KaP)**, die du für Liturgien nutzen kannst. Du kannst diesen Vorrat an maximalen KaP durch den Zukauf nach Steigerungsfaktor 1 erhöhen.

Du **regenerierst 1 KaP pro Nacht**, auf geweihtem Boden deiner eigenen Gottheit sogar 2 KaP pro Nacht. Zusätzlich kannst du in einem vierstündigen **Meditationsritual Attribut deiner Tradition + 2 KaP** regenerieren. Dieses Ritual kannst du frühestens nach einer Woche wiederholen. Beide Arten der Regeneration können deine Karmaenergie nicht über das Maximum heben und beide funktionieren nicht, wenn du dich besonders schwerwiegend gegen deine Gottheit versündigt hast.

**Karma und Magie – ähnlich, aber nicht gleich**  
Vielleicht hast du es schon bemerkt: Die meisten Grundregeln zu Karma und Magie sind identisch. Zauber werden genau wie Liturgien gewirkt und karmale Traditionen funktionieren genau wie magische. Wenn du die Magieregeln also schon kennst, wirst du mit den Karmaregeln keine großen Schwierigkeiten haben und kannst die Abschnitte Liturgien wirken, Spontane Modifikationen und Traditionen überspringen.

Wo sind nun die Unterschiede? Zum Beispiel regeneriert Karmaenergie wesentlich langsamer als Astralenergie und ist damit wesentlich knapper, aber auch mächtiger. Außerdem kannst du mehrere magische Traditionen erlernen, aber nur eine karmale.

**Erlernen von karmalen Fertigkeiten und Liturgien**  
Sobald du eine karmale Tradition besitzt, kannst du karmale Fertigkeiten und Liturgien erlernen. Jede karmale Fertigkeit umfasst einen Aspekt der Gottheit, zum Beispiel besitzen Borongeweihte die Fertigkeiten Schlaf, Tod und Vergessen. Diese Fertigkeiten werden wie gewöhnliche Fertigkeiten gesteigert und bestimmen den Probenwert, den du beim Wirken der Liturgien verwendest.

Liturgien schaltest du hingegen wie Talente einmalig frei. Sie sind einer oder mehreren Fertigkeiten zugeordnet. Ist eine Liturgie mehreren Fertigkeiten zugeordnet, kannst du die Liturgie mit allen Fertigkeiten wirken. Du musst sie dafür nicht erneut freischalten. Alle Liturgien gelten als Spezialwissen, sie können also nicht vor dem Freischalten eingesetzt werden (auch nicht mit dem halben Probenwert).

Die Borongeweihte Velvenya hat die Liturgie Etilias Gnade gekauft, die der Fertigkeit Tod zugeordnet ist. Deswegen verwendet sie den Probenwert der Fertigkeit Tod, wenn sie diese Liturgie wirkt. Der Grabsegen gehört hingegen zu den Fertigkeiten Tod und Zwölf göttlicher Ritus – hier kann sich Velvenyas Spielerin entscheiden, welche der Fertigkeiten sie verwenden möchte.

Eine Liste aller Liturgien findest du ab S. 177.

Langfristige und mächtige karmale Wirkungen wie karmale Artefakte erfordern es, dass du einen Teil deiner Karmaenergie bindest. Du kannst diese **gebundenen Karmapunkte (gKaP)** nicht regenerieren oder auf andere Arten zurückgewinnen, solange die karmale Wirkung aktiv ist. Du kannst diese Wirkung aber jederzeit in einem einstündigen Gebet beenden, womit auch die Wirkung der Liturgie verfliegt.

# LITURGIEN WIRKEN

Eine Liturgie wirkst du in drei Schritten:

- Auswahl:** Du entscheidest dich für eine Liturgie, ein Ziel in Reichweite und eventuelle Modifikationen (s.u.).
- Vorbereiten:** Du musst die bei der Liturgie angegebenen Aktionen Konzentration aufwenden. Währenddessen muss dein Charakter die bei seiner Tradition angeführten Bedingungen erfüllen (S. 86); er muss also über Sichtkontakt verfügen, eine spezielle Geste ausführen und meist ein Gebet sprechen. Wenn du die Bedingungen nicht erfüllst oder die Vorbereitung freiwillig oder unfreiwillig unterbrichst, scheitert die Liturgie.
- Probe:** Zuletzt würfelst du in einer Aktion Konflikt eine Probe auf die übernatürliche Fertigkeit, zu der die Liturgie gehört. Die Schwierigkeit der Probe liegt meist bei 12.

**Gelingt** die Liturgie, tritt die gewünschte Wirkung ein und du ziehst die benötigten KaP von deinem Vorrat ab. Die Liturgie **scheitert**, wenn die Probe misslingt, du während die Vorbereitung nicht alle Bedingungen erfüllst oder nicht über ausreichend KaP verfügst. Mislungene Liturgien kosten die Hälfte der Basiskosten.

Du kannst die Wirkung deiner Liturgien **jederzeit beenden**. Dabei kommt es jedoch nur sehr selten zu plötzlichen, unnatürlichen Veränderungen in der Umgebung. Zum Beispiel würde ein mit einer Liturgie gerufener Sturm nicht plötzlich in Windstille umschlagen, sondern langsam abflauen.

## SPONTANE MODIFIKATIONEN

Üblicherweise sind **alle spontanen Modifikationen** für jede Liturgie möglich und beliebig **kombinierbar**, außerdem können sie mehrmals eingesetzt werden.

### BASISMODIFIKATIONEN

#### Mächtige Liturgie (Liturgie -4)

**Wirkung:** Verstärkt die Wirkung der Liturgie (siehe Liturgie). Zusätzlich steigt die Schwierigkeit von Konterproben (S. 124) gegen die Liturgie um +4 Punkte.

#### Mehrere Ziele (Liturgie -4)

**Wirkung:** Die Liturgie wirkt auf mehrere Ziele in Reichweite. Die Kosten werden für jedes Ziel einzeln bezahlt, Modifikationen wie Kosten Sparen für jedes Ziel einzeln abgerechnet.

#### Liturgische Technik ignorieren (Liturgie -4)

**Wirkung:** Du ignorierst eine der bei der Tradition angeführten Bedingungen. Ignorierst du die Bedingung Sicht, musst du das Ziel auf eine andere Art und Weise wahrnehmen.

#### Reichweite erhöhen (Liturgie -4)

**Wirkung:** Die Reichweite der Liturgie verdoppelt sich. Die Reichweite Berührung wird zu 2 Schritt.

#### Vorbereitung verkürzen (Liturgie -4)

**Wirkung:** Die Vorbereitungszeit der Liturgie halbiert sich. Eine Vorbereitungszeit von 1 Aktion wird zu 0 Aktionen. Die Aktion Konflikt ist von dieser Modifikation nicht betroffen.

#### Wirkungsdauer verlängern (Liturgie -4)

**Wirkung:** Die Wirkungsdauer der Liturgie verdoppelt sich.

## AUFBAUENDE MODIFIKATIONEN

#### Kosten sparen (Liturgie -4)

**Wirkung:** Die Kosten der Liturgie sinken um ein Viertel der Basiskosten. Die Kosten können dadurch nicht unter die Hälfte der Basiskosten sinken.

**Voraussetzung:** Liturgische Disziplin

#### Zeremonie (Liturgie +X)

**Wirkung:** Du kannst die Vorbereitungszeit freiwillig um 1 Minute/Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr erhöhen, wodurch die Liturgie um +4/6/8/10/12/14 erleichtert ist. Die Vorbereitungszeit muss dadurch mindestens verdoppelt werden.

**Voraussetzung:** Tradition der Boron-, Hesinde-, Ifirn-, Peraine-, Praios-, Travia- oder Tsageweihen (jeweils) III und Verwendung dieser Tradition

#### Opferung (Liturgie +4)

**Wirkung:** Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet.

**Aves:** Avesgeweihte opfern die Feder eines Zugvogels, dessen Weg der Geweihte auf seinen Reisen kreuzt.

**Efferd:** Efferdgeweihte opfern Perlen, Aquamarine oder Gwen-Petryl-Steine. Solche Opfergaben werden von Tempeln in begrenzten Mengen weitergegeben.

**Firun:** Firungeweihte opfern besondere Beute oder Trophäen.

**Ingerimm:** Ingerimmgeweihte opfern ihrem Gott kunstvolle Handwerksgegenstände, die im Opferfeuer vergehen.

**Nandus:** Nandusgeweihte opfern falsches oder veraltetes Wissen, zum Beispiel ein Buch oder gesammelte Pamphlete.

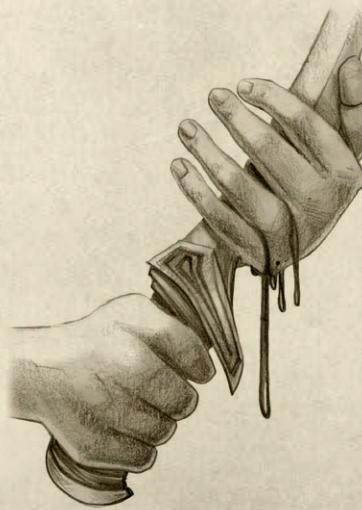
**Phex:** Phexgeweihte opfern einen wertvollen und möglichst phexgefährlich erworbenen Gegenstand, der einen spürbaren Teil ihres Vermögens ausmacht.

**Rahja:** Rahjageweihte opfern ihrer Göttin den heiligen Wein Tharf. Tharf wird von Tempeln in begrenzten Mengen weitergegeben.

**Rondra, Kor, Swafnir:** Die Geweihten opfern ihren Göttern ihr Blut und fügen sich dabei eine Wunde zu, deren Auswirkungen bei der Probe für die Liturgie ignoriert werden.

**Voraussetzung:** Tradition der Efferd-, Firun-, Ingerimm-, Kor-, Nandus-, Phex-, Rhaja-, Rondra- oder Swafnirgeweihten (jeweils) III und Verwendung dieser Tradition

**Anmerkung:** Opfergegenstände sollten nicht so häufig sein, dass jede zweite Liturgie mit dieser Modifikation gewirkt wird. Umgekehrt sollten sie nicht so selten sein, dass die Modifikation nie eingesetzt werden kann. Als Richtwert gilt eine Opferung alle zwei Spielabende.



# KARMALE VORTEILE

Diese Vorteile verleihen Geweihten passive Vorteile oder erlauben zusätzliche spontane Modifikationen (S. 84). Sie setzen außer dem Attribut nur eine beliebige karmale Tradition voraus, du kannst also z.B. Aura der Heiligkeit erwerben, ohne Gemeinschaft der Gläubigen gekauft zu haben. Verweise zu allen Vorteilslisten findest du auf S. 30.

## VORAUSS. CH

<b>Tradition</b>	<b>Gemeinschaft der Gläubigen</b>
<b>Attribut 4 20 EP</b>	Für mindestens 4/8/16/32 Mitbetende ist die Liturgieprobe um +1/2/3/4 erleichtert.



## IN

### Gemeinsames Wunder

Du kannst Liturgien gemeinsam mit anderen Kennern dieses Vorteils wirken (wie mit dem Unitatio, siehe S. 72).



## Tradition Unterstutzung der Glubigen

<b>Tradition</b>	<b>Unterstutzung der Glubigen</b>
<b>Attribut 6 40 EP</b>	Mirakel konnen auch auf andere Glubige gewirkzt werden. Die Wirkung solcher Mirakel ist halbiert.

### Zuverlassiges Wunder

Schlagt eine durch ein Mirakel unterstutzte Probe fehl, bleibt die Wirkung des Mirakels aufrecht (1x pro Mirakel). Patzer bei solchen Proben gelten nur als gewohnlich misslungen.

## Aura der Heiligkeit

<b>Tradition</b>	<b>Aura der Heiligkeit</b>
<b>Attribut 8 60 EP</b>	Glubige Mitstreiter in einem Radius von 16 Schritt erhalten eine Erleichterung von +1 auf alle Mirakelfertigkeiten deiner Gottheit, sowie alle Liturgien. Du selbst profitierst nicht von diesem Bonus.

### Beeindruckendes Wunder

Bei Mirakeln verleiht die Modifikation Mchtige Liturgie einen Bonus von +4 statt +2.

## Tradition Segnung der Glubigen

<b>Tradition</b>	<b>Segnung der Glubigen</b>
<b>Attribut 10 80 EP</b>	Liturgien, die ausschliezlich glubige Mitstreiter (und nicht dich selbst) verstken, kosten nur die halben Basiskosten.

### Gottliche Ne

Du regenerierst 1 zuslichen KaP pro Nacht.

## VORAUSS. KL

<b>Tradition</b>	<b>Liturgische Routine</b>
<b>Attribut 4 20 EP</b>	Bei Liturgien gewrfelte Patzer gelten nur als gewohnlich misslungen.



## MU

### Verseuchung rspuren

Bei Verwendung spurst du die Anwesenheit und die groze Stke – nicht aber den genauen Ort – von dmonischen Prsenzen oder Verseuchung in unmittelbarer Ne. Kostet 1 KaP pro Minute.



## Tradition Liturgische Sorgfalt

<b>Tradition</b>	<b>Liturgische Sorgfalt</b>
<b>Attribut 6 40 EP</b>	Misslungene Liturgien kosten nur ein Viertel der Basiskosten.

### Gesegnete Waffe

Von dir genutzte Waffen gelten immer als geweiht. Bereits geweihte Waffen verursachen +1W6 TP gegen unheilige Wesen (S. 98).

## Tradition Liturgische Disziplin

<b>Tradition</b>	<b>Liturgische Disziplin</b>
<b>Attribut 8 60 EP</b>	Ermglicht die spontane Modifikation Kosten sparen.

### Stke des Glaubens

Gegen Angriffe von unheiligen Wesenheiten (S. 98) steigt deine WS um +2.

## Tradition Liebling der Gottheit

<b>Tradition</b>	<b>Liebling der Gottheit</b>
<b>Attribut 10 80 EP</b>	Zeigt der gewertete Wrfel bei einer Liturgie eine 16 oder hher, erhlt sie eine zusliche Stufe Mchtige Liturgie. Außerdem erhltst du alle KaP zurck, die du fr die Liturgie bezahlt hast.

### Streiter der Schopfung

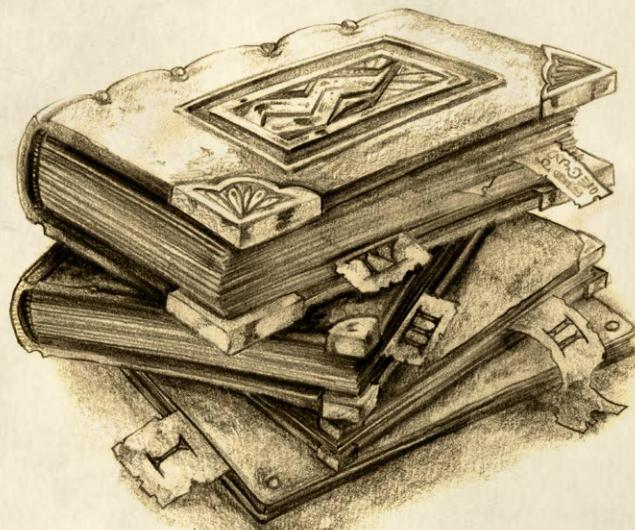
Alle Proben im Kampf gegen unheilige Wesen (S. 98) sind um +2 erleichtert, Liturgien sogar um +4.

## KARMALE TRADITIONEN

Die Weltbilder und Prinzipien der aventurischen Götter könnten unterschiedlicher nicht sein. Diebstahl wird von den Geweihten des Praios streng verfolgt, während eine Phexgeweihte auf diesem Weg ihrem Gott näher kommen kann. Deswegen kannst du nur **eine einzige Tradition erwerben**.

Die **erste Stufe** einer Tradition ist die Voraussetzung, um Liturgien der Tradition erlernen zu können. Mit den weiteren Stufen der Tradition kannst du deine Liturgien weiter verbessern oder zusätzliche spontane Modifikationen freischalten.

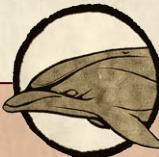
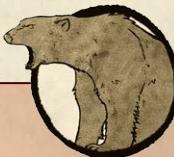
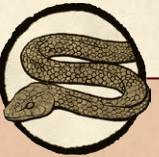
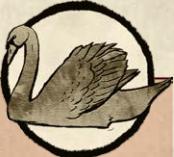
Die **letzte Stufe** der Tradition wird nur von wenigen erfahrenen Geweihten weitergegeben und erlaubt es dir, 8 Punkte zu verteilen. Mit einem Punkt kannst du eine Liturgie um +2 erleichtern (maximal +4) oder eine spontane Modifikation, außer Mächtige Liturgie, um +1 erleichtern (maximal +1). Weitere Vorteile wie ein Schutzsegen mit größerem Wirkungsbereich sind ebenfalls möglich, sollten (mitsamt ihren Kosten) aber mit dem Spielleiter und der Gruppe abgesprochen werden.

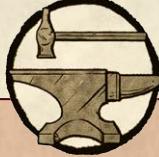
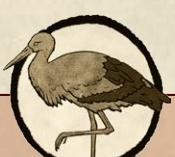


## KARMALE TRADITIONSVORTEILE

Die Tradition bestimmt, welche Liturgien du sprechen kannst und verstärkt alle mit ihr eingesetzten Liturgien. Jede Stufe setzt die vorherigen Stufen voraus. Verweise zu allen Vorteilslisten findest du auf S. 30.

VORAUSS.	AVESGEWEIHTE (AVES, MU)	BORONGEWIEHTE (BRN, KL)
<b>Bedingungen</b>	Sichtkontakt Geste Bewegung (mindestens 1 Schritt pro Aktion)	
<b>Geweiht</b> <b>Attribut 4</b> <b>20 EP</b>	<b>Tradition der Avesgeweihten I</b> Du kannst Liturgien in der Tradition der Avesgeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, sowie unter Fröhlicher Wanderer und Stillen Wanderer (ab S. 201).  Liturgien sind um 2–8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt.	<b>Tradition der Borongeweihten I</b> Du kannst Liturgien in der Tradition der Borongeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, sowie unter Schlaf, Tod und Vergessen (ab S. 179).  Liturgien sind um 2–8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt.
<b>Stufe I</b> <b>Attribut 6</b> <b>40 EP</b>	<b>Tradition der Avesgeweihten II</b> Avesgeweihte sind ständig in Bewegung. Wenn du eine Liturgie vorbereitest, kannst du zusätzlich zur Aktion Konzentration die Aktion Bewegung nutzen.	<b>Tradition der Borongeweihten II</b> Borongeweihte würdigen die Ruhe und das Schweigen. In der Stille sind Liturgien um 2–4 Punkte erleichtert.
<b>Stufe II</b> <b>Attribut 8</b> <b>60 EP</b>	<b>Tradition der Avesgeweihten III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (S. 84). Avesgeweihte opfern die Feder eines Zugvogels.	<b>Tradition der Borongeweihten III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Zeremonie (S. 84).
<b>Stufe III, Att. 10, 2 weitere Att. auf insgesamt 16 80 EP</b>	<b>Tradition der Avesgeweihten IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.	<b>Tradition der Borongeweihten IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.

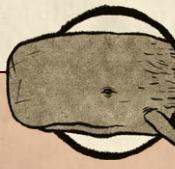
<b>VORAUSS.</b>	<b>EFFERDGEWEIHTE (EFF, IN)</b>		<b>FIRUNGEWEIHTE (FIR, MU)</b>	
<b>Bedingungen</b>	Sichtkontakt Geste gesprochenes oder gesungenes Gebet		Sichtkontakt Geste innere Stärke (unbeeinflusst von Charakterschwächen wie Angst, Jähzorn oder Gier)	
<b>Geweiht Attribut 4</b> <b>20 EP</b>	<b>Tradition der Efferdgeweihten I</b> Du kannst Liturgien in der Tradition der Efferdgeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, sowie unter Flüsse und Quellen, Seefahrt und Wind und Wogen (ab S. 181).  Liturgien sind um 2–8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt.		<b>Tradition der Firungeweihten I</b> Du kannst Liturgien in der Tradition der Firungeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, sowie unter Jagd, Wildnis und Winter (ab S. 184).  Liturgien sind um 2–8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt.	
<b>Stufe I Attribut 6</b> <b>40 EP</b>	<b>Tradition der Efferdgeweihten II</b> Efferdgeweihte sind so wechselhaft wie das Meer. Im Zustand besonders starker Emotionen sind Liturgien um 2–4 Punkte erleichtert.		<b>Tradition der Firungeweihten II</b> Firungeweihte sind Einzelgänger. Liturgien, von denen nur sie profitieren, sind um +2 erleichtert.	
<b>Stufe II Attribut 8</b> <b>60 EP</b>	<b>Tradition der Efferdgeweihten III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (S. 84). Efferdgeweihte opfern Perlen oder Gwen-Petryl-Steine.		<b>Tradition der Firungeweihten III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (S. 84). Firungeweihte opfern besondere Beute oder Trophäen.	
<b>Stufe III, Att. 10, 2 weitere Att. auf insgesamt 16</b> <b>80 EP</b>	<b>Tradition der Efferdgeweihten IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.		<b>Tradition der Firungeweihten IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.	
<b>VORAUSS.</b>	<b>HESINDEGEWEIHTE (HES, KL)</b>		<b>IFIRNGEWEIHTE (IFI, IN)</b>	
<b>Bedingungen</b>	Sichtkontakt Geste gesprochenes oder gesungenes Gebet		Sichtkontakt Geste gesprochenes oder gesungenes Gebet	
<b>Geweiht Attribut 4</b> <b>20 EP</b>	<b>Tradition der Hesindegeweihten I</b> Du kannst Liturgien in der Tradition der Hesindegeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, sowie unter Magie und Wissen (ab S. 187).  Liturgien sind um 2–8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt.		<b>Tradition der Ifirngeweihten I</b> Du kannst Liturgien in der Tradition der Ifirngeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, sowie unter Jagd und Wildnis (ab S. 184).  Liturgien sind um 2–8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt.	
<b>Stufe I Attribut 6</b> <b>40 EP</b>	<b>Tradition der Hesindegeweihten II</b> Hesindegeweihte können auch mit mehrfach veränderten Liturgien gut umgehen. Wird eine Liturgie mit mindestens zwei unterschiedlichen Basismodifikationen gewirkt, ist sie zusätzlich um +2 erleichtert.		<b>Tradition der Ifirngeweihten II</b> Ifirngeweihte durchstreifen die Lande und helfen denen, die in Not geraten sind. Liturgien, von denen nur andere (aber sie selbst nicht) profitieren, sind um +2 erleichtert.	
<b>Stufe II Attribut 8</b> <b>60 EP</b>	<b>Tradition der Hesindegeweihten III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Zeremonie (S. 84).		<b>Tradition der Ifirngeweihten III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Zeremonie (S. 84).	
<b>Stufe III, Att. 10, 2 weitere Att. auf insgesamt 16</b> <b>80 EP</b>	<b>Tradition der Hesindegeweihten IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.		<b>Tradition der Ifirngeweihten IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.	

<b>VORAUSS.</b>	<b>INGERIMMGEWEIHE (ING, FF) ANGROSCHGEWEIHE (ANG, FF)</b>		<b>KORGEWEIHE (KOR, MU)</b>	
<b>Bedingungen</b>	Sichtkontakt Geste gesprochenes oder gesungenes Gebet		Sichtkontakt Geste gesprochenes oder gesungenes Gebet	
<b>Geweiht</b> <b>Attribut 4</b> <b>20 EP</b>	<b>Tradition der Ingerimmgeweihten I</b> Du kannst Liturgien in der Tradition der Ingerimmgeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, sowie unter Hl. Erz, Hl. Feuer und Hl. Handwerk (ab S. 188). Liturgien sind um 2–8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt.		<b>Tradition der Korgeweihten I</b> Du kannst Liturgien in der Tradition der Korgeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, sowie unter Guter Kampf und Gutes Gold (ab S. 202). Liturgien sind um 2–8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt.	
<b>Stufe I</b> <b>Attribut 6</b> <b>40 EP</b>	<b>Tradition der Ingerimmgeweihten II</b> Ingerimm- und Angroschgeweihte dienen dem Herren des Feuers und des Erzes. Unterirdisch (Ang) in Gebäuden (Ing) sind alle Liturgien um 2–4 Punkte erleichtert.		<b>Tradition der Korgeweihten II</b> Korgeweihte werden durch erlittene Wunden eher noch gefährlicher. Der Wundabzug schränkt dich beim Wirken von Liturgien nicht ein. Kannst du den Wundabzug ohnehin ignorieren, sind Liturgien um den halben Wundabzug erleichtert.	
<b>Stufe II</b> <b>Attribut 8</b> <b>60 EP</b>	<b>Tradition der Ingerimmgeweihten III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (S. 84). Ingerimmgeweihte opfern Handwerksgegenstände.		<b>Tradition der Korgeweihten III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (S. 84). Korgeweihte opfern ihr Blut (verursacht 1 Wunde).	
<b>Stufe III, Att. 10, 2 weitere Att. auf insgesamt 16</b> <b>80 EP</b>	<b>Tradition der Ingerimmgeweihten IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.		<b>Tradition der Korgeweihten IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.	
<b>VORAUSS.</b>	<b>NANDUSGEWEIHE (NAN, KL)</b>		<b>PERAINEGEWEIHE (PER, CH)</b>	
<b>Bedingungen</b>	Sichtkontakt Geste gesprochenes oder gesungenes Gebet		Sichtkontakt Geste gesprochenes oder gesungenes Gebet	
<b>Geweiht</b> <b>Attribut 4</b> <b>20 EP</b>	<b>Tradition der Nandusgeweihten I</b> Du kannst Liturgien in der Tradition der Nandusgeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, sowie unter Wissen (ab S. 187). Liturgien sind um 2–8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt.		<b>Tradition der Perainegeweihten I</b> Du kannst Liturgien in der Tradition der Perainegeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, sowie unter Heilung und Wachstum (ab S. 191). Liturgien sind um 2–8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt.	
<b>Stufe I</b> <b>Attribut 6</b> <b>40 EP</b>	<b>Tradition der Nandusgeweihten II</b> Nandusgeweihte wissen, dass Gesten und Worte nur menschliches Beiwerk einer Liturgie sind. Wird eine Liturgie mit der Modifikation Liturgische Technik ignorieren gewirkt, ist sie zusätzlich um +2 erleichtert.		<b>Tradition der Perainegeweihten II</b> Perainegeweihte sind oft das Herz der Gemeinschaft. Wird eine Liturgie mit der Modifikation Mehrere Ziele gesprochen, ist sie zusätzlich um +2 erleichtert.	
<b>Stufe II</b> <b>Attribut 8</b> <b>60 EP</b>	<b>Tradition der Nandusgeweihten III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (S. 84). Nandusgeweihte opfern falsches oder veraltetes Wissen.		<b>Tradition der Perainegeweihten III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Zeremonie (S. 84).	
<b>Stufe III, Att. 10, 2 weitere Att. auf insgesamt 16</b> <b>80 EP</b>	<b>Tradition der Nandusgeweihten IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.		<b>Tradition der Perainegeweihten IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.	

VORAUSS.	<b>PHEXGEWEIHTE (PHE, IN)</b>	<b>PRAIOSGEWEIHTE (PRA, CH)</b>
<b>Bedingungen</b>	Sichtkontakt Geste (symbolische) Gegenleistung an Phex	
<b>Geweih</b> <b>Attribut 4</b> <b>20 EP</b>	<b>Tradition der Phexgeweihten I</b> Du kannst Liturgien in der Tradition der Phexgeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, sowie unter Abu al'Mada, List und Nächtlicher Schatten (ab S. 192).  Liturgien sind um 2–8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt.	<b>Tradition der Praiosgeweihten I</b> Du kannst Liturgien in der Tradition der Praiosgeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, sowie unter Licht, Magiebann und Ordnung (ab S. 193).  Liturgien sind um 2–8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt.
<b>Stufe I</b> <b>Attribut 6</b> <b>40 EP</b>	<b>Tradition der Phexgeweihten II</b> Phexgeweihte vertrauen auf ihr Können, aber manchmal auch auf ihr Glück. Statt mit 3W20 kannst du Proben beim Wirken von Liturgien auch mit 1W20 ablegen. Dadurch verbessern sich deine Chancen bei besonders gewagten Liturgien.	<b>Tradition der Praiosgeweihten II</b> Praiosgeweihte erkennen in der Sonne ihren Gott. Im Sonnenlicht sind Liturgien um 2–4 Punkte erleichtert.
<b>Stufe II</b> <b>Attribut 8</b> <b>60 EP</b>	<b>Tradition der Phexgeweihten III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (S. 84). Phexgeweihte opfern einen wertvollen Besitz.	<b>Tradition der Praiosgeweihten III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Zeremonie (S. 84).
<b>Stufe III, Att. 10, 2 weitere Att. auf insgesamt 16</b> <b>80 EP</b>	<b>Tradition der Phexgeweihten IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.	<b>Tradition der Praiosgeweihten IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.
VORAUSS.	<b>RAHJAGEWEIHTE (RAH, CH)</b>	<b>RONDRAJAGEWEIHTE (RON, MU)</b>
<b>Bedingungen</b>	Sichtkontakt Geste Zärtlichkeit dem Ziel gegenüber oder Gebet	
<b>Geweih</b> <b>Attribut 4</b> <b>20 EP</b>	<b>Tradition der Rahjageweihen I</b> Du kannst Liturgien in der Tradition der Rahjageweihen erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, sowie unter Harmonie und Rausch (ab S. 195).  Liturgien sind um 2–8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt.	<b>Tradition der Rondrageweihen I</b> Du kannst Liturgien in der Tradition der Rondrageweihen erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, sowie unter Ehre, Heerführung und Schutz der Gläubigen (ab S. 197).  Liturgien sind um 2–8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt.
<b>Stufe I</b> <b>Attribut 6</b> <b>40 EP</b>	<b>Tradition der Rahjageweihen II</b> Rahjageweihen schätzen den Rausch, egal ob durch Alkohol, Sex, Tanz, einen Ausritt oder schieren Nervenkitzel. In berauschem Zustand sind Liturgien um 2–4 Punkte erleichtert.	<b>Tradition der Rondrageweihen II</b> Rondrageweihen geben auch in der düstersten Stunde nicht auf. Der Wundabzug schränkt dich beim Wirken von Liturgien nicht ein. Kannst du den Wundabzug ohnehin ignorieren, sind Liturgien um den halben Wundabzug erleichtert.
<b>Stufe II</b> <b>Attribut 8</b> <b>60 EP</b>	<b>Tradition der Rahjageweihen III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (S. 84). Rahjageweihen opfern den heiligen Wein Tharf.	<b>Tradition der Rondrageweihen III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (S. 84). Rondrageweihen opfern ihr Blut (verursacht 1 Wunde).
<b>Stufe III, Att. 10, 2 weitere Att. auf insgesamt 16</b> <b>80 EP</b>	<b>Tradition der Rahjageweihen IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.	<b>Tradition der Rondrageweihen IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.

**VORAUSS.****SWAFNIRGEWEIHTE (Swa, MU)****Bedingungen**

Sichtkontakt  
Geste  
gesprochenes oder gesungenes Gebet


**Geweiht  
Attribut 4  
20 EP**
**Tradition der Swafnirgeweihten I**

Du kannst Liturgien in der Tradition der Swafnirgeweihten erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, sowie unter Seefahrt und Wind und Wogen (S. 182).

Liturgien sind um 2–8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt.

**Stufe I  
Attribut 6  
40 EP**
**Tradition der Swafnirgeweihten II**

Swafnirgeweihte begleiten und unterstützen ihre Gefährten auf ihren Fahrten. Auf See sind Liturgien um 2–4 Punkte erleichtert.

**Stufe II  
Attribut 8  
60 EP**
**Tradition der Swafnirgeweihten III**

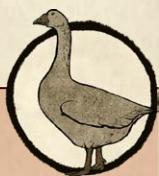
Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (S. 84). Swafnirgeweihte opfern ihr Blut (verursacht 1 Wunde).

**Stufe III, Att. 10,  
2 weitere Att.  
auf insgesamt 16  
80 EP**
**Tradition der Swafnirgeweihten IV**

8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.

**TRAVIAGEWEIHTE (TRA, CH)**

Sichtkontakt  
Geste  
gesprochenes oder gesungenes Gebet

**Tradition der Traviageweihen I**

Du kannst Liturgien in der Tradition der Traviageweihen erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, sowie unter Heim und Herd und Sichere Heimkehr (ab S. 199).

Liturgien sind um 2–8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt.

**Tradition der Traviageweihen II**  
Traviageweihen schätzen Treue und Beständigkeit.  
Wird eine Liturgie mit der Modifikation  
Wirkungsduer verlängern gewirkt, ist sie zusätzlich  
um +2 erleichtert.
**Tradition der Traviageweihen II**  
Erlaubt die spontane Modifikation Zeremonie (S. 84).

**Tradition der Traviageweihen IV**  
8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition  
verwendet werden.
**VORAUSS.****TSA GEWEIHTE (Tsa, IN)****Bedingungen**

Sichtkontakt  
Geste  
gesprochenes oder gesungenes Gebet


**Geweiht  
Attribut 4  
20 EP**
**Tradition der Tsageweihen I**

Du kannst Liturgien in der Tradition der Tsageweihen erlernen und benutzen. Solche Liturgien findest du unter den allgemeinen Liturgien, sowie unter Friede und Neubeginn (ab S. 200).

Liturgien sind um 2–8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt.

**Stufe I  
Attribut 6  
40 EP**
**Tradition der Tsageweihen II**

Tsageweihen sind schnell, entschlossen und spontan. Wird eine Liturgie mit der Modifikation Vorbereitungszeit verkürzen gewirkt, ist sie zusätzlich um +2 erleichtert.

**Stufe II  
Attribut 8  
60 EP**
**Tradition der Tsageweihen III**

Erlaubt die spontane Modifikation Zeremonie (S. 84).

**Stufe III, Att. 10,  
2 weitere Att.  
auf insgesamt 16  
80 EP**
**Tradition der Tsageweihen IV**

8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.



# Weitere Karmaregeln

## GEWEIHTER BODEN

Dämonen, Untote und andere **unheilige Kreaturen** fürchten die Kraft der Götter – und das zu Recht. Solange sie sich auf **geweihtem Boden** befinden oder einen geweihten Gegenstand berühren, erleiden sie pro Initiativephase eine Wunde. Auf **heiligem Boden** wie in Tempeln erhöht sich der Schaden auf zwei Wunden (siehe auch S. 98). Ein Angriff mit einer geweihten Waffe genügt nicht, um diesen Schaden zu verursachen. Dafür sind solche Waffen überhaupt erst in der Lage, Kreaturen zu verletzen, die resistent gegen profanen oder gar magischen Schaden sind.

Auf geweihtem oder heiligem Boden der **eigenen Gottheit** sind deine Liturgien außerdem um 2–4 Punkte erleichtert und du regenerierst 2 Kap pro Nacht. Im Gegensatz dazu ist liturgisches Wirken auf **dämonisch verzerrtem Gebiet** und in den namenlosen Tagen um 2–4 Punkte erschwert.

## MIRAKEL

Ein Mirakel ist ein **Stoßgebet** an deine Gottheit, um dir kurzzeitig übermenschliche Fähigkeiten zu verleihen. Ein Mirakel **funktioniert wie jede andere Liturgie**: Du legst eine Probe auf die passende übernatürliche Fertigkeit ab. Gelingt sie, verleiht dir ein Mirakel eine Erleichterung auf die nächste Probe in einer bestimmten profanen Fertigkeit. Diese Probe muss sich auf eine **kurze Handlung** von maximal einigen Minuten beziehen – du kannst also nicht mit einem Mirakel auf Autorität einen Feldzug in die schwarzen Lande planen.

### Mirakel: [Fertigkeit oder Attribut]

Dein nächster Wurf auf [Fertigkeit oder Attribut] ist um +4 Punkte erleichtert.

**Mächtige Liturgie:** Erhöht die Erleichterung um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Zielobjekt:** selbst

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 4 Kap

**Erlernen:** 20 EP

**Jedes Mirakel** für eine bestimmte Fertigkeit oder ein Attribut gilt als **einzelne Liturgie und muss separat erlernt werden**. Die **Lernkosten** betragen jeweils 20 EP. Einen Überblick über die verfügbaren Fertigkeiten findest du in der folgenden Tabelle, zusätzlich sind Mirakel bei den jeweiligen übernatürlichen Fertigkeiten angeführt.

GOTT	MIRAKEL-FERTIGKEITEN U. ATTRIBUTE
Ingerimm	FF, KO, KK, MR, Handwerk, Hiebwaffen,
Angrosch	Mythenkunde, Selbstbeherrschung
Peraine	CH, FF, IN, KL, Autorität, Derekunde, Heilkunde, Wahrnehmung
Phex	FF, IN, GE, MU, Athletik, Beeinflussung, Heimlichkeit, Verschlagenheit
Praios	CH, IN, MU, MR, Autorität, Magiekunde, Mythenkunde, Wahrnehmung
Travia	CH, FF, IN, MU, Autorität, Gebräuche, Heilkunde, Wahrnehmung
Tsa	CH, FF, IN, GE, Beeinflussung, Heilkunde, zwei passende Fertigkeiten nach Wahl
Rahja	CH, GE, IN, MU, Athletik, Beeinflussung, Wahrnehmung
Rondra	GE, KK, KO, MU, Autorität, Selbstbeherrschung, alle Nahkampffertigkeiten
Aves	CH, GE, IN, KO, Beeinflussung, Derekunde, Gebräuche, Überleben
Ifirn	CH, GE, IN, MU, Heilkunde, Heimlichkeit, Überleben, Wahrnehmung
Kor	GE, KK, KO, MU, Autorität, Selbstbeherrschung, alle Nahkampffertigkeiten
Nandus	CH, IN, KL, MR, Autorität, Beeinflussung, Derekunde, Mythenkunde
Swafnir	GE, KK, KO, MU, Athletik, Selbstbeherrschung, Überleben



GOTT	MIRAKEL-FERTIGKEITEN U. ATTRIBUTE
Boron	CH, IN, KL, MU, Alchemie, Heilkunde, Mythenkunde, Wahrnehmung
Efferd	GE, IN, KO, KK, Athletik, Überleben, Wahrnehmung
Firun	GE, KO, KK, MU, Heimlichkeit, Schusswaffen, Selbstbeherrschung, Überleben, Wurfwaffen
Hesinde	CH, IN, KL, MR, Alchemie, Autorität, Derekunde, Magiekunde, Mythenkunde

# Paktierer

Was war in der Phiole gewesen? Valeria atmete durch und versuchte sich zu konzentrieren. Durch die Schleier sah sie einen See, aus dem sie ihr Spiegelbild anblickte. Eines, zwei, tausend Gesichter blickten sie aus den spiegelnden Facetten des Wassers an. Valeria blinzelte und die Spiegelbilder blinzelten zurück – bis auf eines. Und dann sprach das Gesicht, das ihres war und doch nicht ihres: „Ach Valeria, immer noch getäuscht, gefangen geblendet. Wann wirst du dich endlich befreien?“ Valerias Kehle war trocken. Sie brachte kein Wort heraus. „Valeria, alles was du brauchst ist ein kleiner Stoß in die richtige Richtung...“

Niemand ist vor der Versuchung der Erzdämonen sicher, denn wen verlangt es nicht nach Macht, Reichtum, Anerkennung oder Stärke? All das verspricht eine leise Stimme, sofern man nur bereit ist, einen kleinen Preis zu bezahlen...

In diesem Kapitel erfährst du, wie du in die **Kreise der Verdammnis** treten kannst und so ungeahnte Macht erlangst. Doch diese Macht kostet deine Freiheit und deine Seele, außer es gelingt ein **Paktbruch**. Anschließend beschreiben wir die **Gunstpunkte (GuP)**, wie du mit ihnen **Anrufungen** wirkst und wie die **Tradition der Paktierer** aussehen könnte. Zuletzt schlagen wir Möglichkeiten vor, wie du einen Paktierer mit Anrufungen ausstatten kannst – als Beispiel findest du die Anrufungen eines Charyptorothpaktierers im Anhang (S. 204).

## KREISE DER VERDAMMNIS

Wann immer die Aufmerksamkeit eines Erzdämonen auf deinem Charakter ruht, kann dieser aus freiem Willen einen **Pakt schließen**. Mit ihm tritt der Charakter in den ersten **Kreis der Verdammnis** und erhält den entsprechenden Vorteil (S. 29). Der Kreis der Verdammnis beschreibt, wie nahe der Paktierer den Niederhöllen steht. Die erste Stufe **verleiht** ihm 400 EP, jede zusätzliche Stufe des Vorteils 200 weitere EP. Außerdem werden alle **Gunstpunkte aufgefüllt**. Doch gleichzeitig rückt er ein Stück näher an die Niederhöllen, was sich auf seine Eigenheiten auswirkt. Jeder Kreis der Verdammnis **verdirbt** eine **Eigenheit** des Paktierers. In den ersten Kreisen werden vorhandene Eigenheiten übersteigert oder pervertiert – Gewinnstreben wird zu rücksichtsloser Raffgier, Kampfeslust zu Blutrüngstigkeit. In den späteren Kreisen können auch neue verdorbene Eigenheiten hinzugefügt werden oder alte Eigenheiten überschrieben werden, bis der Paktierer im siebten Kreis eine Marionette des Erzdämons ist.

Mit dem Eintritt in den Kreis der Verdammnis erhält der Paktierer auch ein **Dämonenmal**. Das Dämonenmal ist gemeinsam mit der Liturgie **Seelenprüfung** die einzige Möglichkeit, mit der ein **Pakt erkannt** werden kann. Magische Hellsicht kann einen Pakt nicht erkennen. Das gilt jedoch nur, bis der Paktierer den Erzdämon um Hilfe anruft – denn die magische Macht der Erzdämonen kann mit magischer Hellsicht erkannt werden, genau wie Paktierer unter dem Einfluss von Anrufungen.

### Regeln zu Paktierern

Paktierer funktionieren sehr ähnlich wie Zauberer oder Geweihte. Der Vorteil Paktierer entspricht dem Vorteil Geweiht, dämonische Traditionen sind gleich wie geweihte Traditionen aufgebaut und Anrufungen werden genau wie Liturgien gewirkt.

Es gibt aber einen wichtigen Unterschied zwischen den Regeln zu Paktierern und Geweihten: Da Paktierer als Spielercharaktere eher selten vorkommen, sind nicht alle Arten von Paktierern vollständig ausgearbeitet. Stattdessen findest du hier eine ausführliche Anleitung, um eigene Paktierer zu erstellen – so hast du viel Freiraum für eigene Ideen.

### Regeln zu dämonischem und magischen Wirken

Die Regeln zu dämonischem und magischem Wirken sind weitgehend identisch. Der Übersichtlichkeit halber sind hier trotzdem alle Grundregeln zum Wirken von Anrufungen noch einmal angeführt.

## MINDERPAKTE

Minderpakte werden deutlich leichter und oft auch unfreiwillig geschlossen, dafür bedeutet sie noch keinen Eintritt in die Kreise der Verdammnis. Stattdessen kann ein Minderpaktierer sofort einen **Vorteil** für maximal 20 EP **erwerben**, für den er nicht zwingend die Voraussetzungen erfüllen muss – ein klassisches Beispiel ist die Tradition der Borbaradianer I.

Im Gegenzug erhält ein Minderpaktierer die Eigenheit „Von (Erzdämon) berührt“. Mit dieser Eigenheit kann der Erzdämon versuchen, den Minderpaktierer in passenden Situationen zu beeinflussen oder sogar zu einem Seelenpakt zu verführen.

## PAKTBRUCH

Ein Pakt oder Minderpakt kann mit karmalen, magischen und profanen Mitteln gebrochen werden. In jedem Fall ist die Probe um -2 pro Kreis der Verdammnis erschwert. Karmale Mittel beinhalten die Liturgien Exorzismus (20, 16 KaP) und Purgation (16, 16 KaP). Magisch lässt sich ein Pakt mit einem Dämonenbann (24, 32 AsP) oder ähnlichen Zaubern brechen. Profan bleibt dem Paktierer nur eine Willenskraft-Probe (28), für die er natürlich keine dämonische Hilfe in Anspruch nehmen kann. Mislingt diese Probe, steigt er automatisch in den nächsten Kreis der Verdammnis auf.

Gelingt der Paktbruch, verliert der Paktierer alle durch Kreise der Verdammnis gewonnenen EP. Dann muss er Werte senken und Vorteile oder Talente streichen, bis er über 0 oder mehr verbleibende EP verfügt. Dazu müssen auch alle dämonischen Vorteile, Fertigkeiten und Talente gehören. Doch selbst nach einem Paktbruch hat der Erzdämon einen Tag, um die Seele des Paktierers doch noch zu „ernten“ – etwa indem er den Paktierer durch einen Dämon zerreißen lässt oder ihn in eine Traumwelt lockt. Nicht zuletzt deswegen werden gefasste Paktierer häufig verbrannt.

# GUNSTPUNKTE

Ein Paktierer selbst verfügt nicht über übernatürliche Macht, sondern erbittet den Beistand seines Erzdämonen: Der Vorteil **Paktierer I/II/III/IV** (S. 29) verleiht ihm 8/16/24/32 **Gunstpunkte (GuP)**, mit denen er den Erzdämon anrufen kann. GuP werden genau wie AsP oder KaP nach Steigerungsfaktor 1 gesteigert. Meist geschieht das, wenn der Paktierer ohnehin einen Kreis der Verdammnis aufsteigt oder dem Erzdämonen auf andere Weise nahe ist.

GuP **regenerieren** grundsätzlich **nicht** von selbst. Stattdessen erhält der Paktierer GuP zurück, wenn er dem Erzdämonen **gefährliche Taten** vollbringt: Eine kleine Tat (ruinöse Preise für lebenswichtige Medikamente) bringt 8 GuP, eine mittlere Tat (Schändung eines Dorffriedhofs) 16 GuP und eine Großtat (eine Seuche in einer Stadt verbreiten) sogar 32 GuP. Außerdem werden alle GuP aufgefüllt, wenn ein Paktierer einen Kreis der Verdammnis aufsteigt. Vielleicht geraten Paktierer deswegen oft „zufällig“ in Situationen, in denen sie zusätzliche GuP dringend benötigen würden.

# ANRUFUNGEN WIRKEN

Eine Anrufung wird in drei Schritten gewirkt:

1. **Auswahl:** Du entscheidest dich für eine Anrufung, ein Ziel in Reichweite und eventuelle Modifikationen (s.u.).
2. **Vorbereiten:** Du musst die bei der Anrufung angegebenen Aktionen Konzentration aufwenden. Währenddessen muss dein Charakter die bei seiner Tradition angeführten Bedingungen erfüllen (S. 94); er muss also über Sichtkontakt verfügen, eine spezielle Geste ausführen und meist den Erzdämon anrufen. Wenn du die Bedingungen nicht erfüllst oder die Vorbereitung freiwillig oder unfreiwillig unterbrichst, scheitert die Anrufung.
3. **Probe:** Zuletzt würfelst du in einer Aktion Konflikt eine Probe auf die übernatürliche Fertigkeit Erzdämonische Hilfe. Die Schwierigkeit der Probe liegt meist bei 12.

**Gelingt** die Anrufung, tritt die gewünschte Wirkung ein und du ziehst die benötigten GuP von deinem Vorrat ab. Die Anrufung **scheitert**, wenn die Probe misslingt, du während der Vorbereitung nicht alle Bedingungen erfüllst oder nicht über ausreichend GuP verfügst. Mislungene Anrufungen kosten die Hälfte der Basiskosten.

## SPONTANE MODIFIKATIONEN

Üblicherweise sind **alle spontanen Modifikationen** für jede Anrufung möglich und beliebig **kombinierbar**, außerdem können sie mehrmals eingesetzt werden.

## BASISMODIFIKATIONEN

### Mächtige Anrufung (Anrufung -4)

**Wirkung:** Verstärkt die Wirkung der Anrufung. Zusätzlich steigt die Schwierigkeit von Konterproben (S. 124) gegen die Anrufung um +4 Punkte.

### Mehrere Ziele (Anrufung -4)

**Wirkung:** Die Anrufung wirkt auf mehrere Ziele in Reichweite. Die Kosten werden für jedes Ziel einzeln bezahlt.

### Anrufungstechnik ignorieren (Anrufung -4)

**Wirkung:** Du ignorierst eine der bei der Tradition angeführten Bedingungen. Ignorierst du die Bedingung Sicht, musst du das Ziel auf eine andere Art und Weise wahrnehmen.

### Reichweite erhöhen (Anrufung -4)

**Wirkung:** Die Reichweite der Anrufung verdoppelt sich. Die Reichweite Berührung wird zu 2 Schritt.

### Vorbereitung verkürzen (Anrufung -4)

**Wirkung:** Die Vorbereitungszeit der Anrufung halbiert sich. Eine Vorbereitungszeit von 1 Aktion wird zu 0 Aktionen. Die Aktion Konflikt ist von dieser Modifikation nicht betroffen.

### Wirkungsdauer verlängern (Anrufung -4)

**Wirkung:** Die Wirkungsdauer der Anrufung verdoppelt sich.

## AUFBAUENDE MODIFIKATIONEN

### Opferung (Anrufung +4)

**Wirkung:** Das rituelle Opfer eines intelligenten Wesens erleichtert die Anrufung um +4, ein Geweihter der Gegengottheit verdoppelt den Bonus sogar.

**Voraussetzung:** Tradition der Paktierer III und Verwendung dieser Tradition



## TRADITIONEN

Dämonische Traditionen funktionieren genau wie karmale Traditionen (S. 86). Wir präsentieren hier eine **allgemeine Tradition**, die zu Paktierern aller Erzdämonen passt. Allerdings sind individuelle Abweichungen durchaus üblich, weswegen du die Tradition auch anpassen kannst.

BEDINGUNG	BELIEBIGER PAKTIERER (MU)
Paktierer Attribut 4 20 EP	<b>Tradition der Paktierer I</b> Die Fertigkeit Dämonische Hilfe (Erzdämon) kann erlernt und benutzt werden. Proben auf Dämonische Hilfe (Erzdämon) werden mit 1W20 gewürfelt.
Stufe I Attribut 6 40 EP	<b>Tradition der Paktierer II</b> Wird eine Anrufung mit der Modifikation Mächtige Anrufung gewirkt, ist sie zusätzlich um +2 erleichtert.
Stufe II Attribut 8 60 EP	<b>Tradition der Paktierer III</b> Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (S. 84). Paktierer opfern ein kulturschaffendes Wesen, ein Geweihter der Gegen-gottheit als Opfer verdoppelt den Bonus.
Stufe III Attribut 10 16 Punkte in 2 weitere Attr. 80 EP	<b>Tradition der Paktierer IV</b> 8 Punkte können zur Verbesserung der weiteren Attr. Tradition verwendet werden.

## ANRUFUNGEN

Anrufungen werden wie Zauber und Liturgien (S. 84) gewirkt und spontan modifiziert. Auf geweihtem oder heiligem Boden sind sie um 2–4 Punkte erschwert, auf verseuchtem oder unheiligem Boden um 2–4 Punkte erleichtert.

Nicht alle Anrufungen von Paktierern sind ausgearbeitet. Dieses Kapitel soll vor allem als Anregung dienen, eigene Anrufungen umzusetzen. Insgesamt unterscheiden wir **drei Anrufungsmechanismen**:

Der erste ist die **dämonische Stärkung**. Die dämonische Stärkung funktioniert wie ein Mirakel (S. 91), das mit GuP bezahlt wird. Einen Überblick über die Fertigkeiten, die dämonisch gestärkt werden können, findest du in folgender Tabelle.

### Geweihte als Paktierer

Entscheidet sich ein Geweihter zum Pakt, werden möglichst viele seiner karmalen Fähigkeiten in ihre dämonischen Entsprechungen umgewandelt.

Ein Rondrageweihter mit Geweih IV und insgesamt 38 KaP, der Tradition der Rondrakirche II, Mirakeln auf Klingenwaffen und Selbstbeherrschung sowie der Liturgie Waffenweihe wird von Belhalhar verführt. Damit verfügt er über Paktierer IV mit insgesamt 38 GuP, Erzdämonische Tradition (Belhalhar) II, dämonische Stärkung für Klingenwaffen und Selbstbeherrschung sowie die Anrufung Dämonische Waffe.

Alle Fähigkeiten, die nicht sinnvoll umgewandelt werden können, werden gestrichen und der ehemalige Geweihte erhält die dafür aufgewandten EP zurück.

## DÄMON FERTIGKEITEN UND ATTRIBUTE

<b>Agrimoth</b>	FF, KK, KL, KO, Alchemie, Handwerk, Selbstbeherrschung
<b>Amazeroth</b>	FF, IN, KL, MR, Alchemie, Derekunde, Magiekunde, Mythenkunde
<b>Asfaloth</b>	FF, GE, KK, KO, Alchemie, Derekunde, Heilkunde, Magiekunde
<b>Belhalhar</b>	GE, KK, KO, MU, alle Nahkampffertigkeiten, Athletik, Selbstbeherrschung
<b>Belkelel</b>	CH, GE, KO, MU, Autorität, Beeinflussung, Gebräuche, Selbstbeherrschung
<b>Belshirash</b>	FF, KK, KO, MU, Schusswaffen, Heimlichkeit, Selbstbeherrschung, Überleben
<b>Belzhorash</b>	FF, KO, KL, MU, Alchemie, Derekunde, Heilkunde, Wahrnehmung
<b>Blakharaz</b>	CH, IN, MR, MU, Autorität, Beeinflussung, Wahrnehmung
<b>Charyptoroth</b>	GE, IN, KO, MU, Athletik, Derekunde, Überleben
<b>Lolgramoth</b>	CH, FF, GE, KO, Athletik, Beeinflussung, Gebräuche, Verschlagenheit
<b>Tasfarel</b>	CH, FF, IN, KL, Beeinflussung, Heimlichkeit, Verschlagenheit, Wahrnehmung
<b>Thargunitoth</b>	FF, KL, KO, MU, Alchemie, Autorität, Mythenkunde, Magiekunde

Der zweite Anrufungsmechanismus sind **pervertierte Zauber oder Liturgien**. Sie funktionieren wie ihre magischen oder karmalen Entsprechungen, tragen aber deutliche Zeichen von dämonischer Verderbnis. Außerdem werden sie mit GuP bezahlt; 1 GuP entspricht dabei 1 KaP oder 2 AsP. Welche Zauber und Liturgien in einer pervertierten Variante existieren ist Spielleiterentscheid.

Drittens existieren auch **individuelle Paktfähigkeiten**. Diese folgen dem Regelmechanismus von Zaubern und Liturgien, aber es gibt keine völlige Entsprechung. Ein Beispiel wäre die Herrschaft über Wasserelementare von Charyptorothpaktierern, die es so als Zauber oder Liturgie nicht gibt.

Als Beispiel für all diese Mechanismen haben wir die Fertigkeit Dämonische Hilfe (Charyptoroth) ausgearbeitet, siehe S. 204.

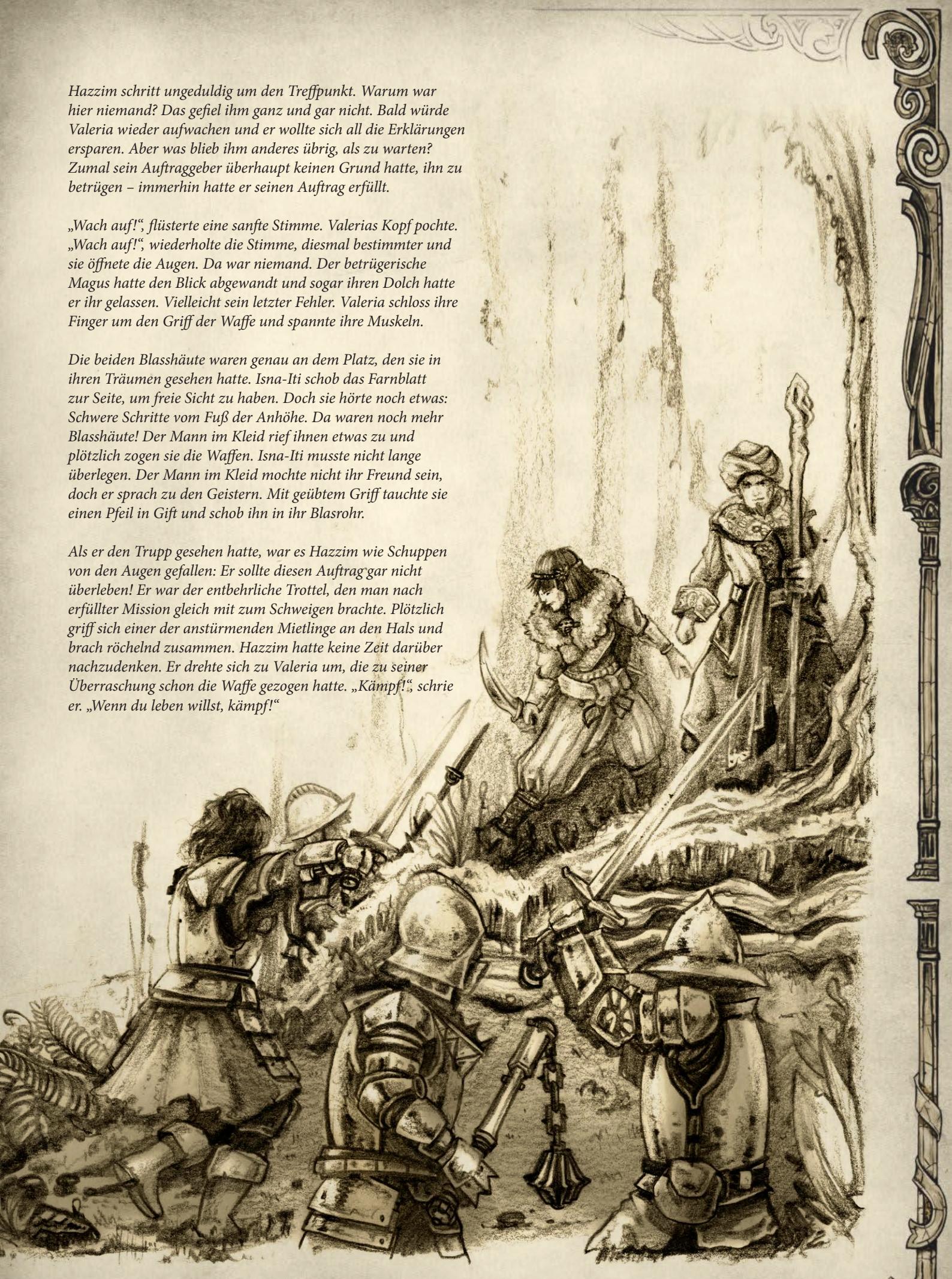


Hazzim schritt ungeduldig um den Treffpunkt. Warum war hier niemand? Das gefiel ihm ganz und gar nicht. Bald würde Valeria wieder aufwachen und er wollte sich all die Erklärungen ersparen. Aber was blieb ihm anderes übrig, als zu warten? Zumal sein Auftraggeber überhaupt keinen Grund hatte, ihn zu betrügen – immerhin hatte er seinen Auftrag erfüllt.

„Wach auf!“, flüsterte eine sanfte Stimme. Valerias Kopf pochte. „Wach auf!“, wiederholte die Stimme, diesmal bestimmter und sie öffnete die Augen. Da war niemand. Der betrügerische Magus hatte den Blick abgewandt und sogar ihren Dolch hatte er ihr gelassen. Vielleicht sein letzter Fehler. Valeria schloss ihre Finger um den Griff der Waffe und spannte ihre Muskeln.

Die beiden Blasshäute waren genau an dem Platz, den sie in ihren Träumen gesehen hatte. Isna-Iti schob das Farnblatt zur Seite, um freie Sicht zu haben. Doch sie hörte noch etwas: Schwere Schritte vom Fuß der Anhöhe. Da waren noch mehr Blasshäute! Der Mann im Kleid rief ihnen etwas zu und plötzlich zogen sie die Waffen. Isna-Iti musste nicht lange überlegen. Der Mann im Kleid mochte nicht ihr Freund sein, doch er sprach zu den Geistern. Mit geübtem Griff tauchte sie einen Pfeil in Gift und schob ihn in ihr Blasrohr.

Als er den Trupp gesehen hatte, war es Hazzim wie Schuppen von den Augen gefallen: Er sollte diesen Auftrag gar nicht überleben! Er war der entbehrliche Trottel, den man nach erfüllter Mission gleich mit zum Schweigen brachte. Plötzlich griff sich einer der anstürmenden Mietlinge an den Hals und brach röchelnd zusammen. Hazzim hatte keine Zeit darüber nachzudenken. Er drehte sich zu Valeria um, die zu seiner Überraschung schon die Waffe gezogen hatte. „Kämpf!“, schrie er. „Wenn du leben willst, kämpf!“



# KREATUREN

Verschlagene Räuber, unberechenbare Dämonen, rätselhafte Elementargeister und uralte Drachen können deine Verbündeten sein oder dir mit Schwertern, Klauen und Zähnen nach dem Leben trachten. In diesem Kapitel geht es um diese Kreaturen – und viele mehr.

Du erfährst, wie sich nicht-humanoiden Kreaturen von Spielercharakteren unterscheiden, wie du Endgegner und Schwärme in Regeln fasst und über welche besonderen Eigenschaften Kreaturen verfügen können.

Den Abschluss bildet eine Sammlung aus fertig ausgearbeiteten Kreaturen, die euer Spiel als Gegner, beschworene Wesen oder Vertrautentiere bereichern können.

## KREATUREN IN REGELN

In fast allen Situationen verwenden Kreaturen dieselben Regeln wie Spielercharaktere. Sie folgen den gewöhnlichen **Kampfregeln** und können so alle Basismanöver ausführen, solange das nicht dem gesunden Menschenverstand widerspricht. Weiterführende Manöver können sie – wie Spielercharaktere auch – nur mit dem passenden Vorteil einsetzen.

Auch die üblichen **Gesundheitsregeln** gelten für Kreaturen, solange diese nicht über die Eigenschaften Körperlosigkeit oder Schmerzimmun verfügen. Kreaturen mit mehr als 4 Wunden sind normalerweise zu schwer verletzt oder beschädigt, um zu kämpfen; sie ergreifen häufig die Flucht. Bei mehr als 8 Wunden gilt die Kreatur als vernichtet und kann nicht mehr geheilt oder repariert werden.

In einigen Bereichen verwenden Kreaturen **andere Regeln** als Spielercharaktere:

- Kreaturen ignorieren die Regeln zur **Generierung**. Sie können über andere abgeleitete Werte verfügen und müssen für ihre Vorteile und Fertigkeiten keine Voraussetzungen erfüllen. Der Greif kann zum Beispiel auch ohne eine Tradition seine Liturgien wirken.
- Die **Aufteilung der Fertigkeiten** in Talente kann für Kreaturen ganz anders aussehen. So verfügt eine Katze über eine ausgezeichnete Sinnenschärfe, aber nur über eine begrenzte Menschenkenntnis.
- Die **Attacke- und Verteidigungswerte** können sich bei Kreaturen deutlich unterscheiden, zum Beispiel weil eine große Kreatur leicht zu treffen, aber nur schwer abzuwehren ist. Kreaturen ignorieren auch die Regeln zu Haupt- und Nebenwaffen (S. 39).
- Kreaturen sind oft perfekt an ihre Umgebung **angepasst**. Als Faustregel gilt, dass eine Kreatur in ihrem natürlichen Lebensraum keinerlei Abzüge (z.B. durch Dunkelheit, Kampf im Wasser oder sumpfigen Boden) erleidet.
- Kreaturen können über Eigenschaften verfügen, die du im Abschnitt **Kreatureneigenschaften** (S. 97) findest.

## KOLOSSE

Drachen, Riesen, Vielgehörnte – Aventurien bietet viele Gegner, die selbst eine Gruppe von erfahrenen Kämpfern herausfordern oder sogar auslöschen können. In diesem Abschnitt geht es um die Gestaltung solcher Gegner.

Die meisten **Kolosse** können große Schadensmengen wegstecken. Allerdings führen extrem hohe Wundschwellen zu unverwundbaren Gegnern und Frust bei den Spielern. Deswegen erhalten solche Kreaturen den Vorteil **Koloss I/II**: Wenn eine Kreatur eine Wunde erleidet würde, erleidet der Koloss nur einen **Kratzer**. Zwei/vier Kratzer bedeuten eine Wunde mit den üblichen Auswirkungen. Dafür wird die WS halbiert/geviertelt (bei allen Kreaturen im Bestiarium ist das bereits geschehen). Wir empfehlen, die nächsthöhere Stufe des Vorteils Koloss bei einer WS über 16 zu vergeben.

*Ein Riese mit WS 64 und RS 3 wäre mit seiner WS\* von 67 beinahe unverwundbar. Deswegen erhält er die Eigenschaft Koloss II, wodurch die WS auf 16 (64 / 4) und die WS\* auf immer noch beachtliche 19 (16 + 3) sinkt. Vier Kratzer summieren sich zu einer Wunde, also erleidet der Riese mit 12 Kratzern (=3 Wunden) einen Malus von -2 und ist mit 20 Kratzern (=5 Wunden) zu schwer verletzt, um weiterzukämpfen.*

So widerstandsfähig Kolosse sind, so langwierig ist aber auch ihre Heilung: Wenn bei einer gewöhnlichen Kreatur eine Wunde regeneriert oder geheilt würde, heilt bei einem Koloss nur ein Kratzer.

## ENDGEGNER

Bei besonders spektakulären **Endgegnern** kannst du auch die **Gesundheit unterschiedlicher Trefferzonen** getrennt verwalten. Dann gelten Wundabzüge nur für die jeweilige Zone und deren Kampfunfähigkeit kann unterschiedliche Auswirkungen haben.

*Bei einem Riesenkraken gibt es zehn Tentakel-Trefferzonen und eine Rumpf-Trefferzone. Wunden an einem Tentakel senken die Kampfwerte dieses Tentakels und mehr als vier Wunden machen ihn kampfunfähig. Das hat jedoch keine Auswirkungen auf die übrigen Tentakel oder den Rumpf. Der gesamte Riesenkraken wird nur bei mehr als vier Wunden am Rumpf kampfunfähig.*

Viele Endgegner haben auch einen **Schwachpunkt**, wie eine fehlende Schuppe, eine alte Verletzung oder ein lebenswichtiges Organ. Dieser ist meistens schwer zu erreichen, sehr klein oder zusätzlich geschützt. Ein Treffer an diesem Schwachpunkt richtet zwei Wunden an – sogar bei Kolossem. Deine Spieler können von einem **Schwachpunkt erfahren**, wenn ihnen eine sehr schwierige Probe (mindestens 28) auf das entsprechende Wissenstalent (s.u.) gelingt, sie alte Berichte oder Sagen durchforsten oder ihr Ziel sorgfältig beobachten.

### Große und sehr große Gegner

Große und sehr große Gegner erleiden keinen Malus auf zusätzliche Verteidigungen, wenn sie gegen kleinere Feinde (wie die Charaktere) kämpfen. Dafür sind sie im Fernkampf leichter zu treffen (S. 46) und Schild-Verteidigungen gegen sie sind um +4 erleichtert (S. 47).

## SCHWÄRME

Manchmal werden deine Spielercharaktere auf Gegner treffen, die nur durch ihre schiere Masse gefährlich werden, wie untote Pestratten, Krähen oder Brabacudas. Solche Kreaturen werden in **Schwärmen** zusammengefasst.

Einzelne Tiere eines Schwarms können einfach getötet werden, doch der Schwarm insgesamt ist widerstandsfähig. Daher ist die **Wundschwelle** eines Schwarms niedrig, aber er verfügt über den Vorteil Koloss. Jede Wunde dezimiert den Schwarm, bis er sich nach fünf Wunden auflöst.

Den **Angriffen** eines Schwarms ist nicht einfach beizukommen. Er besitzt hohe Angriffswerte und kann mehrmals angreifen, richtet aber nur wenig Schaden an. Ein größerer Schwarm hat höhere Angriffswerte und attackiert öfter, richtet aber nicht mehr Schaden an.

Schwärme verfügen über die **Eigenschaften** Schmerzimmun II, Resistenz II (Stichwaffen) und Verwundbarkeit IV (Flächenschaden). Als Beispiele findest du im Bestiarium den Pestrattenschwarm (S. 105) und den Blutfischschwarm (S. 100).

## KREATURENEIGENSCHAFTEN

Die Tiere, Fabelwesen und Monster Aventuriens verfügen über viele einzigartige Eigenschaften. Die wichtigsten davon samt ihrer Auswirkungen im Spiel findest du in diesem Abschnitt.

**Astralsinn** erlaubt es der Kreatur, ihre Umgebung magisch wahrzunehmen. Sie erleidet keine Abzüge durch schlechte Sicht. Der Astralsinn kann durch Antimage, zum Beispiel Hellsicht trüben in der Modifikation Magie unterdrücken, gestört werden. Die Schwierigkeit dafür liegt mindestens bei 20, bei mächtigen Wesen deutlich höher.

**Aura (Art, Probe, Intervall, Auswirkung)** stellt einen schädlichen Flächeneffekt dar, der rund um die Kreatur wirkt. Die Stichworte in der Klammer geben die Art der Aura an und welche Probe wie oft abgelegt werden muss, um ihrer Auswirkung zu widerstehen. Diese Probe ist für jeden Schritt Entfernung von der Kreatur um +1 erleichtert.

*Ein Drache verfügt über die Eigenschaft Aura (Hitze, Zähigkeit (16) alle 4 Initiativephasen, 1 Erschöpfung). Ein Charakter im Nahkampf muss also alle 4 Initiativephasen eine Zähigkeits-Probe (16) ablegen, um keinen Punkt Erschöpfung zu erleiden. In 8 Schritt Entfernung wäre die Probe um +8 erleichtert und würde Helden mit einer KO von mindestens 4 automatisch gelingen (4x2+8=16).*

**Empfindlichkeit I/II (Umstand)** bedeutet, dass die Kreatur unter diesem Umstand pro Initiativephase 1/2 Wunden erleidet.

**Explosion (Schaden):** Wird die Kreatur im Kampf vernichtet, explodiert sie und richtet den in der Klammer angegebenen Schaden an, der Nachbrennen (S. 98) verursacht. Pro Schritt Entfernung fällt der niedrigste Schadenswürfel weg.

**Flieger** bewegen sich üblicherweise fliegend, die angegebenen Werte gelten für Angriffe und Bewegung in der Luft. Am Boden stellen solche Kreaturen meist keine Gefahr dar. Im Gegensatz dazu kämpfen **flugfähige** Kreaturen in der Luft und am Boden gleichermaßen gewandt.

**Immunität (Fertigkeit):** Die Kreatur ist immun gegen alle Zauber, die (auch) der entsprechenden Fertigkeit zugeordnet sind. Davon ausgenommen sind Effekte, die das Wesen nur indirekt betreffen – zum Beispiel erfasst ein Odem auch einen Dämon mit Immunität (Hellsicht) und eine Immunität (Umwelt) schützt nicht vor dem Regen, der mittels Wettermeisterschaft gerufen wurde.

**Immunität (Schadensquelle):** Das Wesen erleidet keinen Schaden aus der angegebenen Quelle.

QUELLE	BEISPIELE
Profan	profane Waffen, Stürze, Tierangriffe
Magisch	magische Waffen, Schadenszauber
Geweiht	geweihte Waffen, Bannstrahl
Dämonisch	Angriffe von Dämonen, Paktierer-Fähigkeiten Lagerfeuer (Feuer), Aquafaxius (Wasser),
Elementar	Angriffe von Luftelementaren (Luft), Faustthieb (Humus), Kälte (Eis), Schwert (Erz)

### Welche Schadensquelle wird verursacht?

Grundsätzlich kann Schaden mehrere Ursachen haben. Ausgenommen davon ist nur die Schadensquelle profan, sie kann nicht gemeinsam mit magisch, geweiht oder dämonisch vorkommen.

*Ein gewöhnliches Schwert wäre den Schadensquellen profan und Erz zugeordnet. Das Flammenschwert eines Zauberers hätte dagegen die Quellen magisch, Erz und Feuer.*

### Mehrere Verwundbarkeiten und Resistenzen?

Mehrere Verwundbarkeiten oder Resistenzen werden miteinander verrechnet.

*Ein Faustthieb (profan, Humus) würde gegen ein Eiselementar mit einer Resistenz II (profan) und einer Verwundbarkeit I (Humus) 1 Wunde weniger an.*

**Körperlosigkeit** bedeutet, dass der Körper der Kreatur keine lebenserhaltende Funktion hat. Selbst schwerste Verwundungen schränken sie nicht ein. Das Wesen erleidet keine Abzüge durch Wunden und wird nicht kampfunfähig. Die neunte Wunde vernichtet aber auch eine körperlose Kreatur.

**Lichtscheue** Kreaturen sind an ein Leben in der Dunkelheit gewöhnt. Allerdings erleiden sie im Licht einer Fackel/eines Lagerfeuers/der Sonne einen Malus von -2/-4/-8 auf alle Proben.

**Paraphysikalität** setzt die Naturgesetze für das Wesen außer Kraft. Es kann an Wänden oder an der Decke gehen, aus dem Stand auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigen und gewaltige Sprünge vollführen. Es ist immun gegen Umreißen-, Niederwerfen-, Zurückstoßen- und Niederschmettern-Effekte.

**Regeneration I/II/III/IV** erlaubt der Kreatur, in jeder Initiativephase 1/2/3/4 Wunden zu schließen.

Eine **Resistenz I/II/III/IV (Schadensquelle)** verringert den Schaden durch diese Schadensquelle (s.o.). Wann immer die Kreatur Wunden erleiden würde, erleidet sie 1/2/3/4 Wunden weniger.

**Rudel:** Wesen mit dieser Eigenschaft werden oft in Gruppen gerufen; die spontane Modifikation Mehrere Ziele ist bei ihrer Beschwörung nicht erschwert. Außerdem musst du nur eine Kontrollprobe für alle auf einmal beschworenen Wesen ablegen.

**Schmerzimmun I/II:** Die erste Stufe verleiht Immunität gegen Blutungen und die Wundscherzeffekte Betäubt und Organtreffer. Die zweite Stufe verleiht Immunität gegen alle Wundscherzeffekte.

**Schreckgestalt I/II/III/IV:** Bei der Begegnung mit der Kreatur erleidet dein Charakter einen Furcht-Effekt Stufe I/II/III/IV (S. 46). Der Furcht-Effekt dauert an, bis der Gegner besiegt wurde oder dein Charakter sich in sicherer Entfernung befindet.

**Tarnung:** Das Wesen kann sich seiner Umgebung anpassen, zum Beispiel durch eine Farbänderung der Haut. Bei Heimlichkeits-Proben erhält es keinen Malus durch ein fehlendes Versteck.

**Unheilige** Kreaturen sind besonders anfällig gegen bestimmte karmale Wirkungen, siehe S. 91.

**Unsichtbarkeit** erlaubt es der Kreatur, sich beliebig oft und lange unsichtbar zu machen.

**Verwundbarkeit I/II/III/IV (Schadensquelle):** Wann immer die Kreatur Wunden durch diese Schadensquelle erleidet, bekommt sie 1/2/3/4 zusätzliche Wunden.

**Wasserwesen** sind an das Leben unter Wasser gewöhnt und erleiden dort keinerlei Abzüge. An Land können sie sich jedoch kaum oder gar nicht bewegen. **Amphibische** Wesen können an Land und im Wasser ungehindert agieren.

**Zusätzliche Attacke I/II/III/IV:** Die Kreatur kann in ihrer Initiativephase 1/2/3/4 zusätzliche Aktionen Konflikt für Attacken nutzen. Üblicherweise erfolgen die Angriffe mit unterschiedlichen Gliedmaßen.

## WAFFENEIGENSCHAFTEN VON KREATUREN

Angriffe von Kreaturen können über gewöhnliche Waffeneigenschaften verfügen (S. 47), aber auch einige spezielle Waffeneigenschaften aufweisen.

**Flächenangriffe** sind Angriffe, die sich gegen jedes Ziel im angegebenen Bereich richten. Jedem Ziel steht eine eigene Verteidigung zu.

**Mutation:** Von der Kreatur angerichtete Wunden verfaulen, verwachsen, werden durchsichtig oder zeigen andere widernatürliche Erscheinungen, die aber hauptsächlich kosmetischer Natur sind. Die Effekte können mit einer Probe (28) auf Heilkunde Wunden kuriert werden oder verheilen von selbst nach 1 Monat.

Die folgenden Waffeneigenschaften haben allesamt **einige Gemeinsamkeiten**. Wie Wundscherzeffekte (S. 31) können sie auftreten, sobald ein Angriff auf einen Schlag mindestens zwei Wunden verursacht. Dann muss das Ziel eine Attributsprobe (20, I) ablegen, oder erleidet die unten angegebenen Folgen. Verursacht der Angriff sogar mehr als zwei Wunden, steigt die Schwierigkeit der Probe um +4 für jede zusätzliche Wunde.

Manchmal entstehen diese Effekte auch ohne dass Schaden angerichtet wird, etwa durch einen Zauber. Dann wird statt der Attributsprobe eine Konterprobe (S. 124) abgelegt. Misslingt sie, tritt der entsprechende Effekt ein.

**Erfrieren** tritt vor allem bei eiselementaren Angriffen auf. Misslingt dem Opfer eine KO-Probe (20, I), erleidet es einen Punkt Erschöpfung.

*Erleidet ein Spielercharakter drei Wunden durch einen Angriff mit Erfrieren, muss ihm eine KO-Probe (24, I) gelingen, um keinen Punkt Erschöpfung zu erleiden.*

**Ertränken** wird meist von wasserelementaren Angriffen verursacht. Misslingt dem Opfer eine GE-Probe (20, I), ist es bis zu seiner übernächsten Initiativephase handlungsunfähig.

**Fesseln** können unter anderem die Ranken von Humuselementaren oder anderen Kreaturen. Misslingt dem Opfer eine GE-Probe (20, I), kann es sich für 4 Initiativephasen nicht von Ort und Stelle bewegen.

**Nachbrennen** wird von Feuerangriffen verursacht. Misslingt dem Opfer eine KO-Probe (20, I), geht es in Flammen auf und erleidet nach 4 Initiativephasen einmalig eine Wunde, wenn es nicht gelöscht wird.

**Niederschmettern** folgt oft auf erzelementare Angriffe. Das Opfer muss eine KK-Probe (20, I) ablegen, um nicht zu stürzen.

**Zurückstoßen** können vor allen die Sturmböen von Luftelementaren oder besonders kräftige Angriffe verursachen. Misslingt dem Opfer eine KK-Probe (20, I), wird es 4 Schritt zurückgeworfen.

### Optional: Chaotische Dämonen

Dämonen sind Wesen des Chaos und oft weiß nicht einmal der Beschwörer, welche Eigenschaften das von ihm gerufene Wesen haben wird. Bei jeder Beschwörung würfelt der Spielleiter verdeckt mit 1W6:

**1: Mutation.** Angriffe des Wesens verfügen über die Angriffseigenschaft Mutation.

**2: Sekundäreffekt.** Würfe 1W6. Angriffe des Wesens verfügen über Erfrieren (1), Ertränken (2), Fesseln (3), Nachbrennen (4), Niederschmettern (5) oder Zurückstoßen (6). Unpassende Ergebnisse kann der Spielleiter neu auswürfeln, außerdem bestimmt er die Ausprägung der Effekte: „Nachbrennen“ könnte zum Beispiel auch durch einen Säureangriff verursacht werden.

**3: Explosion.** Der Dämon verfügt über die Kreaturen-eigenschaft Explosion (4W6).

**4: Präsenz.** Wird der Dämon im Kampf vernichtet, erscheint er nach 1W6 Initiativephasen noch einmal – mit vier erlittenen Wunden.

**5: Chaotisch.** Der Dämon kann sich nicht auf ein Ziel fokussieren, sondern attackiert jede Initiativephase ein zufälliges Ziel im Umkreis von 4 Schritt.

**6: Grausam.** Wenn der Dämon einen Gegner kampfunfähig macht oder tötet, attackiert er ihn ohne Manöver weiter, bis das Ziel 12 Wunden erlitten hätte.

Der Spielleiter sollte seine Spieler über die Fähigkeiten im Unklaren lassen: Auch ein Dämon ohne „grausam“ könnte einen Gegner ausweiden – nur um bei seiner Vernichtung dennoch zu explodieren.

## KREATURENKLASSEN

„Falsch! Dämonen vertrauen nicht auf ihren visuellen Sinn, sie nehmen ihre Umgebung als Geflecht astraler Matrices wahr. Ich denke, meine Paraphernalia müssten wieder einmal katalogisiert werden...“

– gehört an der Heptagonakademie zu Yol'Ghurmak

Wir haben alle Kreaturen in acht Klassen geteilt. Bei den Klassen findest du gemeinsame Vor- und Nachteile für alle Kreaturen dieser Klasse. Diese werden bei den einzelnen Kreaturen nicht mehr aufgelistet. Außerdem werden das Wissenstalent, mit dem deine Spieler mehr über diese Kreaturen herausfinden können, Besonderheiten und Beispiele angeführt.

### DAIMONID



Daimoniden sind Kreaturen, die mit dämonischer Hilfe erschaffen wurden – also in widernatürlichen Experimenten zusammengeschmolzene Chimären oder dämonisch belebte Golems.

**Eigenschaften:** Immunität (Einfluss, Verwandlung), Schmerzimmun I, Unheilig, Verwundbarkeit I (geweihte Waffen oder Gegenstände der Gegengottheit)

**Wissenstalent:** Dämonenkunde

**Besonderheiten:** Daimoniden können bei der Erschaffung zusätzliche Vorteile verliehen werden (S. 81).

**Beispiele:** Ogerstatue, Mantikor, Weißer Hetzer

### DÄMON



Diese fremdartigen Wesen des Chaos werden fast immer von skrupellosen Beschwörern in die dritte Sphäre gerufen, doch die Sphärenrisse der letzten Jahre haben auch zu freien Dämonen geführt.

**Eigenschaften:** Astralsinn, Immunität (Eigenschaften, Einfluss, Hellsicht, Illusion, Umwelt, Verwandlung, Krankheiten, Gifte, Hitze, Kälte), Körperlosigkeit, Paraphysikalität, Resistenz I (profan), Schmerzimmun II, Schreckgestalt I, Unheilig, Verwundbarkeit I (geweihte Waffen oder Gegenstände der Gegengottheit)

**Wissenstalent:** Dämonenkunde

**Besonderheiten:** Dämonen können bei der Beschwörung zusätzliche Vorteile verliehen werden (S. 81).

**Beispiele:** Gotongi, Heshthot, Shruuf

### ELEMENTAR



Elementare sind reine Ausformungen eines der sechs Elemente und treten dort auf, wo dieses Element besonders ausgeprägt ist. Auch ihr Wesen ist eng mit der Natur dieses Elements verbunden.

**Eigenschaften:** Astralsinn, Immunität (eigenes Element, Eigenschaften, Hellsicht, Illusion, Umwelt, Verwandlung, Krankheiten, Gifte, Hitze, Kälte), Körperlosigkeit, Resistenz II (profan), Schmerzimmun II, Verwundbarkeit I (Gegenelement)

**Wissenstalent:** Elementarkunde

**Besonderheiten:** Elementare können bei der Herbeirufung zusätzliche Vorteile verliehen werden (S. 81). Jedes Elementar kann sich durch sein eigenes Element bewegen.

**Beispiele:** Kräuterkopf, Sausewind, Hefashar

### FEENWESEN



Feenwesen sind an die jenseitigen Feenwelten gebunden, was sich in mächtiger, oft freizauberischer, Magie äußert. Dadurch können viele von ihnen aber nur mit einem Anker längere Zeit auf Dere verbringen.

**Eigenschaften:** Resistenz I (geweihte und magische Waffen), Resistenz II (profan)

**Wissenstalent:** Geschichten und Legenden

**Besonderheiten:** Feenwesen verfügen oft über Freizauberei.

**Beispiele:** Einhorn, Kobold, Ladifaahr

### HUMANOID



Die kulturschaffenden und primitiven Völker Aventuriens und damit auch die meisten Spieler- und Nichtspielercharaktere fallen unter diese Klasse.

**Eigenschaften:** keine

**Wissenstalente:** Gebräuche-Talente für Fragen zu Kulturschaffenden, Geschichten und Legenden für die Geschichte, Geographie für die Verbreitung

**Beispiele:** Oger, Menschen, Trolle

### MYTHENWESEN



Auch wenn diese Wesen kaum unterschiedlicher sein könnten, ranken sich Geschichten und Mythen um fast jedes von ihnen. Begegnungen mit solchen Wesen sind selten und stets etwas Besonderes.

**Eigenschaften:** keine

**Wissenstalent:** Geschichten und Legenden

**Beispiele:** Greif, Riese, Kaiserdrache

### TIER



Myriaden von Tieren bevölkern Aventurien vom hohen Norden in den tiefen Süden und begegnen den Menschen als Fortbewegungsmittel, Beute oder auch als Jäger.

**Eigenschaften:** keine

**Wissenstalent:** Tierkunde, Überleben-Talente für Beutetiere

**Beispiele:** Tatzelwurm, Ghul, Sumpfranke

### UNTOTER



Zu dieser Klasse gehören von Nekromanten erprobte Leichname ohne Seele, aber auch ruhelose, an die dritte Sphäre gefesselte Totengeister.

**Eigenschaften:** Empfindlichkeit I (Sonnenlicht, borongeweihter Boden), Immunität (Eigenschaften, Einfluss, Gift, Krankheit, Verwandlung, Kälte), Lichtscheu, Schmerzimmun I, Schreckgestalt I, Unheilig, Verwundbarkeit I (borongeweihte Waffen oder Gegenstände)

**Wissenstalent:** Dämonenkunde für Leichname, Mythenkunde-Talente für Totengeister

**Besonderheiten:** Leichnamen können bei der Erhebung zusätzliche Eigenschaften verliehen werden (S. 81).

**Beispiele:** Skelett, Nachtpalp, Mumie

# BESTIARIUM

Hier findest du die Werte beispielhafter Kreaturen. Der Kopf des Wertekastens gibt dir einen groben Überblick über den Namen, die Funktion, die Größe und die Kreaturenklasse. Darunter findest du die wichtigsten Basiswerte. Die beiden Werte für die Wundschwelle sind WS und WS\*, sofern diese sich unterscheiden. Die nächste Zeile enthält allgemeine Vorteile und Kreatureneigenschaften, die über die üblichen Eigenschaften der Kreaturenklasse hinausgehen.

Der folgende Abschnitt widmet sich ganz dem Kampf. Hier sind alle Angriffsarten mitsamt automatischen Manövereffekten (siehe S. 47) angeführt, gefolgt von den Kampfvorteilen und Kampfstilen. Wenn die Kreatur nur über einen Kampfstil verfügt, sind dessen Bonusse bereits in die Werte eingerechnet. Ansonsten haben wir die Kampfstile mit einem \* markiert.

Auf den Kampf folgt, falls vorhanden, **Übernatürliche** und **Profanes**. Die angegebenen Attribute sind schon die Probenwerte, du musst diesen Wert also **nicht mehr verdoppeln**.

Bei manchen Kreaturen folgen dann noch **spezielle Informationen**, beispielsweise zu den Schwachstellen eines Endgegners oder zu typischen Diensten eines Dämons.

## Auswahl der Kreaturen

Das Bestiarium beinhaltet nur einen Bruchteil der in Aventurien verbreiteten Wesen. Diese Wesen haben wir nach zwei Kriterien ausgewählt:

Erstens sollen dir die hier präsentierten Wesen helfen, eigene Kreaturen zu erstellen. Deswegen findest du hier auch Dämonen und Elementare, Schwärme, Endgegner und nicht zuletzt gewöhnliche Menschen. Gerade letztere besitzen oft einige Vorteile und sind deswegen schwieriger zu improvisieren.

Zweitens haben wir nur Kreaturen aufgenommen, die Werte benötigen – weil deine Spieler gegen sie kämpfen, mit ihnen verhandeln oder ihnen entkommen wollen. Haus- und Nutztiere sowie reine Jagdbeute sind nicht enthalten.

Zuletzt haben wir versucht, einen Fokus auf die Regionen Andergast und Nostria zu legen, sodass du in diesen Gebieten auf eine solide Auswahl an Kreaturen zurückgreifen kannst.



## BÄR

Raubtier der Wälder; großer Gegner



Wundschwelle 11/13, Koloss I

Magieresistenz 6

Geschwindigkeit 6

Initiative 2

**Prankenheb** RW 1 VT 6 AT 13 TP 2W6+6  
Niederwerfen (-4), Doppelangriff

**Biss** RW 0 VT 3 AT 14 TP 4W6+6  
Zerbrechlich

**Kampfvorteile:** Standfest, Sturmangriff

**Attribute:** GE 16, KO 42, KK 40, MU 16

**Fertigkeiten:** Wachsamkeit 16, Pirschen 8, Laufen 16, Zähigkeit 14

## BAUMDRACHE

tierhafter Drache ohne magische Fähigkeiten



Wundschwelle 4/6

Magieresistenz 8

Geschwindigkeit 1, fliegend 12

Initiative 5

Flugfähig, Resistenz I (Feuer)

**Klauen** RW 0 VT 6 AT 10 TP 2W6+1  
Feueratem (Wer zum Ziel eines Angriffs wird, muss eine Zähigkeit-Probe (16) ablegen, um nicht 1 Punkt Erschöpfung zu erleiden.)

**Kampfvorteile:** Niederwerfen, Sturmangriff (max. +6 TP)

**Attribute:** GE 20, KO 6, KK 6, MU 8

**Fertigkeiten:** Wachsamkeit 10, Zähigkeit 6

## BLUTFISCHSCHWARM

gierige Fressmaschinen der Dschungelflüsse; großer Gegner



Wundschwelle 3, Koloss II

Magieresistenz 2 für ein einzelnes Tier

Geschwindigkeit schwimmend 3

Initiative 1

Wasserwesen, Schmerzimmun II, Resistenz II (Stichwaffen), Verwundbarkeit IV (Flächenschaden)

**Biss** RW 0 VT 4 AT 14 TP 2W6+3

**Kampfvorteile:** Zusätzliche Attacke II

**Fertigkeiten:** Pirschen 16, Schwimmen 8, Wachsamkeit 14

## ELEFANT

gutmütiger Pflanzenfresser; sehr großer Gegner



Wundschwelle 15/16, Koloss II

Magieresistenz 4

Geschwindigkeit 9

Initiative 1

**Stoßzähne** RW 1 VT 6 AT 8 TP 5W6+4  
Niederwerfen

**Trampeln** RW 1 VT 4 AT 6 TP 3W20  
Flächenangriff (1 Schritt Umkreis), Niederwerfen (-8)

**Kampfvorteile:** Standfest, Überrennen, Unaufhaltsam, Zerstörerisch I und II

**Attribute:** KO 140, KK 120, MU 10

**Fertigkeiten:** Laufen 14, Wachsamkeit 12, Zähigkeit 14

**Varianten:** Elefantenrüstung (Wundschwelle +0/+2, Geschwindigkeit -1)

Kriegselefant (AT und VT +4)

Mammut (WS +2/+3, Resistenz gegen Kälte, TP +5, KO 200, KK 160)

## FERNHÄNDLER UND PAKTIERER

ein gewitzter Händler und Paktierer der Charyptoroth



Wundschwelle 5

Magieresistenz 9

Schicksalspunkte 1

Geschwindigkeit 4

Initiative 5

Gefahreninstinkt, Kreis der Verdammnis I, Willensstark I

Dolch RW 0 VT 11 AT 11 TP 1W6+1

**Kampfvorteile:** Durchatmen

**Erzdämonische Tradition I, 25 GuP**

**Dämonische Hilfe Charyptoroth** 10 (Amrychots Tanz, Dämonische Stärkung (Derekunde, KO, MU), Meister der Maritimen, Mholurenhaut, Wasserleiche erheben)

**Attribute:** CH 14, GE 6, FF 8, IN 12, KK 4, KL 8, KO 8, MU 12

**Fertigkeiten:** Andergast & Nostria (Gebräuche) 11, Autorität 8, Betören 14, Überreden 14, Untertauchen 6, Verschlagenheit 7, Willenskraft 11, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 8

**Freie Fertigkeiten:** Händler (meisterlich), Seefahrer (erfahren), Verwalter (erfahren), Weinkenner (unerfahren)

**Profane Vorteile:** Eindrucksvoll I und II, Vorausschauend I und II

**Anmerkung:** Als angesehener Bürger Nostrias ist der Fernhändler eine Quelle für Gerüchte und Nachrichten aus fernen Landen und führt das eine oder andere exotische Stück in seinem Sortiment. Um Konkurrenten zu schaden oder verbotene Waren zu schmuggeln, greift er gerne auch auf phexische Spezialisten zurück.

**Varianten:** In einer ausweglosen Situation wird der Fernhändler einen Kreis der Verdammnis aufsteigen. Er füllt damit seine GuP auf, steigert den PW in Dämonische Hilfe auf 14 und erhält die Anrufung Ertränken, mit der er sich gegen Angreifer zur Wehr setzt.

## GHUL

ansteckender und gieriger Leichenfresser



Wundschwelle 4/5

Magieresistenz 9

Geschwindigkeit 6

Initiative 6

Empfindlichkeit II (Sonnenlicht), Immunität (Einfluss), Lichtscheu, Schreckgestalt I

**Unbewaffnet** RW 1 VT 6 AT 6 TP 1W6

Stumpf, Zerbrechlich, Hochansteckend (Jede erlittene Wunde erhöht das Chance einer Ansteckung mit Wundbrand oder einer anderen Krankheit um 50%. Eine Probe auf Gifte und Krankheiten (24) eliminiert das Risiko.)

**Zähne** RW 0 VT 6 AT 6 TP 2W6

Zerbrechlich, Ghulgift (Stufe 16, Verzögerung 0 Aktionen, Wirkungsduer 8 Stunden; Proben auf körperliche Attribute und Fertigkeiten sind kumulativ um -4 erschwert. Fällt bei der KO-Probe eine 1-4, verwandelt sich der Vergiftete binnen 1W6 Tagen selbst in einen Ghul, wenn keine Probe auf Gifte und Krankheiten (28) gelingt.)

**Attribute:** GE 8, KK 8, KL 2, KO 8, MU 8

**Fertigkeiten:** Pirschen 8, Wachsamkeit 6

## GOBLIN

rotpelzige Landplage des Nordens



Wundschwelle 4

Magieresistenz 4

Geschwindigkeit 5

Initiative 3

Angepasst I (Dunkelheit), Resistenz gegen Kälte

**Holzspeer** RW 2 VT 8 AT 8 TP 2W6-1

Wendig

**Keule** RW 1 VT 8 AT 8 TP 2W6

Kopflastig, Stumpf

**Kurzbogen** RW 16 LZ 0 FK 8 TP 2W6+1

**Attribute:** CH 4, FF 10, GE 8, IN 6, KK 4, KL 4, KO 4, MU 4

**Fertigkeiten:** Laufen 6, Pirschen 8, Wachsamkeit 6, Zähigkeit 4

## GREIF

Mythenwesen und mächtiger Diener Praios', großer Gegner



Wundschwelle 14/16

Magieresistenz 20

Geschwindigkeit 6, fliegend 13

Initiative 8

Flugfähig, Willensstark II, Geisterpanzer (WS 20), Unbeugsamkeit

**Prankenhib** RW 1 VT 11 AT 17 TP 2W6+4

**Schnabelhib** RW 0 VT 2 AT 17 TP 3W6+4

**Kampfvorteile:** Zusätzlicher Attacke I, Haltet stand!, Hammerschlag, Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff

64 Kap

**Licht, Ordnung und Magiebann** 16 (alle Praiosliturgien)

**Karmale Vorteile:** Aura der Heiligkeit, Gesegnete Waffe\*, Liebling

Praios', Liturgische Disziplin, Liturgische Routine, Stärke des Glaubens\*, Streiter der Schöpfung\*, Unterstützung der Gläubigen, Verseuchung espüren

\*gegen unheilige Kreaturen: TP +1W6, WS +2, AT/VT +2, Liturgien +4

**Attribute:** GE 16, KK 24, KO 26, MU 40

**Fertigkeiten:** Anführen 10, Menschenkenntnis 20, Pirschen 0, Wachsamkeit 16, Zähigkeit 16

## HARPYIE

wahnsinnige Verschmelzung von Vogel und Frau



Wundschwelle 4

Magieresistenz 4

Geschwindigkeit fliegend 14

Initiative 8

Flieger

**Klauen** RW 0 VT 8 AT 12 TP 2W6

**Kampfvorteile:** Niederwerfen, Sturmangriff

**Attribute:** GE 16, KO 4, KK 6, MU 4

**Fertigkeiten:** Wachsamkeit 10, Fliegen 12

## HÖHLENSPINNE

einzelgängerische Spinne mit Lähmungsgift



Wundschwelle 3/4

Magieresistenz 9

Geschwindigkeit 3

Initiative 3

Angepasst II (Dunkelheit), Immunität (Niederwerfen, Umreißen und ähnliche Effekte)

**Biss** RW 0 VT 6 AT 9 TP 1W6+2

Giftig (Spinnengift, Stufe 20, Verzögerung 0, Wirkungsduer 8 Stunden; körperliche Attribute und Fertigkeiten sind kumulativ um -1 erschwert)

**Attribute:** KO 4, KK 4, MU 4

**Fertigkeiten:** Wachsamkeit 14, Pirschen 14, Zähigkeit 8

**Anmerkung:** Das Netz der Spinne ist im Fackelschein mit einer Wachsamkeits-Probe (24) zu erkennen. Missslingt die Probe, verfängt sich ein Opfer im Netz, das wie ein Umklammern (-4, 20) wirkt.

## HORNECHSE

friedfertiger Pflanzenfresser und Reittier der Achaz; großer Gegner



Wundschwelle 14/16, Koloss I

Magieresistenz 8

Geschwindigkeit 7

Initiative 1

Angepasst I (Sumpf), Verwundbarkeit I (Eis)

**Horn** RW 0 VT 4 AT 8 TP 4W6+6

Niederwerfen (-8)

**Kampfvorteile:** Sturmangriff, Überrennen

**Attribute:** GE 6, KO 54, KK 48, MU 12

**Fertigkeiten:** Wachsamkeit 8, Zähigkeit 16

## HYRALKOR, EIN KAISERDRACHE

Herr der Landstrichs; sehr großer Endgegner



### Wundschwelle

Kopf 9/11, Koloss I

Rumpf 13/17, Koloss II

Beine 12/16

Schwanz 9/11

Flügel 9/11

Magieresistenz 17

Schicksalspunkte 2

Geschwindigkeit 4, fliegend 10

Initiative 9

Aura (Hitze, Zähigkeit (28) jede Initiativephase, 1 Wunde), Flugfähig, Immunität (Feuer), Schreckgestalt II, Verwundbarkeit I (Eis)

**Biss** RW 2 VT 10 AT 19 TP 2W20+10

Zerbrechlich

**Flammenstrahl** RW 32 LZ 0 FK 12 TP 5W6+8

Nachbrennen

**Flammeninferno** RW 16 LZ 0 FK 12 TP 4W6+4

Flächenangriff (90° vor dem Drachen), Nachbrennen

**Trampeln** (Beine) RW 0 VT 6 AT 11 TP 3W20

Flächenangriff (1 Schritt Umkreis), Niederwerfen (-8)

**Pranken** (Beine) RW 1 VT 10 AT 16 TP 2W20+5

Niederwerfen (-8)

**Schwanzhieb** (S.) RW 1-8 VT 8 AT 16 TP 4W6+2

Flächenangriff (90° hinter dem Drachen), Niederwerfen (-4)

**Windstoß** (Flügel) RW 4 VT 6 AT 20 TP -

Flächenangriff (360° um den Drachen), Zurückstoßen, Raumgreifend  
(nur einsetzbar, wenn Hyralkor seine Flügel voll spannen kann)

**Kampfvorteile:** Hammerschlag, Offensiver Kampfstil, Sturmangriff, Zusätzliche Attacke I

### 140 AsP

**Einfluss** 20 (Band und Fessel, Bannbaladin, Blitz dich find, Große Gier, Halluzination, Herr über das Tierreich, Horriphobus, Imperavi, Respondami, Zauberzwang)

**Hellsicht** 16 (Analys, Blick aufs Wesen, Blick durch fremde Augen, Blick in die Gedanken, Exposami, Oculus, Odem, Sensibar)

**Umwelt** 16 (Dunkelheit, Flim Flam, Motoricus, Nihilogravo, Wettermeisterschaft)

**Magische Vorteile:** Drachenmagie (Reichweite und Wirkungsdauer jedes Zaubers ist vervielfacht)

**Attribute:** GE 12, KO 220, KK 200, KL 20, MU 30

**Fertigkeiten:** Anführen 10, Menschenkenntnis 16, Einschüchtern 20, Wachsamkeit 12, Zähigkeit 24, Fliegen 14

### Vorgehen:

Hyralkor bleibt auf Distanz und nutzt seine Flammenangriffe. Nur wenn seine Flügel schwer verletzt wurden oder er in beengten Verhältnissen kämpft, geht Hyralkor in den Nahkampf über – bevorzugt mit einem Sturmangriff aus der Luft. Am Boden verwendet Hyralkor seine Feuerangriffe gegen entfernte Gegner und seinen Prankenheb gegen Angreifer in Schlagreichweite. Kämpfer unter sich versucht er zu zertrampeln, während er Angreifer hinter sich mit Schwanzhieben zur Seite fegt. Rücken ihm zu viele Angreifer zu nahe, versucht er sie mit einem Windstoß umzuwerfen um sich dann mit einem gewaltigen Satz Luft zu verschaffen. Sein Gebiss setzt er nur gegen schwer angeschlagene oder sehr widerstandsfähige Gegner ein, da er schmerzhafte Gegenangriffe in den Rachen befürchtet.

**Schwachpunkte:** Um den Drachen zu töten, muss sein Rumpf oder Kopf vernichtet werden. Ersterer ist extrem zäh, während zweiterer für Nahkampfwaffen unerreichbar ist. Deswegen sollten zuerst anderer Zonen angegriffen werden: Ohne die Flügel wird Hyralkor auf den Boden gezwungen und wenn seine Beine einknicken, kommt der Kopf in Reichweite.

Dabei hilft eine alte Verletzung Hyralkors: Einst rammten ihm die Brüder Turgosch und Targosch einen Drachentöter durch den rechten Hinterlauf. Die Spitze der Waffe steckt noch immer in der Wunde. Kennt ein Charakter die zwergische Geschichte, kann er mit einer GE- oder Akrobatik-Probe (24) in Position gelangen und die Waffe mit einer AT -12 weiter ins Bein treiben. Dadurch wird der Drache für eine Initiativephase handlungsunfähig und heißes Blut schießt aus der Wunde (Akrobatik (24) oder 4W6 Schadenspunkte).

**Kampfunfähigkeit:** Hyralkor flieht, wenn er 6 Wunden erlitten hat. In seinem Hort kämpft er jedoch bis zum Tod.

## KRAKENMOLCH

vielarmiger Schrecken der Küsten und Sümpfe; großer Gegner



### Wundschwelle

Rumpf 10/12, Koloss I

8 Tentakel 8/10

Magieresistenz 16

Geschwindigkeit 2, schwimmend 9

Initiative 2

Amphibisch, Angepasst II (Wasser), Schreckgestalt I

**Biss** RW 1 VT 4 AT 12 TP 4W6+4

**Tentakelheb** RW 2-8 VT 10 AT 14 TP 2W6+4

Niederwerfen

**Tentakelklammer** RW 2-8 VT 10 AT 13 TP 2W6

Umklammern (-4, 22)

**Kampfvorteile:** Zusätzliche Attacke II

**Attribute:** KK 12 (Tentakel), KO 100, MU 20

**Fertigkeiten:** Pirschen 8, Schwimmen 14, Wachsamkeit 10

## KRIEGERMUMIE

starker Wächter und letzter Anblick für zahlreiche Grabräuber



### Wundschwelle

10/12

Magieresistenz 12

Geschwindigkeit 4

Initiative 5

Astralsinn, Körperlosigkeit, Resistenz I (Stichwaffen),

Verwundbarkeit II (Feuer), Schmerzimmun II, Schreckgestalt II

**Khunchomer** RW 1 VT 10 AT 16 TP 5W6+4

Niederwerfen, Unaufhaltsam

**Hände** RW 0 VT 10 AT 14 TP 2W6+6

Stumpf, Ansteckend (Jede erlittene Wunde erhöht die Chance einer Ansteckung mit Wundbrand um 25%. Eine Probe auf Gifte und Krankheiten (20) eliminiert das Risiko.)

**Kampfvorteile:** Kraftvoller Kampf III (Befreiungsschlag), Hammerschlag, Niederwerfen

**Attribute:** GE 12, KK 32

**Fertigkeiten:** Laufen 8, Untertauchen 6, Wachsamkeit 8

**Beschwörung:** Skeletarius oder Totes handle! (20) aus einem mumifizierten Leichnam, 24 AsP

**Beispieldienste:** Kampf (1 Minute); Wache (1 Woche, mit Totes handle! permanent, -4)

## KRIEGSPFERD

kampferprobtes Reittier aus den Ställen Elenvinas; großer Gegner



### Wundschwelle

15

Magieresistenz 6

Geschwindigkeit galoppierend 10

Initiative 1

**Tritt** RW 1 VT 5 AT 12 TP 2W6+2

Niederwerfen

**Biss** RW 0 VT 2 AT 12 TP 1W6+3

Zerbrechlich

**Kampfvorteile:** Rüstungsgewöhnung, Standfest, im Reiterkampf WM +1

**Attribute:** GE 8, KO 24, KK 26, MU 12

**Fertigkeiten:** Wachsamkeit 10, Zähigkeit 10

**Varianten:** Leichte Pferderüstung (Wundschwelle +0/+1)

Mittlere Pferderüstung (Wundschwelle +0/+2, GS und Kampfwerte -1)

Tralloper (Wundschwelle 16, Geschwindigkeit 8, TP +2, WM 0)

Reittier (Wundschwelle 13, Geschwindigkeit 12, TP -2, WM -1)

Reitpony (Wundschwelle 11, Geschwindigkeit 10, TP -2, WM 0)

**Anmerkung:** Im Reiterkampf sind hauptsächlich Wundschwelle,

Geschwindigkeit und TP bedeutend, da AT und VT auf den PW Reiten abgelegt werden.

## LEIBWÄCHTER

persönlicher Wächter eines Würdenträgers



Wundschwelle 4/5

Magieresistenz 5

Geschwindigkeit 6

Initiative 12

Amazonensäbel	RW 1	VT 16	AT 13	TP 2W6+3
Wendig				

Holzschild	RW 0	VT 18	AT 15	TP 1W6+2
Schild, Stumpf				

Faust	RW 0	VT 14	AT 14	TP 1W6+4
Kopflastig, Stumpf, Wendig, Zerbrechlich				

**Kampfvorteile:** Schildkampf III (Schildwall), Aufmerksamkeit, Ausfall, Defensiver Kampfstil, Kampfreflexe, Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff, Waffenloser Kampf

**Attribute:** CH 6, FF 10, GE 12, IN 16, KK 16, KL 6, KO 10, MU 8

**Fertigkeiten:** Einhandklingenwaffen 14, Schilde 15, Waffenlos 15,

Menschenkenntnis 15, Wachsamkeit 15, Gebräuche 7, Zähigkeit 12

**Profane Vorteile:** Flink I und II, Vorausschauend I und II

## MORFU

schleimige Giftschnecke, die ihre Stacheln verschießt; großer Gegner



Wundschwelle 4/6

Magieresistenz 16

Geschwindigkeit 1

Initiative 0

Immunität (Niederwerfen, Umreißen und ähnliche Effekte), Resistenz I (Stumpfe Waffen)

Dornensalve	RW 8	LZ 1	FK 8	TP 2W6+2
Morfugift (Stufe 20, Verzögerung 4 Aktionen, Wirkungsdauer sofort; das Ziel erleidet eine Wunde)				

**Attribute:** KK 8, KO 8, MU 10

**Fertigkeiten:** Laufen -10, Wachsamkeit 8

## ÖGER

stinkender Vielfraß und Menschenfresser; großer Gegner



Wundschwelle 12/14

Magieresistenz 8

Geschwindigkeit 6

Initiative 4

Anfällig gegen Einflusszauber (gegen Zauber der Fertigkeit Einfluss gilt eine MR von 0)

Faust	RW 1	VT 8	AT 14	TP 2W6+4
Stumpf				

Keule	RW 2	VT 8	AT 14	TP 4W6+6
Stumpf, Niederwerfen (-4)				

**Kampfvorteile:** Kraftvoller Kampf III (Befreiungsschlag), Niederwerfen, Sturmangriff

**Attribute:** GE 4, KK 22, KL -2, KO 20, MU 20

**Fertigkeiten:** Laufen 14, Wachsamkeit 6, Pirschen 8, Zähigkeit 16

**Varianten:** Kriegsogre (Wundschwelle +2/+2, TP +4, Kampfwerte +2)



## OGERSTATUE

behäbige Bronzestatue eines Ogers; großer Gegner



**Wundschwelle** 10/16, Koloss I

**Magieresistenz** 20

**Geschwindigkeit** 1

**Initiative** -1

Immunität (Gifte, Krankheiten), Resistenz II (Feuer, Stichwaffen)

**Faust** RW 2 VT 4 AT 12 TP 2W20+6  
Niederwerfen (-4)

**Kampfvorteile:** Zusätzliche Attacke I, Unaufhaltsam

**Attribute:** KK 44, KO 48

**Fertigkeiten:** Laufen -2, Wachsamkeit 4

**Beschwörung:** Stein wandle! (28) aus Bronzeplatten, 32 AsP

**Beispieldienste:** Lastentransport (+4, 1 Tag); Wache (1 Tag); Kampf (-4, 1 Minute)

## ORK-KRIEGER

durchschnittlicher orkischer Kämpfer



**Wundschwelle** 5/8

**Magieresistenz** 5

**Geschwindigkeit** 4

**Initiative** 3

**Arbach** RW 1 VT 10 AT 10 TP 2W6+6  
Kopflastig

**Kriegshammer** RW 1 VT 10 AT 10 TP 3W6+6  
Kopflastig, Zweihändig

**Faust** RW 0 VT 9 AT 9 TP 1W6+2  
Kopflastig, Stumpf, Wendig, Zerbrechlich

**Kampfvorteile:** Kraftvoller Kampf II, Natürliche Rüstung, Niederwerfen, Offensiver Kampfstil, Rüstungsgewöhnung, Waffenloser Kampf

**Attribute:** CH 2, FF 4, GE 8, IN 6, KK 12, KL 2, KO 12, MU 14

**Fertigkeiten:** Laufen 12, Wachsamkeit 6, Zähigkeit 12

## ORK-KUNDSCHAFTER

wildnisfahrener orkischer Kundschafter oder Räuber



**Wundschwelle** 5/6

**Magieresistenz** 5

**Geschwindigkeit** 5

**Initiative** 4

**Skraja** RW 0 VT 8 AT 8 TP 2W6+2  
Rüstungsbrechend

**Ork. Reiterbogen** RW 32 LZ 1 FK 11 TP 2W6+3  
Zweihändig

**Kampfvorteile:** Natürliche Rüstung, Scharfschuss, Reflexschuss

**Attribute:** CH 2, FF 12, GE 8, IN 8, KK 10, KL 2, KO 12, MU 10

**Fertigkeiten:** Klettern 12, Laufen 12, Pirschen 12, Sinnenschärfe 10, Wachsamkeit 10, Nordaventurien (Überleben) 13, Zähigkeit 8

## PERLDRACHE

intelligenter Drache und geschickter Fischer; großer Gegner



**Wundschwelle** 8/10, Koloss II

**Magieresistenz** 12

**Geschwindigkeit** 2, schwimmend 6, fliegend 18

**Initiative** 6

Angepasst I (Wasser), Aura (Hitze, Zähigkeit (20) alle 4 Initiativephasen, 1 Wunde), Flugfähig, Resistenz II (Feuer), Schreckgestalt I

**Biss** RW 2 VT 8 AT 12 TP 5W6+4

**Klauenhieb** RW 1 VT 12 AT 12 TP 4W6+4

**Schwanzschlag** RW 2 VT 8 AT 14 TP 2W6+2  
Flächenangriff (180° hinter dem Drachen)

**Kampfvorteile:** Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff, Zerstörerisch I, Zusätzliche Attacke I

24 AsP

Hellsicht 12 (Sprüche nach Spielleiterentscheid)

Illusion 12 (Sprüche nach Spielleiterentscheid)

**Attribute:** GE 12, KO 74, KK 70, MU 20

**Fertigkeiten:** Einschüchtern 10, Fliegen 18, Menschenkenntnis 8, Wachsamkeit 10, Zähigkeit 24

**Variante:** Westwinddrache (keine AsP und Zauberfähigkeiten)



## PESTRATTENSCHWARM

ansteckender Schwarm aus Rattenkadavern; großer Gegner



**Wundschwelle** 4, Koloss II

**Magieresistenz** 2 für ein einzelnes Tier

**Geschwindigkeit** 2

**Initiative** 0

Astralsinn, Resistenz II (Stichwaffen), Schmerzimmun II, Verwundbarkeit IV (Flächenschaden)

**Biss** RW 0 VT 6 AT 14 TP 2W6-1

Hochansteckend (Jede erlittene Wunde erhöht das Risiko einer Ansteckung mit Wundbrand um 50%. Eine Probe auf Gifte und Krankheiten (24) eliminiert das Risiko.)

**Kampfvorteile:** Zusätzliche Attacke I

**Fertigkeiten:** Laufen 4, Pirschen 4, Wachsamkeit 16

**Beschwörung:** Skelettarious oder Totes handle! (16) aus Rattenkadavern, 16 AsP

**Beispieldienste:** Stall leerfessen (1 Stunde, +4); andere Lebewesen fressen (1 Minute); nur bestimmtes Lebewesen fressen (1 Minute, -4)

**Varianten:** Sehr großer Schwarm (Wundschwelle +1, AT +2, Zusätzliche Attacke II, Beschwörungsschwierigkeit 20, 24 AsP)

## RIESE

Unsterblicher Gigant; sehr großer Gegner



**Wundschwelle** 16/19, Koloss II

**Magieresistenz** 16

**Schicksalspunkte** 4

**Geschwindigkeit** 9

**Initiative** 6

Schreckgestalt II, Unbeugsamkeit, Willensstark II

**Faust** RW 2 VT 12 AT 16 TP 2W20+5  
Niederwerfen (-12)

**Baumstamm** RW 2-5 VT 12 AT 18 TP 3W20+10  
Flächenangriff (180° vor dem Riesen), Niederwerfen (-16), Zurückstoßen

**Trampeln** RW 1 VT 6 AT 16 TP 4W20  
Flächenangriff (1 Schritt Umkreis), Niederwerfen (-16), Überrennen (wird nicht durch erfolgreiche VT gestoppt)

**Felsbrocken** RW 16 LZ 1 AT 14 TP 3W20  
Flächenangriff (1 Schritt Radius um das Hauptziel), Niederwerfen (-12)

**Kampfvorteile:** Zusätzliche Attacke I (nur Trampeln), Standfest, Sturmangriff, Unaufhaltsam, Zerstörerisch I und II

**Attribute:** GE 6, KO 130, KK 150, MU 20

**Fertigkeiten:** Wachsamkeit 10, Laufen 16, Zähigkeit 26

**Vorgehen:** Eine Übermacht hält sich der Riese mit Befreiungsschlägen mit einem Baumstamm vom Leib, während er die Gegner unter sich niedertrampelt. Wegen des Vorteils Unaufhaltsam sollte seinen Angriffen unbedingt ausgewichen werden. Sollte ihm ein Fernkämpfer oder Zauberer gefährlich werden, stürmt er auf ihn zu (und trampelt alles im Weg nieder) oder bewirft ihn mit gewaltigen Felsbrocken.

**Schwachpunkte:** Im Nacken des Riesen, vom Boden unsichtbar, liegt eine armdicke Ader direkt unter der Haut. Sie kann entweder von einem Fernkämpfer in ähnlicher Höhe mit Sinnenschärfe (28) erspäht und mit einem FK (28) getroffen werden, oder ein tollküchner Kletterer erklimmt den Riesen (Klettern (28)). Nach einem Treffer müssen sich nur noch alle Umstehenden in Sicherheit bringen, wenn sich der Riese in Schmerzen zu Boden wirft und alles niederwalzt (in 3 Schritt Umkreis GE oder Akrobatisch 30, sonst 3W20 TP). Das kostet den Riesen 1 Aktion und gibt Umstehenden die Chance auf einen Passierschlag.

**Kampfunfähigkeit:** Der Riese flieht, wenn er 6 Wunden erlitten hat.

## RÄUBER

ausgehungerte Halsabschneider auf der Suche nach leichter Beute



**Wundschwelle** 4

**Magieresistenz** 5

**Geschwindigkeit** 4

**Initiative** 2

**Keule** RW 1 VT 8 AT 8 TP 2W6  
Stumpf, Kopflastig

**Holzspeer** RW 2 VT 8 AT 8 TP 2W6+1  
Wendig

**Kurzbogen** RW 16 LZ 0 FK 8 TP 2W6+1  
Zweihändig

**Attribute:** CH 4, FF 8, GE 6, IN 4, KK 6, KL 6, KO 6, MU 8

**Fertigkeiten:** Pirschen 8, Wachsamkeit 6, Zähigkeit 4

**Anmerkung:** Der Räuber steht beispielhaft für schwache humanoide Gegner, die für einen echten Kämpfer kaum eine Gefahr darstellen.



## RIESENAMÖBE

allesfressender Schleimhaufen; großer Gegner



**Wundschwelle** 6

**Magieresistenz** 14

**Geschwindigkeit** 1

**Initiative** 0

Immunität (Niederwerfen, Umreißen und ähnliche Effekte), Körperlosigkeit, Resistenz I (Stichwaffen, stumpfe Waffen), Schmerzimmun II

**Scheinarm** RW 1 VT 2 AT 6 TP 1W6

Umklammern (-2, 16), Ätzend (Ein Opfer in der Umklammerung erleidet in jeder Initiativephase 2W6 SP. Die Riesenamöbe kann nur ein Opfer Umklammern.)

**Fertigkeiten:** Laufen -8

## RIESENKAIMAN

gefährlicher Jäger der südlichen Gewässer



**Wundschwelle** 13/15

**Magieresistenz** 4

**Geschwindigkeit** 4, schwimmend 4

**Initiative** 4

Amphibisch, Immunität (Niederwerfen, Umreißen und ähnliche Effekte), Verwundbarkeit (Eis)

**Biss** RW 0 VT 6 AT 8 TP 4W6+4  
Zerbrechlich

**Schwanz** RW 2 VT 2 AT 6 TP 1W6+2  
Flächenangriff (90° hinter dem Kaiman), Niederwerfen

**Kampfvorteile:** Zusätzliche Attacke I

**Attribute:** KO 38, KK 20, MU 10

**Fertigkeiten:** Pirschen 14, Schwimmen 10, Wachsamkeit 6

## RIESENKRAKEN

Albtraum vieler Seefahrer; sehr großer Endgegner



### Wundschwelle

Rumpf 13/17, Koloss II  
10 Tentakel 13/14

Magieresistenz 20

Schicksalspunkte 2

Geschwindigkeit schwimmend 6

Initiative 2

Schreckgestalt III, Wasserwesen, Willensstark II

Biss (Rumpf) RW 1 VT 2 AT 14 TP 3W20+10

Rüstungsbrechend

Tentakelhieb RW 2-12 VT 8 AT 18 TP 4W6+2

Flächenangriff (45°), Niederwerfen (-8), Zurückstoßen

Tentakelklammer RW 2-10 VT 8 AT 15 TP 4W6

Umklemmern (-4, 32)

**Kampfvorteile:** Zusätzliche Attacke IV (nur Tentakel), Unaufhaltsam

**Attribute:** KK 22 (Tentakel), KO 220

**Fertigkeiten:** Wachsamkeit 12, Pirschen 14, Schwimmen 18

**Vorgehen:** Mit ungefähr der Hälfte seiner Tentakel hält der Riesenkraken das Schiff fest, während er mit den anderen das Deck verheert. Dazu nutzt er mindestens drei seiner zusätzlichen Angriffe als Tentakelhiebe. Unterdessen versucht er, einzelne Opfer zu fressen: Zuerst umfasst er sie mit einer Tentakelklammer, in der nächsten Aktion zieht er sie zu seinem Maul und in der übernächsten Aktion beißt er zu.

**Schwachpunkte:** Der Riesenkraken greift aus der Tiefe an, weswegen er hervorragend gegen Angriffen von oben geschützt ist. Seine Unterseite birgt jedoch ein verwundbares Verdauungsorgan, das allerdings erst erreicht werden muss (Schwimmen (20) und eine Aktion zum Hinabtauchen, Schwimmen (24) und eine weitere Aktion, um in Position zu kommen.)

Auch eine Amphore Brandöl kann dem Kraken schwerste Verbrennungen zufügen, wenn sie direkt in das Maul geworfen wird. Für einen solchen Wurf ist eine IN-Probe (28) nötig, um die Bewegung des Mauls einzuschätzen. Der folgende Wurf erfordert eine KK-Probe (28 oder mehr). Die Verwendung von Telekinesemagie ersetzt die KK-Probe, nicht aber die IN-Probe. Die Verbrennungen führen zu einer Tobsucht, bei der der Kraken alle umklammerten Gegner loslässt und mit 6 Tentakeln und voller Offensive auf das Schiff einschlägt.

**Kampfunfähigkeit:** Der Kraken flieht, wenn er 4 Wunden erlitten oder die Hälfte seiner Tentakel verloren hat.

## RITTER

erfahrener Veteran vieler Gefechte gegen den Ork



### Wundschwelle

5/9

Magieresistenz 5

Geschwindigkeit 2, reitend 8

Initiative 8

Breitschwert RW 1 VT 11 AT 11 TP 2W6+6

Kopflastig

Großschild RW 0 VT 13 AT 13 TP 2W6+1

Schild, Stumpf

Andergaster RW 2 VT 9 AT 9 TP 3W6+7

Kopflastig, Zweihändig

Kriegslanze RW 2 VT - AT 9 TP 3W6+4

Traloper RW 1 VT 15 AT 15 TP 2W6+6

Niederwerfen

**Kampfvorteile:** Reiterkampf III\* (VT, AT, TP +3), abgesessen Schildkampf III\* (VT +3) oder Kraftvoller Kampf III\* (TP +3), Ausfall, Haltet stand!, Hammerschlag, Kampfreflexe, Muskelprotz, Niederwerfen, Offensiver Kampfstil, Rüstungsgewöhnung, Durchatmen

**Attribute:** CH 10, FF 6, GE 8, IN 8, KK 16, KL 8, KO 12, MU 14

**Fertigkeiten:** Anführen 12, Einschüchtern 12, Menschenkenntnis 10, Reiten 15, Wachsamkeit 7, Zähigkeit 12

**Profane Vorteile:** Abgehärtet I und II, Eindrucksvoll I

**Anmerkung:** Mit einem \* markierte Kampfstile sind nicht in die Kampfwerte eingerechnet.

## SÄBELZAHNTIGER

König der Dschungel und nördlichen Steppen; großer Gegner



### Wundschwelle

11/12

Magieresistenz 6

Geschwindigkeit 11

Initiative 10

Angepasst II (Dunkelheit), Blitzschnell (erleidet keine Passierschläge, wenn er sich aus dem Nahkampf zurückzieht)

**Prankenheb** RW 1 VT 12 AT 16 TP 2W6+4

Doppelangriff, Niederwerfen (-4)

**Biss** RW 0 VT 2 AT 16 TP 5W6+2

Zerbrechlich

**Kampfvorteile:** Standfest, Sturmangriff

**Attribute:** GE 20, KO 22, KK 20, MU 18

**Fertigkeiten:** Wachsamkeit 18, Pirschen 18, Laufen 16, Zähigkeit 16

**Varianten:** Löwe (Wundschwelle -1, Attribute und TP -4)

Panther (-1W6+2 TP, Pirschen 24, GE 28, KO 24, KK 16)

## SCHRÖTER

Landplage oder exotisches Haustier



### Wundschwelle

4/7

Magieresistenz 13

Geschwindigkeit 1

Initiative 0

**Zange** RW 1 VT 4 AT 9 TP 2W6+2

Rüstungsbrechend, Umklammern (-2, 18)

**Biss** RW 0 VT 2 AT 12 TP 2W6

Rüstungsbrechend

**Kampfvorteile:** Doppelangriff, Standfest

**Attribute:** GE 4, KK 8, KO 14, MU 4

**Fertigkeiten:** Wachsamkeit 12, Zähigkeit 10

## SKELETT

schwaches untotes Kanonenfutter



### Wundschwelle

4

Magieresistenz 5

Geschwindigkeit 3

Initiative 2

Astralsinn, Resistenz II (Stichwaffen), Rudel

**Hände** RW 0 VT 5 AT 8 TP 1W6+2

**Streitaxt** RW 1 VT 5 AT 8 TP 2W6+3

**Stoßspeer** RW 2 VT 4 AT 7 TP 3W6+4

**Attribute:** GE 4, KK 8

**Fertigkeiten:** Pirschen 8, Untertauchen 8, Wachsamkeit 5

**Beschwörung:** Skeletarius oder Totes handle! (12) aus einer skelettierten Leiche, 8 AsP

**Beispieldienste:** Burggraben auffüllen (1 Stunde, +4); Kampf (1 Minute); Wache (1 Tag, mit Totes handle! permanent, -4)

**Varianten:** Skelette können mit anderen Waffen oder zusätzlicher Rüstung (Wundschwelle +0/+1, Kampfwerte -1) ausgerüstet sein.

## SÖLDNER

verlässlicher Mietling oder undisziplinierter Halsabschneider



**Wundschwelle** 5/6

**Magieresistenz** 5

**Geschwindigkeit** 5

**Initiative** 3

**Säbel** RW 1 VT 11 AT 11 TP 2W6+3

**Streitaxt** RW 1 VT 11 AT 11 TP 2W6+3

Kopflastig

**Holzschild** RW 0 VT 12 AT 12 TP 1W6

Schild, Stumpf

**Speer** RW 2 VT 11 AT 11 TP 3W6

Wendig, Zweihändig

**Hellebarde** RW 2 VT 11 AT 11 TP 2W6+3

Kopflastig, Rüstungsbrechend, Zweihändig

**Kampfvorteile:** Schildkampf I\* (VT +1) oder Kraftvoller Kampf I\* (TP +1) oder Schneller Kampf I\* (AT +1), Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung

**Attribute:** CH 6, FF 6, GE 8, IN 6, KK 10, KL 4, KO 10, MU 10

**Fertigkeiten:** Pirschen 8, Wachsamkeit 6, Zähigkeit 8

**Varianten:** Söldnerveteran (Wundschwelle +0/+1, Initiative +5, Kampffertigkeiten +2, Kampfstil auf Stufe II, Kampfreflexe, Standfest, Waffenloser Kampf, Durchatmen und leicht erhöhte Attribute und Fertigkeiten)

**Anmerkungen:** Der Söldner steht beispielhaft für alle humanoiden Gegner mit gewisser Kampferfahrung. Er stellt für unerfahrene Kämpfercharaktere eine gewisse Herausforderung dar und ist Nichtkämpfern überlegen.

**Anmerkung:** Kampfstile mit \* sind nicht in die Kampfwerte eingerechnet.

## SÖLDNERKOMMANDANT

charismatischer Befehlshaber einer größeren Einheit



**Wundschwelle** 5/7

**Magieresistenz** 13

**Geschwindigkeit** 5

**Initiative** 10

Willensstark I und II

**Tuzakmesser** RW 2 VT 14 AT 16 TP 2W6+5

Wendig, Zweihändig

**Kurzschwert** RW 0 VT 14 AT 16 TP 2W6

Wendig

**Faust** RW 0 VT 8 AT 8 TP 1W6+1

Stumpf, Zerbischlich

**Kampfvorteile:** Schneller Kampf II, Defensiver Kampfstil, Formiert euch!, Haltet stand!, Kampfreflexe, Keine Gefangenen!, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung, Standfest, Sturmangriff, Durchatmen

**Attribute:** CH 16, FF 6, GE 12, IN 12, KK 8, KL 8, KO 12, MU 14

**Fertigkeiten:** Anführen 15, Einschüchtern 15, Menschenkenntnis 12, Überreden 13, Wachsamkeit 12

**Profane Vorteile:** Abgehärtet I, Soziale Anpassungsfähigkeit, Eindrucksvoll I und II, Vorausschauend I und II

## STADTWACHE

stets beschäftigter Hüter von Recht und Ordnung



**Wundschwelle** 4/5

**Magieresistenz** 5

**Geschwindigkeit** 4

**Initiative** 6

**Hellebarde** RW 2 VT 7 AT 8 TP 2W6+2

Kopflastig, Rüstungsbrechend, Zweihändig

**Kurzschwert** RW 0 VT 9 AT 10 TP 2W6

Wendig

**Leichte Armbrust** RW 20 LZ 4 FK 8 TP 3W6+1

Zweihändig

**Kampfvorteile:** Schneller Kampf I, Standfest

**Attribute:** CH 8, FF 6, GE 12, IN 12, KK 6, KL 8, KO 6, MU 8

**Fertigkeiten:** Einschüchtern 10, Gebräuche 8, Menschenkenntnis 11

**Profane Vorteile:** Vorausschauend I und II, Scharfsinnig I



## SUMUPRIESTER

Beschützer der Natur, weiser Ratgeber, unerbittlicher Feind



Wundschwelle 5

Magieresistenz 5

Geschwindigkeit 4

Initiative 8

Kampfstab RW 2 VT 9 AT 9 TP 1W6+1  
Stumpf, Wendig, Zweiändig

Vulkanglasdolch RW 0 VT 4 AT 4 TP 1W6+1  
Magisch, Unzerstörbar

### Tradition der Druiden III, 38 AsP

Dolchrituale 9 (Blut des Dolches, Ernte des Dolches, Lebenskraft des Dolches)

Einfluss 11 (Böser Blick)

Hellsicht 14 (Analys, Odem, Weg des Dolches, Weisung des Dolches)

Humus 15 (Balsam, Eins mit der Natur, Fesselranken, Herbeirufung des Humus, Zorn der Elemente)

Umwelt 11 (Nebelwand, Schutz des Dolches, Wettermeisterschaft)

**Magische Vorteile:** Astrale Regeneration, Effizientes Zaubern, Flexibles Zaubern, Kontrolliertes Zaubern, Kraftlinienmagie, Unitatio

**Attribute:** CH 8, GE 4, FF 4, IN 16, KK 4, KL 16, KO 8, MU 10

**Fertigkeiten:** Einschüchtern 11, Elementarkunde 14,

Andergast & Nostria 15, Gifte und Krankheiten 13, Götter und Kulte 15, Menschenkenntnis 10, Nordaventurien 9, Pirschen 8, Wachsamkeit 10, Willenskraft 8

**Profane Vorteile:** Scharfsinnig I und II

## TATZELWURM

stinkender Vertreter der niederen Drachen; großer Gegner



Wundschwelle 10/12, Koloss I

Magieresistenz 8

Geschwindigkeit 3

Initiative 2

Aura (Gestank, Zähigkeit 16) jede Initiativephase, -2 auf körperliche Proben (kumulativ) für 1 Tag), Resistenz I (Feuer), Schreckgestalt I

Biss RW 1 VT 4 AT 15 TP 4W6+2  
Zerbrechlich

Klauen RW 1 VT 6 AT 12 TP 3W6+1  
Niederwerfen (-4)

Schwanz RW 2 VT 4 AT 10 TP 2W6+1  
Niederwerfen, Flächenangriff (180° hinter dem Wurm)

**Kampfvorteile:** Zusätzliche Attacke I, Standfest

**Attribute:** KO 32, KK 26

**Fertigkeiten:** Pirschen 0, Wachsamkeit 8

## TROLL

jähzorniger Überlebender einer uralten Kultur; großer Gegner



Wundschwelle 12/13, Koloss I

Magieresistenz 8

Geschwindigkeit 7

Initiative 3

Faust RW 1 VT 9 AT 15 TP 4W6+1  
Niederwerfen (-4), Stumpf

Keule RW 2 VT 8 AT 14 TP 5W6+4  
Niederwerfen (-8), Stumpf

Axt RW 2 VT 9 AT 15 TP 6W6+4  
Niederwerfen (-8)

**Kampfvorteile:** Ausfall, Kraftvoller Kampf III (Befreiungsschlag), Atemtechnik, Sturmangriff

**Attribute:** KL 6, KO 34, KK 32, MU 12

**Fertigkeiten:** Laufen 14, Pirschen 8, Wachsamkeit 12

## WALDSCHRAT

baumartiger Hüter der Wälder; großer Gegner



Wundschwelle 10/14, Koloss I

Magieresistenz 10

Geschwindigkeit 6

Initiative 3

Tarnung (im Wald), Verwundbarkeit I (Feuer)

Asthib RW 1 VT 6 AT 15 TP 5W6  
Niederwerfen (-4)

**Kampfvorteile:** Kraftvoller Kampf III (Befreiungsschlag), Atemtechnik, Standfest

16 AsP

Humus 12 (Balsam, Fesselranken, Leib des Humus, Ruhe Körper, Wand aus Dornen, Weisheit der Bäume)

**Attribute:** KO 34, KK 32, MU 12

**Fertigkeiten:** Laufen 12, Pirschen 24, Wachsamkeit 14

**Varianten:** Nichtmagischer Waldschrat (verfügt über keine Magie)

## WEISSE HETZER

zweiköpfige Chimäre aus Wolf und Dämon



Wundschwelle 4/5

Magieresistenz 7

Geschwindigkeit 8

Initiative 5

Angepasst II (Dunkelheit)

Biss RW 1 VT 9 AT 11 TP 2W6+2  
**Kampfvorteile:** Zusätzliche Attacke I, Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff

**Attribute:** GE 16, KK 8, KO 4

**Fertigkeiten:** Laufen 24, Pirschen 12, Wachsamkeit 18

**Beschwörung:** Chimaeroform (16) aus einem Wolf und einem Karmanath oder Tuur-Amash, 16 AsP

**Beispieldienste:** Spur verfolgen (1 Stunde, +4); Kampf (1 Minute); Hetzen und Töten (1 Stunde, -4)

## WILDSCHWEIN

gefährlicher Schädling und goblinisches Reittier



Wundschwelle 9/11

Magieresistenz 3

Geschwindigkeit 7

Initiative 3

Stoß RW 0 VT 3 AT 10 TP 2W6+4  
Niederwerfen

**Kampfvorteile:** Standfest, Sturmangriff, im Reiterkampf WM +0

**Attribute:** KO 22, GE 8, KK 18

**Fertigkeiten:** Laufen 12, Pirschen 4, Wachsamkeit 10, Zähigkeit 4

**Varianten:** Kriegswildschwein (Wundschwelle 11/13, TP +2, WM +1)

## WOLF

verbreitetes Rudeltier



Wundschwelle 4/5

Magieresistenz 2

Geschwindigkeit 8

Initiative 2

Angepasst II (Dunkelheit)

Biss RW 0 VT 6 AT 6 TP 2W6  
Zerbrechlich

**Kampfvorteile:** Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff

**Attribute:** GE 14, KO 6, KK 6, MU 6

**Fertigkeiten:** Laufen 24, Pirschen 12, Wachsamkeit 18, Zähigkeit 4

**Varianten:** Großer Hund (identisch)

Kampfhund (Geschwindigkeit -1, Kampfwerte +1, KK, KO +2, Laufen -4)

Khoramsbestie (Kampfwerte +2, KK, KO +2)

Rudelführer (Wundschwelle +2/+2, Kampfwerte +4, TP +2, Anführen 15, zusätzlich Haltet stand!, Keine Gefangenen!)

## ELEMENTARE

Hier findest ausgearbeitete Diener, Dschinne und Meister aller sechs Elemente, aber auch eine lange Liste mit 6x14 „Elementarideen“, die du zur eigenen Ausgestaltung verwenden kannst.

### ABU AL'AZILAT

*verführerischer, von Rosen bewachsener Humusdschinn*



**Wundschwelle** 13

**Magieresistenz** 12

**Geschwindigkeit** 8

**Initiative** 6

**Regeneration** I

**Giffranke** RW 1 VT 12 AT 16 TP 2W6-2

Fesseln, Giftig (Goldleim, Stufe 24, siehe S. 34)

**64 AsP**

**Humus** 16 (Fesselranken, Haselbusch, Kraft des Humus, Lach dich Gesund, Leib der Erde, Leidensbund, Manifesto, Ruhe Körper, Satuiarias Herrlichkeit, Wand aus Dornen)

**Fertigkeiten:** Betören 16, Tulamidenlande (Gebräuche) 14, Menschenkenntnis 14, Überreden 12, Wachsamkeit 10, Willenskraft 12

**Beschwörung:** Herbeirufung des Humus (24), 32 AsP

**Beispieldienste:** Wächterinnen ablenken (4 Minuten, +4); prächtiger Blumenschmuck für ein Fest; einer Frau den Kopf verdrehen (1 Woche, -4)

**Varianten:** Selbstverständlich gibt es mit Saba al'Azilat auch eine Tochter der Rosen, die schon manch eitlem Magus den Kopf verdreht hat...

### AL'JALLAHIR

*leidenschaftlicher Anführer und Dschinn des Feuers*



**Wundschwelle** 8

**Magieresistenz** 12

**Geschwindigkeit** 10

**Initiative** 14

**Resistenz** I (Stichwaffen), Schreckgestalt I

**Flammensäbel** RW 2 VT 12 AT 16 TP 4W6

Nachbrennen

**Kampfvorteile:** Formiert euch!, Haltet stand!, Keine Gefangenens!, Kennt keinen Schmerz!

**64 AsP**

**Feuer** 16 (Caldofrigo, Custosigil, Ignifaxius, Ignifugo, Ignisphaero, Leib des Feuers, Manifesto, Pfeil des Feuers, Wand aus Feuer, Warmes Blut)

**Fertigkeiten:** Anführen 16, Betören 12, Einschüchtern 16, Tulamidenlande (Gebräuche) 12, Rhetorik 12, Sinnenschärfe 12, Wachsamkeit 14

**Beschwörung:** Herbeirufung des Feuers (24), 32 AsP

**Beispieldienste:** Kommandos im Kampf (1 Stunde, +4); Soldaten in die Schlacht führen; Kampfeslust entfachen (-1 Furchtstufe für alle Verbündeten in Rufweite, 1 Stunde, -4)

### BAROMNA

*in Bierkrügen lebende Dienerin des Wassers; sehr kleiner Gegner*



**Wundschwelle** 3

**Magieresistenz** 8

**Geschwindigkeit** schwimmend 4

**Initiative** 2

**Wasserwesen**

**Wasserschwall** RW 2 VT 4 AT 8 TP 1W6

Ertränken

**24 AsP**

**Wasser** 8 (Abvenenum, Macht über den Regen, Manifesto, Sapefacta, Wasserbann, Wellenlauf)

**Fertigkeiten:** Zwerge (Gebräuche) 10, Menschenkenntnis 10, Schwimmen 14, Wachsamkeit 6, Wahrnehmung 8

**Beschwörung:** Herbeirufung des Wassers (16), 16 AsP

**Beispieldienste:** Zecher zur Besinnung bringen (+4); zahlreiche Getränke von unangenehmen Inhalten und Giften bis Stufe 24 reinigen; ein Fass mit Bier füllen (-4)

### BARADARASCH

*plappernder Bader und Dschinn des Wassers*



**Wundschwelle** 11

**Magieresistenz** 12

**Geschwindigkeit** 8, schwimmend 12

**Initiative** 6

**Amphibisch, Paraphysikalität**

**Sog** RW 2 VT 12 AT 16 TP 2W6+2

Ertränken

**Wasserstrahl** RW 8 LZ 0 FK 16 TP 2W6+4

Zurückstoßen, Ertränken

**64 AsP**

**Wasser** 16 (Aquafaxius, Aquasphaero, Hartes Schmelze, Macht über den Regen, Mahlstrom, Manifesto, Nebelwand, Nebelleib, Sapefacta, Wand aus Wasser, Wellenlauf)

**Fertigkeiten:** Elementarismus 16, Tulamidenlande (Gebräuche) 14, Geschichten und Legenden 16, Menschenkenntnis 14, Schwimmen 20, Sinnenschärfe 12, Wachsamkeit 12, Willenskraft 14

**Freie Fertigkeiten:** Bader (meisterlich)

**Beschwörung:** Herbeirufung des Wassers (24), 32 AsP

**Beispieldienste:** Konversation oder Beratung (1 Stunde, +4); Fluten eines Bades mit duftendem Wasser; Badende ausspionieren (-4)

### BRASHAIDOR

*gemächlicher und gutmütiger Meister der Luft; sehr großer Gegner*



**Wundschwelle** 15, Koloss I

**Magieresistenz** 24

**Geschwindigkeit** 24, fliegend 32

**Initiative** 22

**Flugfähig, Paraphysikalität, Unsichtbar**

**Orkanbö** RW 1-8 VT 18 AT 22 TP 1W20

Flächenangriff (180° vor dem Elementar), Zurückstoßen

**128 AsP**

**Luft** 24 (alle Zauber des Elements Luft und ähnliche Effekte)

**Fertigkeiten:** Fliegen 20, Geographie 20, Meer (Überleben) 18, Pirischen 20, Sinnenschärfe 20, Tulamidenlande (Gebräuche) 14, Untertauchen 20, Wachsamkeit 20

**Freie Fertigkeiten:** Seefahrer (meisterl.), Navigator (meisterl.)

**Beschwörung:** Herbeirufung der Luft (32), 64 AsP

**Beispieldienste:** Schiff antreiben (1 Tag, +4); Sturm abschwächen (1 Tag); Schiff über Riff heben (1 Tag, -4)



## CHAKHARÎM

Meister des Erzes und Wächter von Schätzen; sehr großer Gegner



Wundschwelle 18, Koloss II

Magieresistenz 20

Geschwindigkeit 2

Initiative 3

Magieabweisend, Schreckgestalt II, Tarnung (unterirdisch)

<b>Steinschlag</b>	<b>RW 1-8</b>	<b>VT 16</b>	<b>AT 20</b>	<b>TP 2W20</b>
--------------------	---------------	--------------	--------------	----------------

Flächenangriff (1 Schritt Radius um das Hauptziel), Niederwerfen (-4)

**128 AsP**

**Erz** 24 (alle Zauber des Elements Erz und ähnliche Effekte)

**Fertigkeiten:** Menschenkenntnis 30, Sinnenschärfe 30, Tulamidenlande (Gebräuche) 8, Wachsamkeit 30, Zauberpraxis 18

**Beschwörung:** Herbeirufung des Erzes (32), 64 AsP

**Beispieldienste:** einen gefährlichen Gegenstand unter Tonnen von Stein oder Koschbasalt einschließen (+4); Wache halten (für Generationen); elementar gesicherte Schatzkammer anlegen (-4)

## EICHBART

Meister des Humus und Hüter der Weisheit; sehr großer Gegner



Wundschwelle 16, Koloss II

Magieresistenz 20

Geschwindigkeit 3

Initiative 6

Regeneration I, Tarnung (im Wald)

<b>Rankengriff</b>	<b>RW 1-8</b>	<b>VT 16</b>	<b>AT 24</b>	<b>TP 2W6+2</b>
--------------------	---------------	--------------	--------------	-----------------

Fesseln, Umklammern (-4, 24)

**Asthibe** **RW 2** **VT 16** **AT 24** **TP 3W6+4**

Niederwerfen (-8), Stumpf

**Kampfvorteile:** Zusätzliche Attacke IV

**128 AsP**

**Humus** 24 (alle Zauber des Elements Humus und ähnliche Effekte)

**Fertigkeiten:** Holzbearbeitung 22, Mittelaventurien (Überleben) 20, Pflanzenkunde 26, Pirschen 20, Sinnenschärfe 20, Tierkunde 24, Tobrien (Gebräuche) 16, Wachsamkeit 20, Zähigkeit 20

**Beschwörung:** Herbeirufung des Humus (32), 64 AsP

**Beispieldienste:** Beratung zu Heilkunde, Pflanzen oder Humusmagie (1 Tag, -4); Augen des Waldes – Eichbart hält durch die Augen aller Waldbewohner Ausschau nach allem, was die Helden interessiert (1 Tag); Gedächtnis des Waldes – Eichbart berichtet detailliert von einem Ereignis, das zu Lebzeiten der Waldbewohner stattgefunden hat



## EMLING

belesener Diener der Luft in Gestalt einer Feder; kleiner Gegner



Wundschwelle 1

Magieresistenz 8

Geschwindigkeit 1, fliegend 6

Initiative 4

Flugfähig

**Luftstoß** RW 1 VT 4 AT 8 TP -

Zurückstoßen (KK 16, um zu widerstehen)

24 AsP

**Luft** 8 (Aeolitus, Aeropolvis, Aufgeblasen, Manifesto, Sapefacta, Windgeflüster, Windstille)

**Fertigkeiten:** Fliegen 12, Geographie 6, Pirschen 8, Sinnenschärfe 10, Thorwal (Gebräuche) 8, Untertauchen 12, Wachsamkeit 10, Willenskraft 4

**Freie Fertigkeiten:** Hjaldingsche Schriftzeichen (erfahren)

**Beschwörung:** Herbeirufung der Luft (16), 16 AsP

**Beispieldienste:** Kitzeln (+4); kurze Nachricht in Runen verfassen; Runeninschrift entziffern (-4)



## FARLIN

geschickter und ordnungsliebender Dschinn des Erzes



Wundschwelle 16

Magieresistenz 12

Geschwindigkeit 3

Initiative 5

**Hammer** RW 1 VT 12 AT 16 TP 2W6+4

Stumpf, Niederschmettern

**Kampfvorteile:** Hammerschlag

64 AsP

**Erz** 16 (Adamantium, Archofaxius, Archosphaero, Armatrutz, Kraft des Erzes, Manifesto, Metamorpho, Pfeil des Erzes, Wand aus Erz)

**Fertigkeiten:** Mechanik 16, Untertauchen 12, Schmieden 18, Sinnenschärfe 16, Tulamidenlande (Gebräuche) 8, Wachsamkeit 16, Zähigkeit 16

**Profane Vorteile:** Meisterwerk

**Beschwörung:** Herbeirufung des Erzes (24), 32 AsP

**Beispieldienste:** Werkstatt aufräumen und warten (+4); Gebrauchsgegenstand schmieden; Waffe oder Rüstung schmieden (2x Hohe Qualität, kein Meisterwerk, -4)

## FIRNDORN

menschenhassender und mörderischer Dschinn des Eises



Wundschwelle 9

Magieresistenz 12

Geschwindigkeit 8

Initiative 14

Aura (Kälte, Zähigkeit (20) alle 4 Initiativephasen, 1 Wunde), Tarnung (in Schnee und Eis)

**Eisdorn** RW 0 VT 12 AT 16 TP 2W6

Erfrieren, Todesstoß

**Hagelsturm** RW 8 LZ 0 FK 16 TP 2W6+4

Stumpf

64 AsP

**Eis** 16 (Corpofrigo, Frigifaxius, Frigisphaero, Glacioflumen, Gletscherwand, Manifesto, Metamorpho, Pfeil des Eises, Stillstand)

**Fertigkeiten:** Geographie (8), Hoher Norden (Überleben) 12, Nordaventurien (Gebräuche) 8, Pirschen 20, Sinnenschärfe 16, Tierkunde (16), Wachsamkeit 16, Zähigkeit 12

**Beschwörung:** Herbeirufung des Eises (24), 32 AsP

**Beispieldienste:** Beratung bei einem Attentat (+4); Bau von Fallen im Eis (z.B. verdeckte Gletscherspalten); Lebewesen in der Nähe suchen und töten (-4)

## FLAMMINA

aufgeweckte Dienerin des Feuers; sehr kleiner Gegner



Wundschwelle 1

Magieresistenz 8

Geschwindigkeit 4

Initiative 6

Regeneration I

**Funke** RW 2 VT 2 AT 8 TP 2W6-2

Nachbrennen

24 AsP

**Feuer** 8 (Brenne, Caldofrigo, Custodosigil, Ignifugo, Ignimorpho, Manifesto)

**Fertigkeiten:** Magische Elixiere 12, Mittelreich (Gebräuche) 4, Sinnenschärfe 12, Wachsamkeit 12, Zähigkeit 6

**Beschwörung:** Herbeirufung des Feuers (16), 16 AsP

**Beispieldienste:** Entzünden von nassem Brennholz (+4); Lagerfeuer ohne Brennmaterial über Nacht brennen lassen; Lagerfeuer erhitzen, sodass es Erz schmilzt oder alchemistische Synthesen erlaubt (-4)

## GLACIUS

Meister des Eises und vollendet Baumeister; sehr großer Gegner



Wundschwelle 15, Koloss II

Magieresistenz 20

Geschwindigkeit 8

Initiative 18

Amphibisch, Aura (Kälte, Zähigkeit (28) alle 4 Initiativephasen, 1 Wunde), Schreckgestalt I

**Lawine** RW 1-8 VT 14 AT 16 TP 2W20

Erfrieren, Flächenangriff (90° vor dem Elementar), Zurückstoßen

128 AsP

**Eis** 24 (alle Zauber des Elements Eis und ähnliche Effekte)

**Fertigkeiten:** Gebirge (Überleben) 32, Nordaventurien (Gebräuche) 12, Sinnenschärfe 30, Tierkunde 24

**Freie Fertigkeiten:** Rechenkünstler (meisterl.), Architekt (meisterl.)

**Beschwörung:** Herbeirufung des Eises (32), 64 AsP

**Beispieldienste:** Bau eines Iglos für die Helden und etwa 20 Begleiter (+4); Bau einer 50 Schritt langen Brücke aus Eis; Verschließen eines Tales mit einer Mauer aus Eis (-4)

## GROMMUR

zerstörerischer Diener des Erzes; kleiner Gegner



Wundschwelle 4

Magieresistenz 8

Geschwindigkeit 1

Initiative 3

Zerstörerisch I

**Steinfaust** RW 0 VT 2 AT 0 TP 2W6+2

Niederschmettern

**Steinwurf** RW 4 LZ 1 FK 6 TP 2W6+2

Niederschmettern

24 AsP

Erz 8 (Eisenrost, Kraft des Erzes, Manifesto, Weiches Erstarre, Zagibu Ubigaz)

**Fertigkeiten:** Gebirge (Überleben) 12, Sinnenschärfe 10, Untertauchen 10, Wachsamkeit 10, Zwerge (Gebräuche) 4

**Beschwörung:** Herbeirufung des Erzes (16), 16 AsP

**Beispieldienste:** Schätze vernichten (+4); Mechanismus sabotieren; Gefängnistür aufbrechen (-4)



## HEFASHAR



Meister des Wassers und gischtgekrönte Woge; sehr großer Gegner

Wundschwelle 13, Koloss II

Magieresistenz 24

Geschwindigkeit schwimmend 14

Initiative 12

Paraphysikalität, Resistenz I (Stichwaffen), Schreckgestalt I, Wasserwesen

**Flutwelle** RW 1-8 VT 15 AT 24 TP 2W20

Ertränken, Flächenangriff (90° vor dem Elementar), Zurückstoßen

128 AsP

Wasser 24 (alle Wasserzauber und ähnliche Effekte)

**Fertigkeiten:** Tulamidenlande (Gebräuche) 4, Geographie 16, Meer (Überleben) 24, Pirschen 20, Schwimmen 32, Sinnenschärfe 28, Wachsamkeit 24

**Beschwörung:** Herbeirufung des Wassers (32), 64 AsP

**Beispieldienste:** Schiff festhalten (+4); Schiff versenken; Küste verwüsten (-4)

## KRÄUTERKOPF



pflanzenaffiner Diener des Humus; kleiner Gegner

Wundschwelle 4

Magieresistenz 8

Geschwindigkeit 3

Initiative 1

Regeneration I

**Rankengriff** RW 1 VT 5 AT 9 TP 2W6+2

Fesseln

24 AsP

Humus 14 (Balsam, Haselbusch, Manifesto, Sumus Elixiere, Klarum Purum)

**Fertigkeiten:** Gifte und Krankheiten (Heilkunde) 10, Mittelaventurien (Überleben) 14, Mittelreich (Gebräuche) 4, Pflanzenkunde 12, Wachsamkeit 4

**Beschwörung:** Herbeirufung des Humus (16), 16 AsP

**Beispieldienste:** Wachstum einer Heilpflanze außerhalb der Saison (+4); Stärkung eines Heilkrauts (+2 Stufen Hohe Qualität für daraus angefertigte Heilmittel); Gegenmittel für ein starkes Gift (-4)

## LAGRAMAGMANGR



hitzköpfige Lavawalze und Meister des Feuers; sehr großer Gegner

Wundschwelle 11, Koloss II

Magieresistenz 20

Geschwindigkeit 12

Initiative 20

Aura (Hitze, Zähigkeit (28) jede Initiativephase, 1 Wunde), Explosion (8W6), Schreckgestalt II

**Inferno** RW 1-8 VT 16 AT 24 TP 3W20

Flächenangriff (180° vor dem Elementar), Nachbrennen, Niederwerfen

128 AsP

Feuer 24 (alle Zauber des Elements Feuer und ähnliche Effekte)

**Fertigkeiten:** Einschüchtern 30, Sinnenschärfe 12, Schmieden 18, Wachsamkeit 12, Willenskraft 40, Zwerge (Gebräuche) 12

**Beschwörung:** Herbeirufung des Feuers (32), 64 AsP

**Beispieldienste:** mehrere Quader Gestein schmelzen (+4); Lavaströme umlenken; Vulkanausbruch verursachen; Vulkanausbruch verhindern (-4)

## SAUSEWIND

gesprächiger Luftschinn und verlässlicher Bote



Wundschwelle 7

Magieresistenz 12

Geschwindigkeit 10, fliegend 15

Initiative 11

Flugfähig

**Luftstoß** RW 1 VT 15 AT 15 TP 2W6

Zurückstoßen

**Luftwirbel** RW 8 LZ 0 FK 16 TP 2W6+4

**Kampfvorteile:** Scharfschuss, Sturmangriff

64 AsP

**Luft** 16 (Aeolitus, Aeropolvis, Leib des Windes, Manifesto, Nebelleib, Orcanofaxius, Sapefacta, Wettermeisterschaft, Windgeflüster, Windhose)

**Fertigkeiten:** Gebräuche 12, Geographie 14, Fliegen 18, Pirschen 10, Untertauchen 10, Rhetorik 14, Überreden 14, Wachsamkeit 16

**Freie Fertigkeiten:** Philosophie (erfahren)

**Beschwörung:** Herbeirufung der Luft (24), 32 AsP

**Beispieldienste:** Nachrichtenübermittlung Punin–Gareth (+4); Nachrichtenübermittlung Khunchom–Gareth; mehrere Städte nach einem Adressaten absuchen (1 Tag, -4)

## SNEFNUG

hilfsbereite Schneeflocke und Diener des Eises; kleiner Gegner



Wundschwelle 2

Magieresistenz 8

Geschwindigkeit 3

Initiative 5

Eisgriff	RW 0	VT 4	AT 4	TP 1W6
----------	------	------	------	--------

Erfrieren

<b>Schneeball</b>	RW 4	LZ 1	FK 8	TP 2W6
-------------------	------	------	------	--------

Erfrieren

24 AsP

Eis 8 (Caldofrigo, Glacioflumen, Manifesto, Metamorpho, Warmes gefriere!)

**Fertigkeiten:** Geographie 8, Nordaventurien (Überleben) 8, Pirschen 8, Thorwal (Gebräuche) 6, Tierkunde 6, Wachsamkeit 6, Wahrnehmung 8

**Beschwörung:** Herbeirufung des Eises (16), 16 AsP

**Beispieldienste:** Kühlen von einigen Maß Getränk (+4); Einfrieren von Nahrungsmittelvorräten; Erschaffen von einigen Stein Eis (-4)



NAME	KLASSE	DIENSTE
<b>EIS</b>		
Firrak	Diener	Der weißblaue Falke verfolgt Lebewesen und unterstützt bei der Jagd.
Isgird	Diener	Die Eiszapfen unter Isgirds verschneiter Oberfläche sind eine Falle für Verfolger.
Pindiri	Diener	Der hilfsbereite Eisigel schützt und wärmt während der Nacht in Eis und Schnee.
Snefnug	Diener	Tellergroße Schneeflocke, die Getränke kühlt und kleine Eismengen erschafft (siehe S. 113).
Syrr	Diener	Die Eislibelle erschafft Trugbilder im Schnee, die Humanoide in die Irre führen.
Umm'Layla	Diener	Eine Wolke aus Schwärze hüllt auch ihre Umgebung in Dunkelheit.
Vasslir	Diener	Der scharfkantige Eiskristall verzaubert Waffen mit der Kraft des Eises.
Al'Barrad	Dschinn	Die bullige Gestalt aus tausenden Eiszapfen kämpft ohne Gnade.
Eiseshauch	Dschinn	Eine dichte Schneewolke verbreitet Kälte und lässt alles Leben erfrieren.
Firndorn	Dschinn	Der tiefschwarze Dschinn sucht und ermordet die Feinde des Beschwörers (siehe S. 111).
Kristallglanz	Dschinn	Die perfekte Eisstatue berät und diskutiert mit kalter, emotionsloser Logik.
Sturmtänzerin	Dschinn	Die in Schneeflocken gehüllte Dschinni tanzt Schneestürme herbei.
Der Ewige	Meister	Der eisige Obelisk kann die Zeit anhalten und andere Temporalmagie wirken.
Glacius	Meister	Die vielarmige Naturgewalt errichtet Bauwerke aus glitzerndem Eis (siehe S. 111).
<b>ERZ</b>		
Angarox	Diener	Eine Felsspalte mit stumpfen Zähnen, die Ziele festhält oder verlangsamt.
Grommur	Diener	Sturköpfiger Felsbrocken, der Gegenstände zerstört und sogar Steine vertilgt (siehe S. 112).
Kristallstaub	Diener	Die Wolke aus weißem Salz kämpft bereitwillig gegen Lebewesen und vertrocknet sie.
Sichertritt	Diener	Sichertritt warnt vor Felsspalten, Treibsand und einsturzgefährdeten Gängen.
Trolosh	Diener	Eine Steinplatte mit vier Beinen, die gemächlich schwere Lasten trägt.
Al'Dhamacht	Dschinn	Die breite Kristallstatue fertigt Schmuckstücke an und bearbeitet Edelsteine.
Al'Ruchâmiyya	Dschinn	Die perfektionistische Dschinni errichtet gewöhnliche Häuser und Prachtbauten.
Farlin	Dschinn	Das feingliedrige Stahlelementar schmiedet Gebrauchsgegenstände und Waffen (siehe S. 111).
Farruk	Dschinn	Das Männchen aus Edelsteinen führt Geschäftsbücher und dient als Schatzmeister.
Immerwacht	Dschinn	Die Statue aus schwarzem Vulkangestein bewacht einen Ort für lange Zeit.
Serhella	Dschinn	Die feingliedrige Dschinni sichert Türen und errichtet blitzschnell Mauern.
Todesfluch	Dschinn	Der verummerte Krieger aus Gorsand gilt als stilvoller Auftragsmörder.
Chakharîm	Meister	Die silbergeschuppte Gestalt legt Schatzkammern an und bewacht Artefakte (siehe S. 110).
Tremorra	Meister	Die grimmige Marmorzyklopин reißt Erdspalten auf und verursacht Erdbeben.
<b>FEUER</b>		
Flamma	Diener	Die Kerzenflamme entzündet nasses Holz und erhöht die Temperatur von Feuer (siehe S. 111).
Hazshîra	Diener	Die zwei glühenden Augen verschaffen ihrem Träger Dunkelsicht.
Khômlut	Diener	Eine flirrende Luftwolke, welche die Temperatur in ihrer Umgebung erhöht.
Melefar	Diener	Das neugierige Flämmchen sucht nach verschiedensten Gegenständen.
Mortorur	Diener	Der von innen glühende Stein schützt sein Ziel vor Angreifern.
Al'Jallahir	Dschinn	Der glutäugige Riese führt Truppen in die Schlacht und nimmt ihnen die Angst (siehe S. 109).
Durstbringer	Dschinn	Große Gestalt mit tiefen Rissen, die Wasser verdampft und Bäche austrocknet.
Firare	Dschinn	Die Flammenmähre transportiert ihren Reiter über Land und durch Feuer.
Maksur al'ghabiyya	Dschinn	Der täuschend menschenähnliche Dschinn stiftet Streit und provoziert.
Sadiq-ar'Raschtul	Dschinn	Die Lavagestalt formt Tunnel im Gestein oder transportiert durch den Fels.
Steppenbrand	Dschinn	Eine grollende Flammensäule, die Brände entfacht oder weiter verstärkt.
Tausendglanz	Dschinn	Die gleißend helle Lichtgestalt kämpft gegen Dämonen, Daimonide und Untote.
Flammenschwinge	Meister	Der Feuervogel verbrennt alles um sich herum und ersteht aus der Asche neu.
Lagramagmangr	Meister	Gewaltige Lavawalze, die Lavaströme lenkt und Vulkanausbrüche verursacht (siehe S. 112).

NAME	KLASSE	DIENSTE
<b>HUMUS</b>		
Efeubart	Diener	Eine stets bewegte Efeuflechte, die Felsen und Mauern im Nu überwuchert.
Kräuterkopf	Diener	Der dicht bewachsene Erdklumpen lässt Heilkräuter wachsen oder verstärkt sie (siehe S. 112).
Rankenwolf	Diener	Die nur scheinbar verwurzelten Tiere jagen Schänder der Natur – oft auch in Rudeln.
Rübennase	Diener	Der große Kürbis mit zwei Augen bereitet Nahrung zu oder ruft sie herbei.
Schwarzengrund	Diener	Ein schwarzer Erdhaufen, der Wachstum fördert und Verseuchung vertreibt.
Abu al'Azilat	Dschinn	Der verführerische Rosendschinn schmückt Feste oder verführt Damen (siehe S. 109).
Awangassuq	Dschinn	Der aus Pflanzen gewachsene Achaz führt und hilft Wanderern im Sumpf.
Rindenfreund	Dschinn	Die schlanke Bosparanie führt und hilft im Wald – solange man die Natur achtet.
Thuurmymrm	Dschinn	Schätze locken die Gierigen in eine modrige Wurzelhöhle, wo sie gefressen werden.
Torgulmar	Dschinn	Eine gebeugte Weide, die Verfolgte im Wald tarnt oder in Pflanzen verwandelt.
Videpil	Dschinn	Der freundliche Baum beschleunigt die Regeneration von Wunden und Erschöpfung.
Virgultus	Dschinn	Der stachelige Hartholzbusch verteidigt seinen Beschwörer, tötet aber niemals.
Eichbart	Meister	Der uralte Baumriese erspürt alles, was in seinem Wald geschieht oder geschah (siehe S. 110).
Traschmadul	Meister	Das undurchdringliche Gestrüpp überwuchert Straßen, Dörfer oder ganze Täler.
<b>LUFT</b>		
Emling	Diener	Die belebene kleine Feder schwirrt umher und übersetzt Hjaldingsche Runen (siehe S. 111).
Sturmheuler	Diener	Der diffuse Geist mit aufgerissenem Maul erzeugt ohrenbetäubenden Lärm.
Vind	Diener	Verspielter Kater, der Streiche spielt und Gegenstände durcheinander wirbelt.
Windreiter	Diener	Der kleine Luftwirbel verstärkt Wind, wenn auch nicht für lange.
Abd-as'Siral	Dschinn	Der durchsichtige Hippogriff trägt seinen Beschwörer durch die Luft.
Al'Fessir	Dschinn	Der schlanke Mann mit Luchsohren führt schwierige Verhandlungen.
Blütenwirbel	Dschinn	Die liebreizende Tänzerin erfreut ihr Publikum oder schlägt es in ihren Bann.
Djallabeth	Dschinn	Ein bläulich schimmernder, durchsichtiger Affe und gewitzter Spion.
Donnerwolke	Dschinn	Die tosende Gewitterwolke weht Regenwolken herbei oder verstärkt den Regen.
Sausewind	Dschinn	Übergroßer Botenvogel, der Nachrichten über große Entfernung trägt (siehe S. 113).
Stinktopf	Dschinn	Die große Blase aus Faulgasen verbreitet schlimmen Gestank und Krankheiten.
Sturmmähne	Dschinn	Die Stute mit peitschender Mähne ist sicher eines der schnellsten Reittiere.
Brashidor	Meister	Gemächlich fliegende Schlange, die Stürme besänftigt und Schiffe antreibt (siehe S. 109).
Tordenveir	Meister	Gewaltige Windhose, die ganze Landstriche mit Sturm und Unwetter verwüstet.
<b>WASSER</b>		
Baromna	Diener	Baromna bewohnt Bierkrüge, wo sie Gifte bannt und Trinker zur Besinnung bringt (siehe S. 109).
Fluhr	Diener	Dunkelblaue Regenwolke, die kleine Feuer löscht und große eindämmmt.
Gischtsirene	Diener	Die durscheinende Frauengestalt betört willensschwache Ziele mit ihrem Gesang.
Quelltrinker	Diener	Großer Tropfen aus klarem Wasser, der Wasser sucht oder es sogar erschafft.
Säurefraß	Diener	Die kleine Säurefontäne zerfrisst Gegenstände aus Metall, Holz und Stein.
Al'Charaka	Dschinn	Der dunkle Efferdstümmler trägt den Beschwörer in die Tiefen des Wassers.
Baradarasch	Dschinn	Der stämmige Meister des Bades unterhält Badende oder horcht sie aus (siehe S. 109).
Djamilla	Dschinn	Die wabernde Nebelbank dringt durch feinste Ritzen und spioniert ein Ziel aus.
Haliba	Dschinn	Frau mit alabasterweißer Haut, die körperliche und seelische Wunden schließt.
Rargax	Dschinn	Das riesige Seerosenblatt trägt den Beschwörer und andere über das Wasser.
Tausendgesicht	Dschinn	Die stets veränderliche Tanggestalt verwandelt (freiwillige) Lebewesen.
Wogenschaum	Dschinn	Die ständig bewegte Gischtgestalt schützt Schiffe vor Strömungen und Strudeln.
Ghadab Earim	Meister	Sechsaugiger Kraken, der Meeresströmungen über hunderte Meilen manipuliert.
Hefashar	Meister	Die zornige Flutwelle versenkt Schiffe und überflutet Küsten (siehe S. 112).

## DÄMONEN

Hier findest ausgearbeitete niedere und gehörnte Dämonen und im Anschluss eine ausführliche Liste mit „Dämonenideen“, die du zur eigenen Ausgestaltung verwenden kannst.

### AMRYCHOTH

fünfgehörnter Rochen und Verderben der Seefahrer; großer Gegner



Wundschwelle 16, Koloss I

Magieresistenz 20

Geschwindigkeit schwimmend 10

Initiative 8

Regeneration I, Schreckgestalt II, Wasserwesen

Flutwelle RW 1-8 VT 14 AT 18 TP 1W20+5

Ertränken, Flächenangriff (90° vor dem Dämon), Zurückstoßen

Hornstoß RW 1 VT 2 AT 4 TP 3W20

Fertigkeiten: Schwimmen 24, Wachsamkeit 14

Beschwörung: Invocatio (28), 48 AsP

Beispieldienste: Schiffbrüchige ertränken (+4); Schiff manövrierunfähig schlagen; Schiff versenken (-4)

### ARKHOBAL

siebengehörnter Verderber der Wälder; sehr großer Gegner



Wundschwelle 14, Koloss II

Magieresistenz 20

Geschwindigkeit 0

Initiative 4

Regeneration I, Tarnung (im Wald), Dämonenharz (Wer dem Arkhobal mit einem Nahkampfangriff mindestens 2 Kratzer zufügt, muss eine GE-Probe (20) ablegen. Misstlingt die Probe, erleidest du einen Malus von -2 auf alle körperlichen Proben (kumulativ) und musst eine KO-Probe (20) ablegen. Misstlingt sie, verwandelst du dich innerhalb von 2W6 Tagen in einen Menschenbaum; die Alveranie gilt als Gegenmittel.)

Rankenangriff RW 1-8 VT 16 AT 20 TP 2W6+2  
Fesseln, Umklammern (-4, 20)

Asthibe RW 2 VT 16 AT 20 TP 3W6+2  
Niederwerfen (-8)

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke IV

Fertigkeiten: Pirschen 16, Sinnenschärfe 20, Wachsamkeit 20

64 AsP

Dämonisch 16 (Fesselranken, Pandämonium, Wand aus Dornen)

Beschwörung: Invocatio (32), 64 AsP

Beispieldienste: Dämonisches Holz erschaffen (+8); mittelgroßen Wald verderben (permanent)

Varianten: Alter Arkhobal (für je 50 Jahre: Wundschwelle, AT, TP +1)

### AZZITAI

dreiehörnter Flammendämon, der sogar Gestein in Brand setzt



Wundschwelle 10, Koloss I

Magieresistenz 10

Geschwindigkeit 5

Initiative 4

Aura (Hitze, Zähigkeit (20) alle 4 Initiativephasen, 1 Wunde), Immunität (Feuer), Resistenz I (Stichwaffen), Verwundbarkeit I (Wasser), Flammenkörper (Alle Waffen, die Holz beinhalten, gelten gegen den Azzitai als Zerbrechlich (S. 47)).

Hörner RW 0 VT 2 AT 16 TP 2W6+7  
Nachbrennen

Feuerpranken RW 1 VT 14 AT 16 TP 2W6+2  
Nachbrennen

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I

64 AsP

Dämonisch 20 (Brennel, Hartes schmelze!, Wand aus Flammen)

Beschwörung: Invocatio (28), 48 AsP

Beispieldienste: große Mengen Gestein schmelzen (+4); Dorf oder Stadtviertel in Brand stecken; Ziel suchen und einäschern (-4)

### DHARAI

zweiehörnter Baudämon mit immensen Kräften; großer Gegner



Wundschwelle 13, Koloss II

Magieresistenz 18

Geschwindigkeit 3

Initiative 2

Regeneration I, Formlosigkeit (kann seinen Körper so verändern, dass er durch handbreite Spalte passt)

Gallertarm RW 2 VT 2 AT 8 TP -

Festes Umklammern (Das Ziel wird umschlungen. Gelingt ihm oder einem Helfer bis zur nächsten Initiativephase keine KK-Probe (32), erleidet es 4W20 SP.)

Beschwörung: Invocatio (24), 32 AsP

Beispieldienste: Transport riesiger Massen (1 Stunde, +4); Transport riesiger Massen (1 Tag); Hilfe bei Bauarbeiten (1 Tag, -4)

Varianten: Je-Chrizlayk-Ura (Verfügt über noch höhere Kräfte, ist dafür aber noch langsamer: Geschwindigkeit und Initiative -2.)

Anmerkung: Dhurai und Je-Chrizlayk-Ura kämpfen nur, wenn sie angegriffen werden.

### DIFAR

extrem flinker Botendämon; sehr kleiner Gegner



Wundschwelle 2

Magieresistenz 12

Geschwindigkeit 15

Initiative 12

Biss RW 0 VT 16 AT 6 TP 1W6

Beschwörung: Invocatio (16), 16 AsP

Beispieldienste: Botschaft über wenige Meilen überbringen (+4); Botschaft über große Entfernungen überbringen; Gegenstand suchen (1 Tag, -4)

### DUGLUM

siebengehörnter Überbringer von Krankheiten; großer Gegner



Wundschwelle 16, Koloss II

Magieresistenz 20

Geschwindigkeit 5

Initiative 12

Regeneration I, Schreckgestalt III

Zangen RW 1 VT 12 AT 16 TP 4W6+5  
Rüstungsbrechend

Schleimsekret RW 8 LZ 0 FK 14 TP 1W6  
Infektion (Das Ziel wird mit einer Krankheit bis Stufe 24 infiziert.)

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I

64 AsP

Dämonisch 18 (Fluch der Pestilenz, Schwarz und Rot, Thalucs Odem)

Beschwörung: Invocatio (32), 64 AsP

Beispieldienste: nahes Ziel mit einer Krankheit bis Stufe 32 infizieren (+4); Seuche bis Stufe 24 in einer Stadt verbreiten; Besitzer eines vorhandenen Körperteils suchen und mit einer Krankheit bis Stufe 32 infizieren (-4)



## GOTONGI

*Spionagedämon aus der Domäne Blakharaz'; sehr kleiner Gegner*



**Wundschwelle 2**

**Magierresistenz 12**

**Geschwindigkeit** fliegend 12

**Initiative 12**

Flieger, Unsichtbarkeit, Verwundbarkeit II (Schadenszauber)

**Ausweichen RW 0 VT 18**

**16 AsP**

**Hellsicht 14 (Exposami, Penetrizzel)**

**Beschwörung:** Invocatio (16), 16 AsP

**Beispieldienste:** Haus durchsuchen (+4); Meldung von Eindringlingen (1 Tag); Ausspionieren von Personen (1 Tag, -4)



## HESHTHOT

*niederer Rachedämon aus der Domäne Blakharaz'*



**Wundschwelle 4**

**Magierresistenz 5**

**Geschwindigkeit 5**

**Initiative 4**

**Peitsche RW 2 VT 2 AT 11 TP 2W6-1**

Lähmend (Übersteigt der Schaden deinen RS, sind bis zum nächsten Morgen alle Proben auf KK und Fertigkeiten mit KK kumulativ um -1 erschwert)

**Schwert RW 1 VT 6 AT 10 TP 2W6+3**

Zerstörerisch (Deine Waffe erleidet bei jeder gelungenen Verteidigung außer Ausweichen den vollen Waffenschaden des Schwertes.)

**Kampfvorteile:** Zusätzliche Attacke I

**AsP 16**

**Umwelt 16 (Dunkelheit)**

**Beschwörung:** Invocatio (20), 24 AsP

**Beispieldienste:** Waffe aushändigen (+4, 1 Woche); Kampf (1 Minute);

Ziel in der Nähe suchen und töten (-4)



## IRRHALK

viergehörnte Verhöhnung eines Greifen; großer Gegner



Wundschwelle 12

Magieresistenz 18

Geschwindigkeit 6, fliegend 13

Initiative 5

Flugfähig, Regeneration I, Resistenz II (Feuer), Schreckgestalt II, Verwundbarkeit I (Wasser), Explosion (5W6)

**Schnabelhieb** RW 0 VT 2 AT 14 TP 4W6+4

**Prankenhieb** RW 1 VT 12 AT 12 TP 3W6+2

Nachbrennen

**Kampfvorteile:** Zusätzliche Attacke I, Sturmangriff, Niederwerfen

**Beschwörung:** Invocatio (28), 48 AsP

**Beispieldienste:** Kampf (1 Minute, +4); Wache (1 Tag); Suchen und Töten einer Person (1 Tag, -4)

## KARAKIL

Flugdämon in Gestalt einer geflügelten Schlange; großer Gegner



Wundschwelle 12

Magieresistenz 10

Geschwindigkeit 1, fliegend 18

Initiative 4

Flugfähig

**Klauenhieb** RW 1 VT 8 AT 8 TP 4W6+2

**Kampfvorteile:** Sturmangriff

**Fertigkeiten:** Fliegen 14

**Beschwörung:** Invocatio (24), 32 AsP

**Beispieldienste:** Beschwörer transportieren (1 Stunde, +4); Beschwörer in den Kampf tragen (1 Stunde); Transport großer Lasten (-4)

## KARMANATH

eiskalter Höllenhund und unbarmherziger Hetzer



Wundschwelle 5

Magieresistenz 8

Geschwindigkeit 10

Initiative 7

Rudel

**Biss** RW 0 VT 6 AT 8 TP 2W6+2

Erfrieren

**Fertigkeiten:** Laufen 16, Sinnenschärfe 14, Wachsamkeit 14

**Beschwörung:** Invocatio (16), 16 AsP

**Beispieldienste:** Spur verfolgen (1 Stunde, +4); Hetzen und Töten (1 Stunde); Kampf (1 Minute, -4),

## KHIDMA'KHA'BUL

kleine Rostratte und niederer Diener Tasfareels



Wundschwelle 3

Magieresistenz 6

Geschwindigkeit 7

Initiative 8

Rudel

**Biss** RW 0 VT 10 AT 10 TP 2W6+2

**Fertigkeiten:** Untertauchen 16, Wachsamkeit 14

**Beschwörung:** Invocatio (16), 16 AsP

**Beispieldienste:** Wache über Schätze (1 Jahr); Wache über andere Gegenstände (1 Woche, -4)

## LARAAN

fünfgehörnte Verführer, der seine Opfer in den Wahnsinn treibt



Wundschwelle 11

Magieresistenz 20

Geschwindigkeit 5

Initiative 10

Regeneration I, Schreckgestalt II\*, Tarnung, Unsichtbarkeit\*, Verführerische Gestalt (Der Dämon nimmt die Gestalt eines wunderschönen Wesens mit übergrößen Geschlechtsteilen an. In dieser Gestalt verliert der Dämon alle Eigenschaften/Attacken mit \* und erhält die Eigenschaften/Attacken der angenommenen Gestalt.)

**Krallen\*** RW 1 VT 12 AT 16 TP 2W6+6

Mutation

**Kampfvorteile:** Niederwerfen, Zusätzliche Attacke I

**Fertigkeiten:** Betören 24, Gebräuche 20, Menschenkenntnis 18, Sinnenschärfe 16, Wachsamkeit 20

**Beschwörung:** Invocatio (28), 48 AsP

**Beispieldienste:** Jeder Dienst des Laraans beginnt damit, dass der Beschwörer ihm ein Körperteil (z.B. Haar) des Ziels opfert.

Ziel verführen und ablenken (+4, 1 Tag); Ziel verführen und dem Beschwörer hörig machen (1 Woche); Ziel verführen und in den Wahnsinn treiben (-4, bis von meisterlichem Seelenheiler geheilt)

## NEPHAZZ

niederer Diener Thargunitoths, der Leichen erheben kann



Wundschwelle 1\*

Magieresistenz 10

Geschwindigkeit 4\*

Initiative 8

Rudel, Unsichtbarkeit\*, Untoten beseelen\* (Der Dämon kann eine Leiche als Untoten erheben oder fährt in einen bestehenden Untoten ein. Er verliert alle Eigenschaften/Attacken mit \* und erhält die Eigenschaften/Attacken des Untoten. Der Dämon kontrolliert den Untoten vollständig.)

**Ausweichen\*** RW 0 VT 2 AT - TP -

**Beschwörung:** Invocatio (16), 16 AsP

**Beispieldienste:** bestehenden Untoten verstärken, indem der Untote zusätzliche Fähigkeiten (S. 81) im Wert von -6 erhält (1 Woche oder bis der Untote zerfällt, +4); eine Leiche als schwachen oder nützlichen Untoten (S. 81) erheben und anschließend im Körper des Untoten einen weiteren Dienst erfüllen (1 Stunde); einen schwachen oder nützlichen Untoten (S. 81) übernehmen und anschließend im Körper des Untoten einen weiteren Dienst erfüllen (1 Stunde, -4)

## NURUMBAAL

verfluchter zweigehörnter Goldesel



Wundschwelle 8

Magieresistenz 6

Geschwindigkeit 8

Initiative 6

**Tritt** RW 1 VT 8 AT 10 TP 2W6+4

**Beschwörung:** Invocatio (24), 32 AsP

**Beispieldienste:** Gold vernichten (+4); Herz eines Humanoiden verspeisen, um 1 Stein Gold zu erschaffen; Herz eines magiebegabten Humanoiden verspeisen, um 1 Stein Mindorium zu erschaffen (-4)

## QUITSLINGA

viergehörnter und hochintelligenter Gestaltwandler



Wundschwelle 11

Magieresistenz 12

Geschwindigkeit 5

Initiative 10

Regeneration I, Schreckgestalt II\*, Tarnung\*, Gestaltwandeln (Der Dämon nimmt die Gestalt einer Person an, von der er einen Körperteil besitzt. Jeder Gestaltwechsel senkt seine WS um 1. In einer fremden Gestalt verliert der Dämon alle Eigenschaften/Attacken mit \* und erhält die Eigenschaften/Attacken der angenommenen Gestalt.)

**Tentakel\*** RW 2 VT 8 AT 12 TP 2W6+5

Stumpf

**Kampfvorteile:** Niederwerfen, Zusätzliche Attacke IV\*

**Fertigkeiten:** Gebräuche 16, Menschenkenntnis 14, Sinnenschärfe 18, Überreden 16, Wachsamkeit 14

64 AsP

Illusion 20 (alle Illusionszauber)

Dämonisch und Einfluss 12 mit je einigen passenden Zaubern

**Beschwörung:** Invocatio (28), 48 AsP

**Beispieldienste:** Jeder Dienst des Quitslings beginnt damit, dass er in einen Wirtskörper einfährt und ihn umformt.

Diebstahl (+4); Ausspionieren von Spielercharakteren (1 Woche); Person verkörpern (1 Monat, -4)

## SHRUUF

viergehörnter Kampfdämon; großer Gegner



Wundschwelle 13

Magieresistenz 10

Geschwindigkeit 4

Initiative 3

Schreckgestalt II, Regeneration I

**Schnabel** RW 0 VT 2 AT 16 TP 4W6+4

**Tentakel** RW 2 VT 8 AT 14 TP 3W6+2

**Kampfvorteile:** Zusätzliche Attacke IV, Niederwerfen

**Attribute:** GE 18, KK 30

**Fertigkeiten:** Wachsamkeit 12, Pirschen 0

**Beschwörung:** Invocatio (28), 48 AsP

**Beispieldienste:** Kampf (1 Minute, +4); Wache (1 Woche); Kampf (1 Stunde, -4)





## TLALUC

zweighörnter, miasmatischer Schnekkendämon



Wundschwelle 8/12

Magieresistenz 20

Geschwindigkeit 1

Initiative 3

Aura (Gestank, Zähigkeit (28) jede Initiativephase, Kampfunfähigkeit für 1W6 Minuten)

**Verdauen** RW 0 VT 2 AT 4 TP 3W6

**Beschwörung:** Invocatio (24), 32 AsP

**Beispieldienste:** Fest des Nachbars ruinieren (+4); Wache (1 Woche); bewaffnete Gegner angreifen (1 Stunde, -4)

## ULCHUCHU

eingehörnter, ständig wachsender Algendämon



Wundschwelle 9

Magieresistenz 14

Geschwindigkeit 1

Initiative 3

Regeneration II, Verwundbarkeit I (Feuer), Wasserwesen

**Tangschlingen** RW 2 VT 4 AT 12 TP 2W6

Umklemmen (-4, 12), Ersäufen (Ein umklemmtes Ziel wird unter Wasser gezogen und erleidet in jeder Initiativephase 1 Punkt Erschöpfung. Der Dämon kann bis zu 2 Ziele unter Wasser halten.)

**Kampfvorteile:** Zusätzliche Attacke I

**Beschwörung:** Invocatio (24), 32 AsP

**Beispieldienste:** Ort bewachen (1 Jahr); Kampf (1 Minute, -4)

**Varianten:** Ein Ulchuchu kann über die Jahre immer weiter wachsen:

Großer Ulchuchu (Koloss I, Zusätzliche Attacke II, AT +2, Umklemmen (-6, 16), kann 4 Ziele unter Wasser halten)  
Riesiger Ulchuchu (Koloss II, Zusätzliche Attacke IV, AT +2, Umklemmen (-8, 20), kann 8 Ziele unter Wasser halten)

## ZANT

wendiger Kampfdämon; großer Gegner



Wundschwelle 7

Magieresistenz 12

Geschwindigkeit 8

Initiative 12

Schreckgestalt II, Regeneration I, Rudel

Prankenheb	RW 1	VT 8	AT 15	TP 2W6+3
Wendig				

Biss	RW 0	VT 2	AT 13	TP 3W6+2
------	------	------	-------	----------

Schwanz	RW 1	VT 2	AT 13	TP 2W6
Niederwerfen				

**Kampfvorteile:** Niederwerfen, Sturmangriff, im Reiterkampf WM +1

**Attribute:** GE 28, KK 24

**Fertigkeiten:** Laufen 16, Pirschen 10, Wachsamkeit 10

**Beschwörung:** Invocatio (20), 24 AsP

**Beispieldienste:** Barrikade zerstören (+4); Kampf (1 Minute); Reittier (1 Stunde, -4)

NAME	KLASSE	DIENSTE
<b>AGRIMOTH</b>		
Agribaal	weniggehörnt	Körperloser Dämon, der in Gegenstände einfährt und so dämonische Artefakte erschafft.
Achorhobai	gehörnt	Sehr großer eitriger Wurm, der Tunnel gräbt und dabei Erz fördert.
Azzitai	gehörnt	Flammender Feuersalamander, der Erz schmilzt und Brände legt (S. 116).
Gna-Rishaj-Tumar	gehörnt	Die gepanzerte Schnecke tritt als fähiger Baumeister und Leiter von Baudämonen auf.
Arjunoor	vielgehörnt	Die aufrecht gehende Schlange wirft mit Blitzen und verursacht tobende Stürme.
Arkholal	vielgehörnt	Der Dämonenbaum verwandelt unbefleckte Natur in bösartig belebte Wälder (S. 116).
Amrifas	mächtig	Die körperlose Macht reißt Erdspalten auf und erzeugt Erdbeben.
<b>AMAZEROTH</b>		
Gregorroth	minder	Körperloser Dämon, der Musik in furchtbare Kakophonien verwandelt.
Karunga	minder	Der grün leuchtende Irrwisch verwirrt Feinde im Kampf.
Xaarleroth	weniggehörnt	Der körperlose Dämon erzeugt langanhaltende Illusionen und schützt sie vor Hellsicht.
Beel'Ymash	gehörnt	Die einarmige Jungfrau ist eine Meisterin der Antimagie und kann jeden Zauber spiegeln.
Nishkakat	gehörnt	Der rote Kobold kennt viele Wahre Namen und verleitet zu schwierigen Beschwörungen.
Quitslinga	gehörnt	Der Gestaltwandler kann die Rolle eines beliebigen Menschen einnehmen (S. 119).
Xamanoth	vielgehörnt	Soll fast jeden Zauber kennen und notiert ihre Formeln mit dem Blut des Beschwörers.
<b>ASFALOTH</b>		
Cthllanogog	nieder	Wer dem Organbaum sein Blut opfert, erhält Ersatz für verlorene Körperteile.
Gulhombaal	weniggehörnt	Schillernde Made, die temporär das Aussehen anpasst oder neue Körperteile wachsen lässt.
Trachrhabaar	weniggehörnt	Die Spinnenfrau unterstützt bei der Erschaffung von Chimären.
Tryshvarrhin	weniggehörnt	Trachrhabaars Schwester hilft mit unzähligen Tentakelfingern beim Golembau.
Natchorrim	vielgehörnt	Gebiert im Sekundentakt mindere Chimären, die ihre Mutter mit Nahrung versorgen.
<b>BELHALHAR</b>		
Schwarzer Tuzaker	nieder	Der schwarze Hund ist immun gegen geweihten Schaden, aber verwundbar gegen Magie.
Zant	nieder	Der aufrecht gehende Säbelzahntiger ist ein gewandter und tödlicher Kämpfer (S. 120).
Sharbazz	weniggehörnt	Der geflügelte Anführer kann chaotische Dämonen wie eine disziplinierte Truppe führen.
Shruuf	gehörnt	Der groteske, tentakelbewehrte Vogel ist eine gefürchtete Kampfmaschine (S. 119).
Karmoth	vielgehörnt	Der Blutsäufer erscheint in großen Schlachten und macht vor nichts und niemandem Halt.
<b>BELKELEL</b>		
Burakos	minder	Der körperlose Dämon steigert eine Gier seines Opfers - etwa nach dem Beschwörer.
Shakalaraan	nieder	Die haarlosen Riesenhunde bewachen Sklaven und Gefangene und verfolgen Fliehende.
Muwallaraan	weniggehörnt	Der obsidianschwarze Pferdedämon dient als blitzschnelles Reittier.
Laraan	gehörnt	Nimmt die Gestalt eines wunderschönen Menschen an und verführt seine Opfer (S. 118).
Manakim	gehörnt	Verformt den Körper seines Ziels genau so, wie es der Beschwörer wünscht.
<b>BELSHIRASH</b>		
Hyabarash	minder	Der befellte Dämon ist vergleichsweise schwächlich, kann aber auch wochenalten Spuren folgen.
Pershirash	minder	Die drei Augen des Falken erkennen alle Verstecke und verraten sie dem Beschwörer.
Usuzoreel	minder	Verzerrt menschlicher Dämon, dessen furchterregendes Kreischen die Wilde Jagd ankündigt.
Karmanath	nieder	Die weißen Hunde sind unermüdliche Jäger von Tieren und Menschen (S. 118).
Yash'Oreel	weniggehörnt	Der körperlose Dämon beherrscht Eis und verwandelt es in tödliche Fallen.
Umdoreel	gehörnt	Der geweihtagte und trollgroße Umdoreel führt Belshirashs Wilde Jagd an.
Uchdar	vielgehörnt	Die riesige Raubkatze versetzt nahe Tiere in einen Blutrausch und hetzt sie auf ein Ziel.
<b>BELZORASH</b>		
Brukha'Klah	minder	Die fette, horngepanzerte Made hält Wache und zerstört alles Eisen, das sie berührt.
Sordul	minder	Der säuretriefende Mensch löst Gegenstände auf oder produziert Säure.
Hirr'Nirat	nieder	Die Rattendämonen versammeln riesige Rattenschwärme und plagen Dörfer und Städte.
Khuralthu	nieder	Kampfdämon, der infizierte Wunden schlägt und so auch nach dem Kampf den Tod bringt.
Hektablus	weniggehörnt	Fährt in sein Ziel ein und steckt mit diesem so viele Menschen an wie möglich.
Tlaluc	weniggehörnt	Die Schleimlache verströmt Gestank, der in kurzer Zeit zur Ohnmacht führt (S. 120).
Duglum	vielgehörnt	Aus der violetten Assel kriechen Maden und infizieren ganze Dörfer (S. 116).

NAME	KLASSE	DIENSTE
<b>BLAKHARAZ</b>		
Gotongi	minder	Unsichtbares Auge, das zur Suche und zu einfachen Spionageaufträgen dient (S. 117).
Gurgulum	nieder	Der schleimige Wurm legt sich um den Hals des Ziels und bestraft es für verweigerte Befehle.
Heshthot	nieder	Der Kuttenträger kämpft und mordet mit Schwert und Peitsche (S. 117).
Nizhalaekh	weniggehörnt	Die Aschefinger des Foltermeisters pressen jedes Geheimnis aus dem Ziel heraus.
Irrhalk	gehörnt	Diese Perversion eines Greifen schützt den Beschwörer oder kämpft für ihn (S. 118).
Nimamach	gehörnt	Mit seinem Schattendolch lauert der Nimamach seinen Opfern im Dunklen auf.
Irhiadzhal	vielgehörnt	Fährt in Tiere oder Leichen ein, um sein Ziel spektakulär und grausam hinzurichten.
<b>CHARYPTOROTH</b>		
Scylaphotai	minder	Die Feuerquallen bringen Wasser zum Kochen und verteidigen so Meerengen oder Höhlen.
Sundhur	nieder	Wasserdämon, der Seeleute mit seinem Gesang fesselt und in den Untergang leitet.
Ulchuchu	weniggehörnt	Der dunkle Algenteppich bewacht unheilige Orte über lange Zeit (S. 120).
Amrychoth	gehörnt	Der fünfgehörnte Rochen kann Schiffe angreifen und Schwimmende ersäufen (S. 116).
Elymenusinias	gehörnt	Der menschenähnliche Dämon berichtet von den Tiefen des Meeres und dient als Verhandler.
Gorronar	gehörnt	Der pockenbesetzte Hummer kontrolliert Schalentiere aller Art.
Turgoth	vielgehörnt	Turgoth erscheint als mächtige Flutwelle, die ganze Landstriche verwüsten kann.
Vhatacheor	vielgehörnt	Sein Gift verbrennt und ertränkt gleichzeitig; viele Schiffsmannschaften fanden so den Tod.
Yo'Nahoh	mächtig	Der mächtigste Diener Charyptoroths wird gerufen, um Unheiligtümer zu beschützen.
<b>LOLGRAMOTH</b>		
Yel'Arizel	minder	Der körperlose Dämon fährt in sein Opfer ein und gibt Ratschläge, die zu Streit führen.
Difar	nieder	Der extrem schnelle Dämon überbringt Nachrichten über große Entfernungen (S. 116).
Dharai	weniggehörnt	Der Gallertklumpen kann mit seinen Scheinarmen gewaltige Massen bewegen (S. 116).
Karakil	weniggehörnt	Die geflügelte Schlange trägt das Ziel (oder leichte Lasten) durch die Luft (S. 118).
Chuchathabomek	gehörnt	Die fliegende Schlange ist langsam, aber transportiert gewaltige Lasten durch die Luft.
Frazzaroth	gehörnt	Mit seinem blitzenden Auge führt der Dämon seinen Beschwörer durch den Limbus.
Suulonar	gehörnt	Kleiner Spinnendämon, der Nachrichten auch an unbekannte Adressaten übermittelt.
<b>TASFARELEL</b>		
Khidma'kha'bul	minder	Die metallenen Ratten wachen über Schätze und andere Gegenstände (S. 118).
Uttara'Vha	nieder	Erscheint in Gestalt eines fliegenden Tieres und stiehlt einen bestimmten Gegenstand.
Haqoum	weniggehörnt	Geschickter Feilscher und Verhandler in der Gestalt eines Grolms.
Nurumbaal	weniggehörnt	Der zweigehörnte Goldesel erschafft echtes Gold aus menschlichen Herzen (S. 118).
Balkha'bul	vielgehörnt	Der unsichtbare Drache bewacht Schätze mit Illusionen und einem Rudel Khidma'kha'bulim.
<b>THARGUNITOTH</b>		
Braggu	nieder	Die violette Dämonenratze erscheint in der Nacht und verbreitet Angst und Schrecken.
Morcan	nieder	Körperloser Dämon, der sein Opfer schreckliche Albträume erleben lässt.
Nephazz	nieder	Der körperlose Dämon erhebt Leichen oder verstärkt bestehende Untote (S. 118).
Aketun	gehörnt	Belebter Schatten, der andere Schatten stiehlt und dem Zauberer so Ritualfoki beschafft.
Chur'chaj	gehörnt	Der nebelhafte Chur'Chai dringt in den Geist seines Ziels ein und tilgt Erinnerungen.
<b>ANDERE</b>		
Cha'Muyan	gehörnt	Die übergroße, unsichtbare Katze dient als gerissene Spionin.
Grakvaloth	gehörnt	Der geflügelte Löwe ist nur für sein Opfer sichtbar; folgt nur Geweihten des Namenlosen.
Maruk-Methai	gehörnt	Fährt in Geweihte des Namenlosen ein und verleiht ihnen übermenschliche Kräfte.
Passuth	gehörnt	Die Krallenhand kann sich durch alle Elemente bewegen und hält ihr Opfer gnadenlos fest.

## VERTRAUTENTIERE

Hier findest du eine Sammlung der verbreitetsten hexischen Vertrautentiere.

### EULE



**Wundschwelle** 2  
**Magieresistenz** 4  
**Geschwindigkeit** 1, fliegend 10  
**Initiative** 1

Flieger, Angepasst II (Dunkelheit)

**Krallen** RW 0 VT 6 AT 13 TP 1W6

**Attribute:** KK -8, KL -4, MU 4

**Fertigkeiten:** Pirschen 16, Wachsamkeit 12, Zähigkeit -4

### KATZE



**Wundschwelle** 2  
**Magieresistenz** 4  
**Geschwindigkeit** 6  
**Initiative** 6

Angepasst II (Dunkelheit)

**Biss** RW 0 VT 12 AT 12 TP 1W6

**Attribute:** KK -8, KL -6, MU 0

**Fertigkeiten:** Pirschen 20, Wachsamkeit 12, Zähigkeit -4

### KLEINAFFE



**Wundschwelle** 2  
**Magieresistenz** 1  
**Geschwindigkeit** 5  
**Initiative** 3

**Biss** RW 0 VT 12 AT 9 TP 1W6-1

**Attribute:** FF 6, KK -6, KL -6, MU -2

**Fertigkeiten:** Pirschen 16, Wachsamkeit 12, Zähigkeit -4



### KRÖTE



**Wundschwelle** 1  
**Magieresistenz** 8  
**Geschwindigkeit** 1  
**Initiative** -1

Magiegespür

**Ausweichen** RW 0 VT 6

**Attribute:** KK -16, KL -4, MU 0

**Fertigkeiten:** Pirschen 28, Sinnenschärfe 12, Wachsamkeit 12, Zähigkeit -8

### RABE



**Wundschwelle** 2  
**Magieresistenz** 2  
**Geschwindigkeit** 1, fliegend 9  
**Initiative** 0

Flieger

**Krallen** RW 0 VT 8 AT 12 TP 1W6+1

**Attribute:** KK -8, KL -2, MU -2

**Fertigkeiten:** Pirschen 12, Wachsamkeit 18, Zähigkeit -4

### SCHLANGE



**Wundschwelle** 2  
**Magieresistenz** 6  
**Geschwindigkeit** 2  
**Initiative** 0

Magiegespür

**Biss** RW 0 VT 8 AT 13 TP 1W6+1

Gifte je nach Schlange

**Attribute:** KK -8, KL -6, MU -4

**Fertigkeiten:** Pirschen 24, Sinnenschärfe 10, Wachsamkeit 16, Zähigkeit -4



### SPINNE



**Wundschwelle** 1  
**Magieresistenz** 8  
**Geschwindigkeit** 1  
**Initiative** 0

**Biss** RW 0 VT 8 AT 11 TP 1W6-2

Gifte je nach Spinne

**Attribute:** KK -16, KL -6, MU -6

**Fertigkeiten:** Pirschen 28, Wachsamkeit 12, Zähigkeit -8

# ZAUBER UND LITURGIEN

Eiskaltes Salzwasser rann über ihre geschlossenen Augen und der Wind riss an ihrer triefenden Robe. Sie spürte seinen Zorn, der das Meer zu haushohen, gischtgekrönten Bergen formte. Doch auch er war nur ein Diener. „Rondrikan, ich befehle dir!“ brüllte sie in das ohrenbetäubende Tosen. Wie zur Antwort traf sie eine Bö wie ein Faustschlag. Sie wankte von der Reling zurück. „Rondrikan, ich befehle dir!“

In diesem Kapitel findest du die bunte Vielzahl der in Aventurien gelehrt und gewirkten Zauber und Liturgien. Den Anfang machen die Zauber- und Liturgieeigenschaften, die über das ganze Kapitel immer wieder aufgegriffen werden.

Dann folgen die bei allen magischen Traditionen verbreiteten allgemeinen Zauber, gefolgt von den Traditionzaubern, die nur bestimmten Traditionen offen stehen. Zuletzt folgen die Liturgien, wieder geteilt in die allgemeine Liturgien und die Traditionsliturgien der jeweiligen Götter.

## ÜBERNATÜRLICHE TALENTEN

Genau wie profane Fähigkeiten werden auch übernatürliche Fähigkeiten über **Fertigkeiten** und **Talente** dargestellt. Eine Fertigkeit umfasst dabei ein vollständiges Gebiet der Zauberei oder des liturgischen Wirkens, ein Talent ist ein bestimmter Zauber oder eine bestimmte Liturgie. Alle Talente gelten als **Spezialtalente**. Daher kannst du einen Zauber oder eine Liturgie nur dann wirken, wenn du ihn oder sie zuvor erworben hast. Allerdings kann es durchaus vorkommen, dass ein Talent mit **mehreren Fertigkeiten** eingesetzt werden kann.

*Hazzim hat in der Fertigkeit Luft einen PW von 12. Zusätzlich hat er die Talente Sapefacta und Orkanwand erlernt, die er mit dieser Fertigkeit einsetzt (den Sapefacta alternativ auch mit Umwelt).*

Bei den einzelnen Talenten ist nicht nur – falls möglich – die genaue Wirkung der Modifikation **Mächtige Magie** oder **Mächtige Liturgie** angeführt, sondern zusätzliche **Modifikationen** für diesen Zauber. Zusätzlich findest du hier die notwendigen **Bedingungen** für den Einsatz des Talents, zum Beispiel die Reichweite und die Wirkungsdauer. Unter **Erlernen** sind die Lernkosten des Talentes und die Verbreitung bei der entsprechenden Tradition angegeben. Dabei bedeutet „Ron 8“, dass eine zufällige Rondrageweihte die Liturgie beherrscht, wenn der Spielleiter mit 3W20 mindestens eine 8 würfelt (ca. 70%). Niedrige Zahlen bedeuten also eine hohe Verbreitung und umgekehrt.

*Bei einem unglücklichen Sturz hat Valeria zwei Wunden erlitten und möchte sich von der Dorfhexe heilen lassen. Die Spielleiterin hat nicht festgelegt, ob die Hexe den Hexenspeichel (Hex 8) beherrscht. Sie würfelt deswegen eine Probe (8) mit drei Würfeln und erzielt ein Ergebnis von 12 – gegen einen kleinen Gefallen könnte die Hexe helfen.*

## ZAUBER- UND LITURGIEEIGENSCHAFTEN

Viele Zauber und Liturgien verfügen über eine dieser Eigenschaften, weswegen wir sie hier gesammelt haben.

**Aufrechterhalten:** Bevor die Wirkung eines Zaubers oder einer Liturgie endet, kannst du sie um die Basiswirkungsdauer verlängern. Dazu musst du nur die Hälfte der Basiskosten bezahlen.

*Hazzim hat sich unter dem Einfluss des Zaubers Harmlose Gestalt (4 AsP, 4 Minuten Wirkungsdauer) in das Hauptquartier einer Verbrecherbande eingeschlichen. Allerdings droht der Zauber zu früh zu enden. Hazzim entscheidet sich dafür, ihn aufrechtzuerhalten und bezahlt 2 AsP um die Wirkungsdauer um weitere 4 Minuten zu verlängern.*

**Ballistisch:** Genau wie ein Fernkampfangriff benötigen ballistische Zauber eine direkte Sichtlinie zu ihrem Ziel und sie können wie ein Fernkampfangriff abgewehrt werden (S. 47).

**Illusion (Sinn):** Der Zauber erzeugt ein Trugbild, das die angegebenen Sinne täuscht. Die Illusion kann nicht mit stofflicher Materie interagieren. Ein illusorisches Goldstück kann nicht berührt werden, die Illusion einer Wand lässt keine Gegenstände abprallen und der Hieb eines illusionären Schwertes verursacht keinen Schaden. Illusionen wechselwirken aber mit Licht. Sie werfen Schatten und können selbst als Lichtquelle dienen. Fast alle Illusionen haben Fehler. Diese Fehler können mit einer **Konterprobe** (Wachsamkeit, 16) entdeckt werden, womit die Illusion durchschaut wird und keine Wirkung mehr hat.

**Konterprobe (Talent oder Attribut):** Manchen Zaubern kannst du auch mit profanen Fertigkeiten widerstehen, zum Beispiel wenn du dich mit deiner Willenskraft gegen die Wirkung des Friedenslieds stemmst. In diesem Fall kannst du eine Konterprobe ablegen. Die Auswirkungen und die Schwierigkeit einer Konterprobe findest du beim jeweiligen Zauber, die Schwierigkeit einer Konterprobe steigt aber in jedem Fall um +4 pro Mächtige Magie/Liturgie. Das gilt auch, wenn Mächtige Magie keine anderen Auswirkungen hat und deswegen beim Zauber gar nicht angeführt ist.

*Einem Heiligen Befehl kannst du mit einer Konterprobe (Willenskraft, 20) widerstehen. Wurde der Heilige Befehl mit 2x Mächtiger Liturgie gewirkt, liegt die Schwierigkeit der Willenskraft-Probe bei 28 (20 + 2 x 4). Gelingt die Probe, hat der Heilige Befehl keine Wirkung.*

**Konterproben kommen bei sehr vielen Zaubern und Liturgien vor, also mache dich gut mit ihnen vertraut!**

**Konzentration:** Der Zauber fordert deine volle Aufmerksamkeit. Du musst während der gesamten Wirkungsdauer die Aktion Konzentration (S. 37) wählen. Kannst oder willst du das nicht, endet der Zauber.



**Objektrituale** sind Talente, die sich immer auf ein bestimmtes Objekt – oder das Vertrautentier – beziehen, das mit einem Bindungsritual an dich gebunden wird. Danach kannst du (und nur du) die besonderen Fähigkeiten des Ritualobjekts nutzen. Manche Objektrituale erlauben auch passive Wirkungen, wobei du das Objekt meist berühren musst.

Die Bindung erlischt, wenn du sie in einer zeitraubenden Zeremonie freiwillig löst oder wenn das Objekt entzaubert wird, was aber nur durch mächtigste Antimagie oder liturgisches Wirken möglich ist. Zuletzt gilt, dass du niemals zwei Objekte der gleichen Kategorie (zwei Zauberstäbe, Vertrautentiere) an dich binden kannst.

### Wie finde ich einen Zauber?

Wir haben die Zauber nach Fertigkeiten geordnet, sodass du bei der Generierung und beim Entwickeln deines Charakters schnell alle Möglichkeiten im Blick hast. Ist ein Zauber mehreren Fertigkeiten zugeordnet, findest du die Beschreibung bei der alphabetisch ersten Fertigkeit – und bei allen anderen Fertigkeiten einen Verweis dorthin (unter „weitere Talente“).

Möchtest du einen bestimmten Zauber nachschlagen, findest du im Anschluss (S. 208) eine alphabetische Liste mit Verweisen zu allen Zaubern.

### Freiwillige und unfreiwillige Ziele von Zaubern

Heilende oder stärkende Zauber auf eine Einzelperson haben eine Schwierigkeit von 12, weil wir dabei von freiwilligen Zielen ausgehen. Bei schädlichen Wirkungen gehen wir von unfreiwilligen Zielen aus, sodass die Zauberprobe vergleichend gegen die MR abgelegt werden muss. Von diesen Regeln gibt es aber Ausnahmen:

- Manchmal möchte das Ziel von einem „schädlichen“ Zauber betroffen werden - etwa wenn ein Zauberer seinen Gefährten mit einem Paralysis versteinert, um ihn unverwundbar zu machen. Dann gilt das Ziel als freiwillig und der Zauber hat eine Schwierigkeit von 12.
- Manchmal möchte das Ziel nicht von einem „nützlichen“ Zauber betroffen werden - etwa wenn ein Rondageweiter gegen seinen Willen mit einem Armatrutz gestärkt werden soll. Dann gilt das Ziel als unfreiwillig und der Zauber muss die MR überwinden.

Im Zweifelsfall entscheidet der Spieler des Charakters und für Nichtspielercharaktere der Spielleiter, ob ein Ziel als freiwillig oder unfreiwillig gilt.

### Zauber und Liturgien für 0 EP

Manche Zauber oder Liturgien gehören hauptsächlich zum Hintergrund des Charakters und werden kaum je spielfentscheidend sein, wie etwa der Grabsegen. Solche Zauber oder Liturgien kosten 0 EP.

# ALLGEMEINE ZAUBER

All diese Fertigkeiten sind deinem Charakter zugänglich, sobald er eine beliebige Tradition (S. 74) beherrscht.

## Antimagie (CH/KL/MU, 2)

Mit Antimagie kannst du Zauber während der Vorbereitung stören, bereits gewirkte Zauber aufheben und beschworene Wesenheiten bannen. Gerade Magier der Weißen Gilde gelten als Experten der Antimagie.

Die meisten antimagischen Zauber richten sich gegen alle Zauber einer bestimmten übernatürlichen Fertigkeit (siehe Zauber) und verfügen über **vier Modifikationen**:

### 1. Gegenzauber

Der Gegenzauber stört einen anderen Zauber während dessen Zaubervorbereitung. Er wirkt als *Konterprobe* (12), bei deren Gelingen der Zielzauber sofort scheitert.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zauber in Vorbereitung

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP

*Um einen auf ihn gerichteten Ignifaxius zu verhindern, wirkt Hazzim den Zauber Elementarbann in der Variante Gegenzauber und erzielt einen EW von 16. Da der Angreifer nur 1x Mächtige Magie gewählt hat, ist die Schwierigkeit der Konterprobe 16 (12 + 4 (Mächtige Magie)) – mit dem EW von 16 gelingt sie genau und der Ignifaxius scheitert.*

### 2. Magie unterdrücken

Diese Variante unterdrückt zukünftige Zauber. In einer Zone von 16 Schritt Radius sind alle Zauber der Fertigkeit um -8 erschwert.

**Mächtige Magie:** Der Malus steigt um -4.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

### 3. Zauber aufheben

Hiermit hebst du einen bereits gewirkten Zauber auf, in den keine gAsP geflossen sind. Zauber aufheben gilt als *Konterprobe* (12), bei deren Gelingen der Zielzauber sofort aufgehoben wird.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zauber

Probenschwierigkeit: 8 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: halbe Basiskosten des Zaubers

### 4. Wesenheit bannen

Hiermit bannst du beschworene Wesenheiten, in die keine gAsP geflossen sind (wie nicht gebundene Elementare und Dämonen).

**Probenschwierigkeit:** Beschwörungsschwierigkeit des zu bannenden Wesens

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** beschworenes Wesen

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** halbe Basiskosten der Beschwörung

**Anmerkung:** Wesenheiten und Zauber mit gAsP werden mit dem Destructibo gebannt (s.u.).

Eine dieser vier Modifikationen kombinierst du mit einem antimagischen Zauber. Zum Beispiel kannst du mit dem Zauber Einfluss bannen und der Modifikation Zauber aufheben einen Imperavi aufheben, oder mit dem Elementarbann und Wesenheit bannen einen Dschinn austreiben.



### Bannschwert

Du legst bannende Zauber auf eine Waffe mit Reichweite 0. Die Waffe gilt als magisch und erleichtert die Bannung von Wesenheiten um +2. Gilt als *Objektritual*.

**Mächtige Magie:** Für 2/4 Stufen kannst du eine Waffe mit Reichweite 1/2 verzaubern.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird

Kosten: 16 AsP, davon 4 gAsP

**Fertigkeiten:** Antimagie, Dämonisch

**Erlernen:** Bor, Mag 18; Ach, Alch, Dru, Geo, Elf 20; 40 EP

### Dämonenbann

Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Dämonisch sowie gegen Dämonen und Untote, in die keine gAsP geflossen sind. Modifikationen siehe oben.

**Fertigkeiten:** Antimagie, Dämonisch

**Erlernen:** Dru, Elf, Mag 14; Hex 16; Geo 18; 60 EP

### Destructibo Arcanitas

Du bannst einen Zauber, in den gAsP geflossen sind (wie ein Artefakt oder ein permanenter Fluch), oder ein Wesen, in das gAsP geflossen sind (wie eine Chimäre oder einen gebundenen Dämon).

**Probenschwierigkeit:** Probenschwierigkeit bzw. Beschwörungsschwierigkeit

**Modifikationen:** Astralkörper abbauen (Probenschwierigkeit MR, Einzelperson, 8 AsP; das Ziel verliert 16 AsP.)

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Zauber oder Einzelwesen

**Reichweite:** 2 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** halbe Basiskosten des Zaubers oder der Beschwörung

**Fertigkeiten:** Antimagie, Kraft

**Erlernen:** Mag 18; Ach, Elf, Dru 20; 40 EP

### Eigenschaft wiederherstellen

Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Eigenschaften, Modifikationen siehe oben.

**Fertigkeiten:** Antimagie, Eigenschaften

**Erlernen:** Alch, Hex 12; Ach, Dru, Geo, Mag, Elf 14; 40 EP

### Einfluss bannen

Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Einfluss, Modifikationen siehe oben.

**Fertigkeiten:** Antimagie, Einfluss

**Erlernen:** Dru 8; Geo, Hex 12; Ach, Elf, Mag 14; Alch, Sch, Srl 16; 40 EP

### Elementarbann

Wirkt gegen Zauber der Fertigkeiten Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft und Wasser, sowie gegen Elementare, in die keine gAsP geflossen sind. Modifikationen siehe oben.

**Fertigkeiten:** Antimagie, Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft, Wasser

**Erlernen:** Dru, Elf, Geo, Mag 18; 40 EP

### Gardianum Zauberschild

Du erschaffst eine unsichtbare und immaterielle Schutzkuppel mit dir als Zentrum und 2 Schritt Radius. Schadenszauber von außen werden von der Kuppel abgefangen, die nach 8 Beschädigungen zusammenbricht (Härte 2). **Mächtige Magie:** Die Härte steigt um +1.

Probenschwierigkeit: 12

**Modifikationen:** Schild gegen Dämonen (-4; Dämonen mit einer Beschwörungsschwierigkeit von maximal 20 können die Kuppel nicht durchschreiten. Mächtige Magie erhöht die maximale Beschwörungsschwierigkeit um 4. Angriffe des Dämonen werden vom Gardianum abgefangen, der dabei als Koloss II gilt (S. 96). Du kannst einen Dämon mit dem Gardianum zurückdrängen, wenn dir eine vergleichende KK-Probe gelingt. Umgekehrt

<p>ist das nicht möglich.)</p> <p><b>Persönlicher Schild</b> (-4, Wirkungsdauer 1 Stunde; der Zauber legt sich als zweite Haut um den Zauberer.)</p> <p><b>Vorbereitungszeit:</b> 0 Aktionen</p> <p><b>Ziel:</b> Zone</p> <p><b>Reichweite:</b> Berührung</p> <p><b>Wirkungsdauer:</b> 4 Minuten</p> <p><b>Kosten:</b> 8 AsP</p> <p><b>Fertigkeiten:</b> Antimagie, Kraft</p> <p><b>Erlernen:</b> Elf, Mag 12; Ach 14; Dru, Geo, Hex 16; 40 EP</p>	<p><b>Fertigkeiten:</b> Antimagie, Kraft</p> <p><b>Erlernen:</b> Bor, Mag 18; 20 EP</p>	<p><b>Verwandlung</b></p> <p><b>Erlernen:</b> Ach, Mag 18; 20 EP</p>
<p><b>Geister austreiben</b></p> <p>Du zeichnest ein Pentagramm, durch das ein Geist deiner Wahl verschwindet. Er kann 1 Woche lang nicht mehr umherspuken.</p> <p><b>Mächtige Magie:</b> Der Geist kann 1 Monat/1 Jahr/10 Jahre/100 Jahre nicht mehr spuken.</p> <p><b>Probenschwierigkeit:</b> 16 bis 28 (nach Mächtigkeit des Geistes)</p> <p><b>Vorbereitungszeit:</b> 16 Aktionen</p> <p><b>Ziel:</b> einzelner Geist</p> <p><b>Reichweite:</b> 32 Schritt</p> <p><b>Wirkungsdauer:</b> augenblicklich</p> <p><b>Kosten:</b> 16 AsP</p> <p><b>Fertigkeiten:</b> Antimagie, Verständigung</p> <p><b>Erlernen:</b> Dru 8; Mag 14; Geo, Hex 16; 20 EP</p>	<p><b>Psychostabilis</b></p> <p>Magieresistenz-Proben des Ziels sind um +4 erleichtert.</p> <p><b>Mächtige Magie:</b> Erhöht den Bonus um +2.</p> <p><b>Probenschwierigkeit:</b> 12</p> <p><b>Modifikationen:</b> Schnellsteigerung (-4; Wirkungsdauer 16 Initiativephasen; verdoppelt die Erleichterung.)</p> <p>Stabilisierung (-8; das Ziel darf sofort eine MR-Probe gegen einen auf es wirkenden Zauber wiederholen. Gelingt sie, wird dieser Zauber für die Wirkungsdauer des Psychostabilis unterdrückt.)</p> <p><b>Vorbereitungszeit:</b> 2 Aktionen</p> <p><b>Ziel:</b> Einzelperson</p> <p><b>Reichweite:</b> Berührung</p> <p><b>Wirkungsdauer:</b> 1 Stunde</p> <p><b>Kosten:</b> 8 AsP</p> <p><b>Fertigkeiten:</b> Antimagie, Eigenschaften</p> <p><b>Erlernen:</b> Alch, Mag 12; Dru, Geo, Hex 14; Ach, Srl, Elf 18; 40 EP</p>	<p><b>Schutzkreis gegen Dämonen</b></p> <p>Entspricht weitgehend dem Schutzkreis gegen Daimonide (s.o.), aber wirkt gegen Dämonen.</p> <p><b>Fertigkeiten:</b> Antimagie, Dämonisch</p> <p><b>Erlernen:</b> Bor, Mag 16; Ach, Alch, Hex 18; Dru 20; 40 EP</p>
<p><b>Hellsicht trüben</b></p> <p>Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Hellsicht, Modifikationen siehe oben.</p> <p><b>Fertigkeiten:</b> Antimagie, Hellsicht</p> <p><b>Erlernen:</b> Dru, Geo 12; Mag, Sch, Srl 14; Ach, Elf, Hex 16; Alch 18; 20 EP</p>	<p><b>Schleier der Unwissenheit</b></p> <p>Du schützt die magische Aura des Ziels vor der Entdeckung. Der Analysegrad jeder Analyse auf das Ziel sinkt um eins.</p> <p><b>Mächtige Magie:</b> Der Analysegrad sinkt um einen weiteren Punkt.</p> <p><b>Probenschwierigkeit:</b> 12</p> <p><b>Vorbereitungszeit:</b> 16 Aktionen</p> <p><b>Ziel:</b> Einzelwesen, Einzelobjekt</p> <p><b>Reichweite:</b> Berührung</p> <p><b>Wirkungsdauer:</b> 4 Stunden</p> <p><b>Kosten:</b> 8 AsP</p> <p><b>Fertigkeiten:</b> Antimagie, Kraft</p> <p><b>Erlernen:</b> Hex 12; Mag 16; Dru 18; 20 EP</p>	<p><b>Schutzkreis gegen Untote</b></p> <p>Entspricht weitgehend dem Schutzkreis gegen Daimonide (s.o.), aber wirkt gegen Untote und Geister. Bei Geistern entscheidet der Spielleiter, ob die Stärke des Kreises ausreicht.</p> <p><b>Fertigkeiten:</b> Antimagie, Dämonisch</p> <p><b>Erlernen:</b> Ach 18; Alch, Bor, Mag 20; 20 EP</p>
<p><b>Illusion auflösen</b></p> <p>Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Illusion, Modifikationen siehe oben.</p> <p><b>Fertigkeiten:</b> Antimagie, Illusion</p> <p><b>Erlernen:</b> Mag, Srl 14; Hex, Sch 18; 20 EP</p>	<p><b>Sinesigill Unerkannt</b></p> <p>Während der Wirkungsdauer ist dein Gilden-siegel von einer <i>Illusion</i> (Sicht) verdeckt und auch vor ungezielter Hellsicht verborgen.</p> <p><b>Probenschwierigkeit:</b> 12</p> <p><b>Modifikationen:</b> Fremde Hand (-4, Einzel-person)</p> <p><b>Vorbereitungszeit:</b> 16 Aktionen</p> <p><b>Ziel:</b> selbst</p> <p><b>Reichweite:</b> Berührung</p> <p><b>Wirkungsdauer:</b> 8 Stunden</p> <p><b>Kosten:</b> 4 AsP</p> <p><b>Fertigkeiten:</b> Antimagie, Illusion</p> <p><b>Erlernen:</b> Mag 20; 20 EP</p>	<p><b>Veränderung aufheben</b></p> <p>Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Umwelt, Modifikationen siehe oben.</p> <p><b>Fertigkeiten:</b> Antimagie, Umwelt</p> <p><b>Erlernen:</b> Ach, Geo, Mag 14; Dru, Elf, Sch 16; Alch 18; 20 EP</p>
<p><b>Kraftmagie neutralisieren</b></p> <p>Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Kraft, Modifikationen siehe oben.</p> <p><b>Fertigkeiten:</b> Antimagie, Kraft</p> <p><b>Erlernen:</b> Mag 18; 20 EP</p> <p><b>Protectionis Kontrabann</b></p> <p>Du schützt deinen nächsten, während der Wirkungsdauer begonnenen Zauber vor Antimagie. Jede Antimagie gegen diesen Zauber ist um -4 erschwert.</p> <p><b>Mächtige Magie:</b> Der Malus steigt um -2.</p> <p><b>Probenschwierigkeit:</b> 12</p> <p><b>Modifikationen:</b> Austreibung verhindern (-8; erschwert Antimagie gegen das nächste beschworene Wesen für 1 Tag)</p> <p><b>Vorbereitungszeit:</b> 4 Aktionen</p> <p><b>Ziel:</b> selbst</p> <p><b>Reichweite:</b> Berührung</p> <p><b>Wirkungsdauer:</b> 16 Initiativephasen</p> <p><b>Kosten:</b> 8 AsP</p>	<p><b>Schutzkreis gegen Daimonide</b></p> <p>Du ziebst einen Kreis von maximal 4 Schritt Radius. Liegt die Beschwörungsschwierigkeit eines Daimoniden bei maximal 20, kann er die Zone nicht betreten.</p> <p><b>Mächtige Magie:</b> Erhöht die Beschwörungsschwierigkeit um 4.</p> <p><b>Probenschwierigkeit:</b> 12</p> <p><b>Modifikationen:</b> Bannkreis (8 AsP; statt der Basiswirkung wird ein Daimonid mit einer Beschwörungsschwierigkeit von maximal 20 aus einer Entfernung von bis zu 8 Schritt in den Bannkreis gezogen. Alle zwei Stunden darf er versuchen, sich mit einer <i>Konterprobe</i> (MR, 16) sich zu befreien. Danach ist er immun gegen den Bannkreis. Es kann stets nur ein Wesen im Bannkreis gefangen sein.)</p> <p><b>Vorbereitungszeit:</b> 4 Minuten</p> <p><b>Ziel:</b> Zone</p> <p><b>Reichweite:</b> Berührung</p> <p><b>Wirkungsdauer:</b> 1 Woche</p> <p><b>Kosten:</b> 4 AsP</p> <p><b>Fertigkeiten:</b> Antimagie, Dämonisch,</p>	<p><b>Verwandlung beenden</b></p> <p>Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Verwandlung und Chimären. Modifikationen siehe oben.</p> <p><b>Fertigkeiten:</b> Antimagie, Verwandlung</p> <p><b>Erlernen:</b> Ach, Dru, Hex, Mag 14; Elf, Geo, Srl 16; 40 EP</p> <p><b>Verständigung stören</b></p> <p>Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Verständigung. Modifikationen siehe oben.</p> <p><b>Fertigkeiten:</b> Antimagie, Verständigung</p> <p><b>Erlernen:</b> Elf 12; Ach, Dru, Mag 14; Geo 16; Hex 18; 20 EP</p>

## Dämonisch (CH/MU/MU, 3)

Diese finstere Zauberei ruft Dämonen in die dritte Sphäre, erhebt Untote, erschafft Chimären und Golems oder nutzt die Macht der Niederhölle für andere zerstörerische Effekte.



### Brenne toter Stoff!

Du entzündest ein magisches Feuer, das 2W6 SP pro Initiativephase auf einem unbelebten Ziel anrichtet. Das Feuer brennt auf brennbaren Materialien auch nach dem Ende der Wirkungsdauer weiter.

**Mächtige Magie:** Je zwei Stufen erhöhen die SP um 1W6.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Flammeninferno (-8, 32 AsP; das Feuer breitet sich mit etwa 1 Schritt pro Initiativephase aus.)

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 8 Initiativephasen

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Dämonisch (nicht in Geo, Mag, Srl), Feuer, Verwandlung

**Erlernen:** Bor 12; Alch, Geo 14; Ach, Mag 18; Srl 20; 40 EP

### Chimaeroform Hybridegestalt

Du erschaffst eine Chimäre aus zwei oder mehr Lebewesen (mehr zu Beschwörungen siehe S. 81). Eines dieser Lebewesen kann durch einen Dämon ersetzt werden. Die Chimäre hat sich nach 1 Stunde an ihre Existenz gewöhnt und ist einsatzfähig.

**Probenschwierigkeit:** nach Chimäre

**Vorbereitungszeit:** frei wählbar

**Wirkungsdauer:** bis die Bindung gelöst wird

**Kosten:** nach Chimäre, 1/4 der Basiskosten als gAsP

**Fertigkeiten:** Dämonisch, Verwandlung

**Erlernen:** Mag 18; Hex 20; 60 EP

### Ecliptifactus Schattenkraft

Dein Schatten kämpft an deiner Seite (WS 5, INI 6, GS 6, RW 1, VT 6, AT 6, TP 2W6). Zusätzlich verfügt der Schatten über die Vorteile Schreckgestalt II, Körperlosigkeit, Paraphysikalität und

Schmerzimmun II (S. 98). Stirbt der Schatten, verlierst du deine komplette Astralenergie und regenerierst keine AsP, bis der Schatten nach 7 Wochen nachgewachsen ist.

**Mächtige Magie:** AT, VT, TP steigen um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Dämonisch, Verwandlung

**Erlernen:** Mag 18; Bor 20; 40 EP

### Eigene Ängste quälen dich!

Du raubst deinem Ziel einen Sinn deiner Wahl und lieferst es völlig seinen inneren Ängsten aus. Es erleidet einen Furcht-Effekt Stufe 1. Nach Meisterentscheid sind auch langfristige Nachwirkungen möglich.

**Mächtige Magie:** Du raubst deinem Opfer einen weiteren Sinn und der Furcht-Effekt steigt um eine Stufe.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Dämonisch, Eigenschaften, Einfluss

**Erlernen:** Bor 12; Mag 20; 60 EP

### Erinnerung verlasse dich!

Dein Ziel verliert sämtliche Erinnerung an sein voriges Leben und kann sich später nicht an Ereignisse während der Wirkungsdauer erinnern.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Stunden

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Dämonisch, Einfluss

**Erlernen:** Bor 16; Mag 18; 40 EP

### Fluch der Pestilenz

Du infizierst dein Opfer mit einer dir bekannten Krankheit deiner Wahl, die dann ihren natürlichen Krankheitsverlauf nimmt. Die maximale Krankheitsstufe ist 16.

**Mächtige Magie:** Erhöht die maximale Krankheitsstufe um +4.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Modifikationen:** Einzelfall (-4; die Krankheit ist nicht ansteckend.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Dämonisch

**Erlernen:** Dru 14; Bor, Hex, Mag 20; 40 EP

## Granit und Marmor

Dein Opfer verwandelt sich im Verlauf einer Stunde in eine Statue aus natürlichem Gestein. Es gilt nicht mehr als Lebewesen und nimmt die Zeit als Statue nicht wahr. Schäden an der Statue werden direkt in Wunden und Verstümmelungen am Opfer übersetzt.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Modifikationen:** Statuenträume (-4; das Opfer behält sein Bewusstsein.)

**Permanenz:** (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 16 AsP, davon 2 gAsP)

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Monat

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Dämonisch, Erz, Verwandlung

**Erlernen:** Bor, Mag 20; 40 EP

### Hartes schmelze!

Du verzauberst eine kopfgroße Menge an hartem Material, sodass es formbar wie Wachs wird. Nach dem Ende der Wirkungsdauer erstarrt das Material in seiner aktuellen Form.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt die Menge.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelobjekt oder Teilobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 16 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Dämonisch (nicht Geo, Mag), Verwandlung, Wasser

**Erlernen:** Bor 14; Ach, Dru, Geo 16; Alch, Mag 18; 60 EP

### Herzschlag ruhe!

Das Herz deines Opfers bleibt schlagartig stehen. Nach 4 und 8 Initiativephasen erleidet es eine Wunde.

**Mächtige Magie:** Das Ziel erleidet nach 4 weiteren Initiativephasen eine weitere Wunde.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Dämonisch, Eigenschaften, Einfluss

**Erlernen:** Bor 18; 40 EP

### Höllenpein zerreiße dich!

Dein Opfer windet sich in schrecklichen Schmerzen und ist bis zum Ende der Wirkungsdauer handlungsunfähig. Am Ende der Wirkungsdauer erleidet es 2 Punkte Erschöpfung. Die Wirkung endet vorzeitig, wenn das Opfer Schaden nimmt.

**Mächtige Magie:** Das Opfer erleidet einen weiteren Punkt Erschöpfung.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Dämonisch, Einfluss

**Erlernen:** Bor 8; Alch, Mag 18; 60 EP

### Invocatio

Ruft einen Dämon herbei (mehr zur Dämonenbeschwörung siehe S. 81), der in deiner unmittelbaren Nähe erscheint.

**Probenschwierigkeit:** nach Dämon

**Vorbereitungszeit:** frei wählbar

**Ziel:** einzelner Dämon

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** nach Dämon

**Fertigkeiten:** Dämonisch

**Erlernen:** Mag 14; Bor, Hex 16; Ach, Alch,

Dru 18; 120 EP

### Karnifilo Raserei

Dein Ziel verfällt in einen Kampfrausch. Es erhält die Vorteile Kalte Wut und Offensiver Kampfstil (S. 43) und nutzt in jeder Aktion volle Offensive. Sind keine Gegner mehr da, greift es auch Verbündete an.

**Mächtige Magie:** Die AT steigt um +1.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Dämonisch, Eigenschaften, Einfluss

**Erlernen:** Alch, Mag 16; Ach, Bor 18; 40 EP

### Krabbelnder Schrecken

Dein Opfer wird von einer Myriade Insekten und Kleintieren bedeckt. Mislingt eine *Konterprobe* (Willenskraft, 16), ist es handlungsunfähig. Gelingt die Konterprobe, sind alle Proben um -4 erschwert.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Objekt verfluchen (-4, Einzelobjekt, 8 AsP; um das Objekt zu berühren, muss eine *Konterprobe* (MU, 16) bestanden werden.)

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Dämonisch, Verständigung

**Erlernen:** Hex 18; Bor, Mag 20; 40 EP

### Nuntiovolo Botenvogel

Du formst eine Rauchgestalt, die einen kleinen Gegenstand (wie einen Brief) mit etwa 50 Meilen pro Stunde an den gewünschten Zielort bringt. Der Zauber kann nur in der Nacht gewirkt werden und ist unzuverlässig: Wenn dem Spielleiter eine verdeckte Probe (6, I)

mislingt, kommt die Rauchgestalt nicht an.

**Mächtige Magie:** Die Schwierigkeit der Probe ist 5/4/3/2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 100 Meilen

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Dämonisch

**Erlernen:** Mag 18; Ach, Bor, Hex 20; 40 EP

### Pandämonium

In einem Radius von 2 Schritt um das Ziel brechen Klauen, Mäuler und Tentakel hervor.

Jedes Wesen ohne den Vorteil Unheilig erleidet 2W6 TP pro Initiativephase und kann sich nur mit einer *Konterprobe* (GE, 16) fortbewegen.

**Mächtige Magie:** Der Schaden steigt um 1W6 TP und der Radius erhöht sich um 4 Schritt.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Dämonisch

**Erlernen:** Bor 16; Hex 18; Mag 20; 40 EP

### Panik überkomme euch!

Du erscheinst jedem, der dich sehen kann und der keine *Konterprobe* (Magieresistenz, 12) besteht, als ein Wesen mit Schreckgestalt II.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Objekt (-4, Einzelobjekt)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Dämonisch, Einfluss

**Erlernen:** Bor 18; 40 EP

### Reptilea Natternnest

Alle Geschuppten in einem Radius von 64 Schritt streben auf dein Ziel zu und fallen dort über alles her, was in ihr Fressschema passt.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt den Radius.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Selemer Verhältnisse (-8,

Wirkungsdauer 1 Woche, 32 AsP)

Krötenkunde (-4; du kannst den Zauber auf eine bestimmte Art von Echsenwesen beschränken oder eine Art ausnehmen)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Dämonisch, Verständigung

**Erlernen:** Ach 16; Bor 18; Mag 20; 40 EP

### Stein wandle!

Du erschaffst einen Golem aus Holz, Stein oder anderen Materialien (mehr zu Beschwörungen siehe S. 81). Der Golem hat sich nach 1 Stunde an seine Existenz gewöhnt und ist einsatzfähig.

**Probenschwierigkeit:** nach Golem

**Vorbereitungszeit:** frei wählbar

**Ziel:** Material für einen einzelnen Golem

**Wirkungsdauer:** bis die Bindung gelöst wird

**Kosten:** nach Golem, ein Viertel der Basiskosten als gAsP

**Fertigkeiten:** Dämonisch

**Erlernen:** Bor, Mag 18; 60 EP

### Schwarz und Rot

In der Herzgegend deines Opfers entsteht ein schmerhaftes rotes Mal, das sich langsam ausbreitet. Nach 2 und 4 Stunden erleidet das Opfer 1 Wunde. Solange das Opfer Schaden nimmt, sind Wundmalusse verdoppelt.

**Mächtige Magie:** Das Ziel erleidet nach 2 weiteren Stunden eine weitere Wunde.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Dämonisch, Eigenschaften

**Erlernen:** Bor 16; Mag 18; Hex 20; 40 EP

### Skeletarius Totenherr

Du erhebst eine Leiche als Untoten (mehr zu Beschwörungen siehe S. 81), der in zwei INI-Phasen einsatzfähig ist.

**Probenschwierigkeit:** nach Untotem

**Modifikationen:** Schnelle Erhebung (-4; der Untote ist sofort bereit.)

**Vorbereitungszeit:** frei wählbar

**Ziel:** Material für einen einzelnen Untoten

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** nach Untotem

**Fertigkeiten:** Dämonisch

**Erlernen:** Bor, Mag 16; Alch 20; 40 EP

### Tlalucs Odem Pestgestank

Eine giftige Wolke breitet sich aus deinem Mund 8 Schritt weit kegelförmig aus (45°). Jedes Wesen in der Wolke nimmt 2W6 SP und muss eine *Konterprobe* (Zähigkeit, 16) bestehen, um nicht einen Malus von -4 auf alle Proben zu erleiden.

**Mächtige Magie:** Die SP steigen um 1W6.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Miasmasphaero (-4; die Wolke breitet sich rund um dich aus.)

Miasmafaxius (-4, Einzelperson, 8 AsP)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 8 Initiativephasen

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Dämonisch

**Erlernen:** Mag 18; Bor, Dru, Hex 20; 40 EP

### Totes handle!

Du erschaffst aus einer Leiche einen untoten Diener (mehr zu Beschwörungen siehe S. 81). Der Untote hat sich nach 1 Stunde an seine Existenz gewöhnt und ist einsatzfähig.

**Probenschwierigkeit:** nach Untotem

**Vorbereitungszeit:** frei wählbar

**Ziel:** Material für einen einzelnen Untoten

**Wirkungsdauer:** bis die Bindung gelöst wird

**Kosten:** nach Untotem, ein Viertel der Basiskosten als gAsP

**Fertigkeiten:** Dämonisch

**Erlernen:** Bor, Mag 18; 60 EP

### Umbraporta Schattensprung

Du trittst in einen Schatten hinein und wirst sofort durch den Limbus zu einem anderen Schatten transportiert.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Schattenportal (-8, 16 AsP;

Du kannst eine Person mitnehmen. Mächtige

Magie erlaubt zwei/drei/vier/fünf Personen.)

Schattensprung (-8, 4 Aktionen, Wirkungs-

dauer 16 Initiativephasen, 16 AsP; du ver-

schmilzt mit den Schatten und kannst dich in

ihnen mit GS 12 bewegen. Du kannst nicht

körperlich mit deiner Umwelt interagieren,

aber mit einer Erschwernis von -4 zaubern.

Ermöglicht Aufrechterhalten.)

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Dämonisch, Kraft

**Erlernen:** Bor 18; Mag 20; 60 EP

### Weiches Erstarre!

Du lässt bis zu 8 Raumschritt Luft, Wasser oder ein anderes „weiches“ Material zu einer festen, harten Masse mit einer Härte von 8 erstarren. Lebende Materie, oder Material, das ein Wesen berührt, kann nicht beeinflusst werden.

**Mächtige Magie:** Die Härte steigt um +4.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Dämonisch (nicht in Geo oder Mag), Erz, Verwandlung

**Erlernen:** Bor 14; Dru, Geo 16; Ach, Alch,

Mag 18; 60 EP

**Weitere Talente:** Bannschwert (S. 126), Dämonenbann (S. 126); Schutzkreis gegen Daimonide (S. 127), Schutzkreis gegen Dämonen (S. 127), Schutzkreis gegen Untote (S. 127); manche elementare Zaubern sind auch in dämonisch pervertierter Form bekannt.

## ↔ Eigenschaften (GE/IN/KO, 3) ↔

### Eigenschaften (GE/IN/KO, 3)

Mit Eigenschaftsmagie kannst du deine Fähigkeiten und die deiner Gefährten verbessern oder Feinde behindern.



### Adlerauge Luchsenohr

Du schärfst deine Sinne auf magische Weise.

Alle Proben auf Sinnenschärfe und Wachsamkeit sind um +4 erleichtert.

**Mächtige Magie:** Der Bonus steigt um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Einzelsinn (-4, Wirkungsdauer 1 Stunde; nur ein Sinn ist betroffen.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Hellsicht

**Erlernen:** Elf 8; Ach, Alch, Dru, Hex, Geo, Mag, Sch 18; 20 EP

### Armatrutz

Der RS deines Ziels steigt um 1.

**Mächtige Magie:** Je zwei Stufen verleihen +1 RS.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Körperschild (-4, 1 AsP; der Armatrutz schützt nur eine Trefferzone.)

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Erz

**Erlernen:** Elf, Mag 12; Alch 16; Dru, Hex 18; 40 EP

### Atemnot

Du entziehst dem Opfer einen Teil seiner Kraft. Es erleidet 2 Punkte Erschöpfung. Du regenerierst die Hälfte der angerichteten Erschöpfung.

**Mächtige Magie:** Verursacht 1 weiteren Punkt Erschöpfung.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften

**Erlernen:** Dru 14; Ach 18; 40 EP

### Attributo

Wähle ein Attribut aus. Proben auf dieses Attribut sind um +2, Fertigkeitsproben mit diesem Attribut um +1 erleichtert.

**Mächtige Magie:** Der Bonus steigt um +2/+1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften

**Erlernen:** Alch 8; Ach, Dru, Elf, Geo, Hex, Mag, Sch 14; 40 EP

### Axxeleratus Blitzgeschwind

Die GS deines Ziels erhöht sich um +4 und alle AT und VT sind um +2 erleichtert, Ausweichen um weitere +2.

**Mächtige Magie:** Die GS steigt um weitere +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften

**Erlernen:** Elf 12; Ach, Sch 14; Mag 18; 40 EP

### Corprofesso Gliederschmerz

Dein Ziel erleidet eine plötzliche Muskelschwäche. Wenn es anstrengende Bewegungen unternimmt (Laufen, Kämpfen), erleidet es alle DH\* Initiativephasen 1 Punkt Erschöpfung.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften

**Erlernen:** Alch, Mag 16; Elf, Hex 20; 40 EP

### Corpofrigo Kälteschock

Du entziehst deinem Opfer die Körperwärme, bis sich sein Körper mit Raureif überzieht. Seine GS sinkt auf die Hälfte und alle Athletik-Proben zur Bewegung sind um -4 erschwert.

**Mächtige Magie:** Die GS sinkt auf ein Viertel/Achtel/Sechzehntel/Zweiunddreißigstel und der Malus steigt um -2.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** 32 Schritt

**Wirkungsdauer:** 8 Initiativephasen

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Eis

**Erlernen:** Ach, Dru 12; Mag 16; Alch 18; 40 EP

## Eins mit der Natur

Das Ziel kann in der Wildnis natürliche Gefahren wie mit der Gabe Gefahreninstinkt erahnen. Beherrscht es die Gabe bereits, sind damit verbundene Proben um +4 erleichtert. Wirkt nicht unter der Erde, auf dem Meer oder in dämonisch pervertiertem Gebiet.

**Mächtige Magie:** Überleben-Proben sind um +2 erleichtert.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Humus

**Erlernen:** Geo 8; Dru 14; Elf, Hex, Mag 20;

40 EP

## Eiseskalte Kämpferherz

Das Ziel empfindet keinerlei Schmerzen mehr. Es erhält den Vorteil Kalte Wut (S. 43). Proben zum Ignorieren von Wundscherzen sind um +4 erleichtert.

**Mächtige Magie:** Der Bonus steigt um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften

**Erlernen:** Ach, Elf 18; 40 EP

## Falkenauge Meisterschuss

Dein nächster Fernkampfangriff ist um +4 erleichtert.

**Mächtige Magie:** Der Bonus steigt um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Dauerndes Band (-8, 8 AsP; der Zauber wirkt auf alle Fernkampfangriffe während der Wirkungsdauer.)

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 8 Initiativephasen

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften

**Erlernen:** Elf 12; 20 EP

## Firnlauf

Jede noch so dünne Eis- oder Schneeschicht trägt dich wie trockener Boden. Unter diesen Bedingungen erleidest du keinerlei Erschwerisse oder Geschwindigkeitsabzüge.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Verankerung (-4, 2 AsP; du verankerst dich so auf einer Eisfläche, dass du selbst dann nicht stürzt, wenn sie in bedrohliche Schieflage oder schnelle Bewegung gerät.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Eis

**Erlernen:** Dru, Elf 16; Alch, Mag 20; 20 EP

## Große Verwirrung

Dein Opfer kann sich nicht mehr konzentrieren. Alle Proben auf KL und IN sind um -4 erschwert, Proben auf Fertigkeiten mit KL oder IN um -2.

**Mächtige Magie:** Der Malus steigt um -2/-1.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften

**Erlernen:** Dru, Geo 8; Sch 14; 20 EP

## Hexengalle

Du spuckst auf deinen Gegner. Dein Speichel verwandelt sich in ätzende Säure und das getroffene Opfer erleidet 2W6 SP und wird bei misslungener Konterprobe (Zähigkeit, 16) bis zu seiner übernächsten Initiativephase handlungsunfähig. *Ballistischer Zauber*.

**Mächtige Magie:** Die SP steigen um 1W6.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Drachenspeichel (-4; der Zauber wirkt auch gegen unbelebte Ziele.)

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften

**Erlernen:** Ach, Hex 16; 40 EP

## Hexenkrallen

Deine Fingernägel werden lang, scharf und hart wie Raubtierklauen. Deine Hände richten 2W6 Waffenschaden an und verlieren die Eigenschaft Zerbrechlich.

**Mächtige Magie:** Erhöht den Schaden um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Verwandlung

**Erlernen:** Hex 18; 20 EP

## Katzenaugen

Du ignorierst eine Stufe Dunkelheit, aber gretles Licht erschwert alle Proben um -2. Bei absoluter Dunkelheit ist der Zauber wirkungslos.

**Mächtige Magie:** Du ignorierst 2/3 Stufen Dunkelheit.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften

**Erlernen:** Hex 16; Elf 18; 20 EP

## Krötensprung

Der nächste Sprung deines Ziels ist gewaltig. Er kann bis zu 8 Schritt Weite und 4 Schritt Höhe überwinden und die effektive Sturzhöhe (S. 34) sinkt um 4 Schritt.

**Mächtige Magie:** Die Weite steigt um +4 Schritt, die (Sturz-)Höhe um +2 Schritt.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Krötengang (-4, Wirkungsdauer 16 Initiativephasen, 8 AsP; dein Ziel kann beliebig oft springen.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften

**Erlernen:** Hex 16; Ach, Elf 18; 20 EP

## Memorans Gedächtniskraft

Du kannst dir sämtliche Bilder, Schriftstücke, Inschriften und ähnliches für immer einprägen. Eine Seite eines Buches kostet dich etwa eine Minute.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Drachengedächtnis (-8, Wirkungsdauer 16 Initiativephasen; alles, was du während der Wirkungsdauer siehst, ist dir für immer ins Gedächtnis gebrannt.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Hellsicht

**Erlernen:** Alch, Mag 16; Dru 20; 40 EP

## Movimento Dauerlauf

Verdoppelt das DH\* (S. 34) des Ziels und das Intervall, in dem körperliche Anstrengung Erschöpfung verursacht.

**Mächtige Magie:** Je zwei Stufen verdreifachen/ vervierfachen das DH\* und das Intervall.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften

**Erlernen:** Elf 8; Alch, Dru, Hex, Mag, Sch 18; 20 EP

### **Plumbumbarum schwerer Arm**

Alle AT des Ziels sind um -4 erschwert.  
**Mächtige Magie:** Erhöht den Malus um -2.  
**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz  
**Modifikationen:** Demotivation (-8; die Erschwernis wirkt auch auf Zauberproben.)

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** 8 Initiativephasen

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften

**Erlernen:** Mag, Dru, Geo, Hex 12; Ach, Alch, Elf, Sch 16; 20 EP

### **Satuarios Herrlichkeit**

Dein Aussehen weckt Begehrten in allen an deinem Geschlecht und deiner Spezies interessierten Individuen. Ihnen gegenüber sind Betören-Proben um +4 erleichtert.

**Mächtige Magie:** Der Bonus steigt um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Illusion

**Erlernen:** Hex 12; 20 EP

### **Seelenwanderung**

Wenn du ein Körperteil (z.B. Haare oder Blut) deines Opfers besitzt, kannst du mit ihm den Körper tauschen. Geistige Attribute, Fertigkeiten und Vorteile bleiben erhalten, körperliche werden getauscht. Wird einer der Körper während des Tausches vernichtet, endet der Tausch und der ursprüngliche Besitzer des vernichteten Körpers stirbt.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Modifikationen:** Tiersinne (-4, Einzelwesen) Fremdtausch (-8; zwei Ziele tauschen Körper.)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 8 Meilen

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Verständigung

**Erlernen:** Ach, Dru, Geo, Hex 20; 60 EP

**Anmerkungen:** Gerüchten zufolge gibt es eine Möglichkeit, mit der der Zaubernde den Körper seines Ziels permanent übernehmen kann.

### **Sensattaco Meisterstreich**

Dein Ziel erkennt intuitiv die Lücken in der Verteidigung des Gegners. Seine AT sind um +2 erleichtert und seine Chance auf einen Triumph bei einer AT steigt um 1 auf dem W20 (zum Beispiel von 20 auf 19–20).

**Mächtige Magie:** Der Bonus steigt um +1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Hellsicht

**Erlernen:** Mag 18; 40 EP

### **Spinnenlauf**

Deine Hände und Füße haften an Oberflächen, sodass du mit GS 1 an glatten Wänden und sogar Decken ohne Griffen klettern kannst. Erlaubt *Aufrechterhalten*.

**Mächtige Magie:** Erhöht die GS um +1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften

**Erlernen:** Hex 16; Ach, Elf 18; 40 EP

### **Standfest Katzengleich**

Deine Geschicklichkeit erhöht sich. Alle Proben, um auf den Beinen zu bleiben, sind um +4 erleichtert und deine Patzerchance im Kampf sinkt um 1 auf dem W20.

**Mächtige Magie:** Der Bonus steigt um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften

**Erlernen:** Elf 14; Ach 20; 40 EP

### **Warmes Blut**

Durch diesen Zauber siehst du die Wärmestrahlung deiner Umgebung. Kaltes erscheint schwarz bis grünblau, Warmblüter sind gelb und Feuer ist orange bis tiefrot.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Feuer, Hellsicht

**Erlernen:** Ach 8; Alch 20; 20 EP

### **Wellenlauf**

Wasser ist für dich ein fester Untergrund. Du erleidest keine Abzüge durch ungünstige Position und wirst nicht durch Wellen und Strömungen beeinflusst. Erlaubt *Aufrechterhalten*.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Sinken (-4; du kannst die Zauberwirkung nach Belieben unterdrücken und wieder aktiv werden lassen. Bei Aktivierung unter Wasser wirst du an die Wasseroberfläche gehoben.)

Wasserwand (-8; du kannst selbst an Wasserfällen hochklettern, wofür einfache

Klettern-Proben anfallen.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Wasser

**Erlernen:** Dru, Geo 12; Elf 14; Ach, Mag 20; 20 EP

### **Wipfellauf**

Du kannst dich durch Baumkronen und Unterholz bewegen, als wären sie eine normale Straße. Unter diesen Bedingungen erleidest du keinerlei Erschwernisse oder Geschwindigkeitsabzüge.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Kopfüber (-8; du kannst selbst kopfüber an Bäumen laufen.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Humus

**Erlernen:** Elf 16; Ach, Dru, Geo, Mag 20; 40 EP

### **Zaubernahrung Hungerbann**

Für einen Tag ernährt die Kraft des Zaubers das Ziel. Es muss spätestens vor vier Tagen echtes Essen zu dir genommen haben.

**Mächtige Magie:** Die letzte echte Mahlzeit kann bis zu zwei Tage länger her sein.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Durstbann (-4, 8 AsP; auch jeglicher Durst wird vom Zauber gestillt.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Einfluss

**Erlernen:** Elf 18; 20 EP

### **Zunge lähmen**

Dein Opfer kann seine Zunge nicht mehr bewegen und kann keine verständlichen Äußerungen von sich geben. Wenn ein Zauber oder eine Liturgie eine gesprochene Formel oder Gebet benötigt, muss das Ziel die Zaubertechnik ignorieren.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften

**Erlernen:** Dru 14; Geo 16; Alch, Hex, Sch 18; 20 EP

**Weitere Talente:** Eigene Ängste quälen dich! (S. 128), Eigenschaft wiederherstellen

(S. 126), Herzschlag ruhe! (S. 128), Karnifilo Raserei (S. 129), Psychostabilis (S. 127), Schwarz und Rot (S. 129)



## Einfluss (CH/CH/IN, 3)

Als Einfluszauberer kannst du die Gedanken, Sinne und Gefühle deiner Mitmenschen manipulieren. Manche Einfluszauber (z.B. Bannbaladin) wirken äußerst subtil und sind während der Wirkung nicht zu bemerken. Im Zweifelsfall kann das Ziel nach dem Ende der Wirkung eine *Konterprobe* (KL, 16) ablegen, um sich die Verzauberung bewusst zu machen.



### Alpgestalt

Du erscheinst deinem Opfer als grauenvolle Gestalt aus den Niederhöllen. Es kann nicht wegsehen und ist vor Angst handlungsunfähig. Wird der Sichtkontakt unterbrochen, endet der Zauber.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Modifikationen:** Fremdgestalt (-4; du kannst eine andere Person wählen, die als Alpgestalt erscheint.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Dru 18; 40 EP

### Ängste lindern

Auf dem Ziel lastende Furcht-Effekte sinken um eine Stufe.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Hex 8; Geo 14; Dru, Mag 16; Ach 18; 40 EP

### Band und Fessel

Dein Opfer kann einen kreisförmigen Bereich von 4 Schritt Radius nicht verlassen. Alle zwei Stunden darf es versuchen, sich mit einer *Konterprobe* (MU, 16) vom Zauber zu befreien. Dabei handelt es sich um eine mentale Barriere. Wird das Ziel mit Gewalt über

die Barriere getragen – wogegen es sich wehren wird – endet der Effekt.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Elf 14; Hex 16; Dru, Mag 18; Ach, Bor, Geo 20; 40 EP

### Bannbaladin

In Rededuellen mit dem Ziel bist du immun gegen die Auswirkungen von ungewohnter Umgebung (S. 55).

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Mächtige Magie:** Für je zwei Stufen gilt dein Vorhaben in einem Rededuell als um eine Stufe ungefährlicher (S. 57).

**Modifikationen:** Gemeinsame Erinnerung (-4; du teilst eine von dir bestimmte positive Erinnerung mit dem Ziel.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Elf 8; Mag 12; Alch, Dru, Hex, Srl 18; 40 EP

### Blitz dich find

Dein Ziel ist geblendet und erleidet eine Erschwernis von -2 auf Proben.

**Mächtige Magie:** Erhöht den Malus um -1.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** 4 Initiativephasen

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Elf 8; Mag 12; Dru, Hex 14; Ach, Geo, Sch, Srl 16; 40 EP

### Böser Blick

Der Zauber entspricht weitgehend dem Horribus (S. 134).

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Dru 8; Geo 12; Ach 14; Hex 20; 40 EP

### Dichter und Denker

Dein Opfer kann sich nur noch in Reimen ausdrücken. Zauber können nur noch gewirkt werden, wenn ihm ein passender Reim auf den Zaubernamen einfällt.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Sch 20; 20 EP

### Große Gier

Du erweckst im Ziel ein dringendes Bedürfnis nach einem Gegenstand, einer Handlung oder einem Ort. Das Opfer wird aber keine großen Risiken eingehen, um das Bedürfnis zu erfüllen. Der Zauber ist um 2 bis 4 Punkte erleichtert, wenn er eine Charakterschwäche des Ziels besonders anspricht.

**Mächtige Magie:** Das Ziel nimmt Schmerzen oder eine peinliche Situation/kleinere Verletzungen oder einen momentanen Gesichtsverlust/schwere Verletzungen oder dauerhaften Verlust seines Rufes/jedes Risiko auf sich.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Hex 8; Geo 16; 40 EP

### Halluzination

Deinem Opfer erscheint eine Halluzination deiner Wahl („ein Oger“, „köstlicher Tharf“), die es mit allen fünf Sinnen wahrzunehmen glaubt. Wird das Opfer von der Halluzination „getötet“, fällt es für 16 Initiativephasen in Ohnmacht. Nach dem Erwachen sind alle durch die Halluzination verursachten Wunden verschwunden.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Modifikationen:** Traumbilder (-8; die Halluzination erscheint im Traum eines Schlafenden.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Dru 14; Geo 12; Hex, Mag, Srl 20; 40 EP

### Harmlose Gestalt

Mit dieser *Illusion* (Sicht, Gehör, Geruch) erscheinst du den Umstehenden als kleines Kind, alter Krüppel, Orkfrau oder als eine andere harmlose Gestalt. Deine Kleidung ist von der Illusion betroffen, zusätzliche Gegenstände wie ein Wanderstab oder ein Rucksack nicht. Erlaubt *Aufrechterhalten*.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss, Illusion

**Erlernen:** Hex 8; Srl 14; Ach, Bor, Dru, Mag, Sch 16; Elf 18; 40 EP

### Herr über das Tierreich

Du zwingst ein Tier unter deinen Bann. Es verhält sich, als wäre es gut dressiert und dir bedingungslos loyal und erfüllt deine Befehle. Nur Befehle, die seinen Instinkten klar widersprechen, kann es mit einer *Konterprobe* (MU, 16) widerstehen.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Modifikationen:** Herr der Fliegen (-4; du beherrschst einen Schwarm Kleintiere.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Tier

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Dru 8; Geo 12; Elf, Hex 18; Ach,

Mag 20; 40 EP

### Hexenknoten

Wenn den Umstehenden keine *Konterprobe* (MR, 16) gelingt, erscheint ihnen der Zauber als eine bis zu 4 Schritt lange, furchteinflößende Barriere, die sie keinesfalls durchschreiten wollen. Das Aussehen der Barriere bestimmt die Hexe.

**Mächtige Magie:** Erhöht die Länge der Barriere um 4 Schritt.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss, Illusion

**Erlernen:** Hex 8; Dru, Mag, Srl 20; 40 EP

### Hilfreiche Tatze, rettende Schwinge

Du wählst eine Tierart. Befindet sich ein Tier dieser Art in einem Radius von 1 Meile, eilt es herbei. Du kannst das Tier um einen Gefallen bitten, den dieses wenn möglich erfüllen wird. Dann trollt sich das Tier.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt den Radius.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss, Verständigung

**Erlernen:** Geo 14; Elf 16; Ach, Dru 18; 20 EP

### Horriphobus Schreckgestalt

Dein Opfer hat schreckliche Angst vor dir und erleidet einen Furcht-Effekt Stufe 2.

**Mächtige Magie:** Der Furcht-Effekt steigt um eine Stufe.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Mag 12; Bor 16; Alch 18; 40 EP

### Ignorantia Ungesehen

Zufällige Beobachter bemerken dich nicht und Umstehende verlieren das Interesse. Wenn jemand allein mit dir ist oder sich konzentriert, muss ihm eine *Konterprobe* (Wachsamkeit, 16) gelingen, um dich bewusst wahrzunehmen. Erlaubt *Aufrechterhalten*.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 16 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss, Illusion

**Erlernen:** Srl 16; Mag 18; 40 EP

### Imperavi Handlungzwang

Dein Ziel muss einen einzigen Befehl von dir ausführen und darf währenddessen nicht gegen dich vorgehen. Widerspricht der Befehl den tiefsten Überzeugungen oder dem Selbsterhaltungstrieb des Ziels, kann es mit einer *Konterprobe* (Willenskraft, 16) widerstehen. Eine Verschachtelung von Befehlen („Folge allen weiteren Befehlen!“) ist nicht möglich.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Modifikationen:** Sofort (-4, 0 Aktionen, 8

AsP; das Ziel muss einen kurzen Befehl sofort ausführen.)

Später (-4; der Zauber wirkt erst, sobald ein einfacher Auslöser eintritt.)

Dauerhafter Diener (-4, 4 Minuten, Berührungs, Wirkungsdauer 16 Tage, 32 AsP; du kannst bis zu 16 Befehle äußern.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 2 Schritt

**Wirkungsdauer:** 8 Stunden oder bis der Befehl erfüllt ist

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Mag, Dru 16; Bor 18; 60 EP

### Juckreiz, dämlicher!

Die Person mit der niedrigsten KL im Radius von 8 Schritt wird von einem heftigen Juckreiz befallen, insbesondere dort, wo es sich nicht kratzen kann. Erschwendisse sind Spielleiterentscheid.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 16 Minuten

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Sch 18; 20 EP

### Koboldgeschenk

Du überreichst deinem Opfer einen maximal faustgroßen Gegenstand, der für ihn als ähnlich großer Gegenstand deiner Wahl erscheint. Das Opfer sucht selbst Erklärungen für das Verhalten des Gegenstandes – so wird zum Beispiel ein wegspringender Frosch zu einem wegrollenden Edelstein.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 16 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Sch 8; 20 EP

### Krähenruf

Du rufst einen Krähenschwarm aus bis zu 100 Meilen Entfernung zur Hilfe, der sofort erscheint und an deiner Seite kämpft (WS 3, Koloss I, INI 6, GS 8, VT 3, RW 2, AT 10, TP 2W6-2, Zusätzliche AT I).

**Mächtige Magie:** WS, AT und TP des Schwärms steigen um je +1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss, Kraft, Verständigung

**Erlernen:** Hex 12; 40 EP

### Kusch!

Das verzauberte Tier flieht vor dir.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Modifikationen:** Schrecken des Schwärms (-4; du verscheuchst einen Schwarm Kleintiere.)

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** einzelnes Tier

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Geo, Sch 16; 20 EP

### Lach dich gesund

Du erzählst deinem Ziel einen hervorragenden Witz, der es in einen kichernden Rauschzustand versetzt. Währenddessen erhält es 2W6+4 Heilpunkte. Für jede Überschreitung der WS wird eine Wunde geheilt. Das Ziel muss dir vertrauen und du kannst dich nicht selbst mit dem Zauber belegen.

**Mächtige Magie:** Erhöht die Heilpunkte um 4.

**Probenschwierigkeit:** 12+Wund-Mod des Ziels

**Modifikationen:** Tanz dich wach (-4; du tanzt gemeinsam mit deinem Ziel, das statt Wunden Erschöpfung regeneriert.)

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss, Humus

**Erlernen:** Sch 14; 40 EP

### Lachkrampf

Dein Opfer bekommt einen schweren Lachkrampf, der es von jeglicher Beteiligung in Rededuellen abhält. Nach 1 Minute darf es mit einer *Konterprobe* (Willenskraft, 16) versuchen, den Zauber zu beenden.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Modifikationen:** Schluckauf (2 AsP; dein Opfer erhält einen kräftigen Schluckauf. Auswirkungen sind Spielleiterentscheid.) Blähungen (-4; alle Proben zur gesellschaftlichen Interaktion sind um -4 erschwert.)

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** 16 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Sch 8; 20 EP

### Levthans Feuer

Das Ziel entbrennt in heißer Leidenschaft für dich. Auf einer Skala von abstoßend/uninteressant/begehrenswert/unwiderstehlich steigt seine Einstellung dir gegenüber um eine Stufe. In einem folgenden Liebesspiel kannst du deine gesamte Wund- und AsP-Regeneration auf das Ziel übertragen oder die gesamte Regeneration des Ziels stehlen.

**Mächtige Magie:** Steigert die Einstellung um eine weitere Stufe.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Stunden

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss, Verständigung

**Erlernen:** Hex 16; 20 EP

### Memorabia Falsifir

Dein Opfer verdrängt sämtliche Erinnerungen an einen von dir bestimmten Zeitraum von maximal 1 Stunde. Seitdem darf maximal 1 Stunde vergangen sein.

**Mächtige Magie:** Der Zeitraum und die maximal vergangene Zeit erhöhen sich auf 1 Tag/1 Woche/1 Monat/1 Jahr.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Modifikationen:** Falsche Erinnerung (-4; du kannst deinem Opfer eine neue Erinnerung grob vorgeben. Die Details füllt sein Unterbewusstsein aus.)

Tilgung von Wissen (-4; du kannst wählen, welche Ereignisse vergessen werden und welche nicht.)

Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 16 AsP, davon 2 gAsP)

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Woche

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Elf, Mag 18; Ach, Dru, Hex 20; 60 EP

### Papperlapapp

Jeder, der sich dir auf 4 Schritt nähert, muss eine *Konterprobe* (Magieresistenz, 12) ablegen. Misst sie, spricht er für den Rest der Wirkungsdauer nur noch in einer Phantasiesprache. Er würfelt 1W20 und kann sich nur noch mit jenen unterhalten, die ebenfalls dem Zauber unterliegen und das gleiche Ergebnis gewürfelt haben.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Sch 20; 40 EP

### Respondami Wahrheitszwang

Das Ziel muss eine Ja/Nein-Frage wahrheitsgemäß beantworten. Ist die Frage nicht mit Ja oder Nein zu beantworten, erleidet es 1W6 SP.

**Mächtige Magie:** Erlaubt eine weitere Frage.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 2 Schritt

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Dru, Geo, Mag 14; Elf, Hex 16; Ach 18; 40 EP

### Sanftmut

Das verzauberte Tier verliert seine Angriffslust, solange es nicht angegriffen oder gereizt wird.

**Mächtige Magie:** Die Lethargie hält sogar dann, wenn das Tier gereizt/leicht verletzt/schwer verletzt wird.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Tier

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Geo, Hex 12; Dru, Elf 16; Ach 18; 20 EP

### Schabernack

Deinem Opfer geschieht ein kleines Missgeschick – es stolpert, bekommt im Gespräch plötzlich Blähungen, oder ihm rutscht eine unanständige Bemerkung heraus.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Sch 8; 20 EP

### Schelmenlaune

Deine Stimmung überträgt sich auf jede Person in einem Umkreis von 8 Schritt, der keine *Konterprobe* (Magieresistenz, 12) gelingt. Da Schelme grundsätzlich positiv gestimmt sind, sorgt dies meist für Massenhysterien.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 16 Minuten

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Sch 20; 20 EP

### Schelmenrausch

Du versetzt dein Ziel in einen friedvoll-glücklichen Rauschzustand. Alle seine Proben sind um -4 erschwert. Das Ziel erwacht aus der Trance, wenn es in direkter Lebensgefahr schwebt.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Sch 14; 40 EP

### Schwarzer Schrecken

Das Opfer leidet an einer Angst vor einer Farbe oder Form deiner Wahl, meist wird die Farbe Schwarz gewählt. Wird die Angst ausgelöst, steht es unter einem Furcht-Effekt Stufe 1. **Mächtige Magie:** Der Furcht-Effekt steigt um eine Stufe.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Woche

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Bor 12; Mag 18; 20 EP

### Seidenzunge Elfenwort

Das Ziel denkt nicht zu genau über deine Worte nach und findet dich überzeugend. Alle Überreden-Proben gegen dein Ziel sind um +4 erleichtert.

**Mächtige Magie:** Der Bonus steigt um +2.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 4 Schritt  
**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Einfluss  
**Erlernen:** Elf 18; Sch 20; 40 EP

#### Somnigravis

Ein Ziel in einer ruhenden Position sinkt langsam in einen Tiefschlaf, aus dem es durch lauten Lärm oder Schmerzen geweckt werden kann.  
**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz  
**Modifikationen:** Beliebiges Wesen (-4; der Zauber wirkt auf alle Wesen, die Schlaf kennen.)  
Ohnmacht (-8, 1 Aktion, Wirkungsdauer 16 Initiativephasen; das Opfer wird schlagartig ohnmächtig und ist nicht zu wecken.)  
**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** 4 Schritt  
**Wirkungsdauer:** 4 Stunden  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Einfluss  
**Erlernen:** Elf 12; Mag 14; Alch 16; Ach, Dru, Geo, Hex, Sch, Srl 18; 40 EP

#### Vipernblick

Der Zauber entspricht dem Alpgestalt (S. 133).  
**Erlernen:** Hex, Ach 18; 40 EP

#### Widerwille Ungemach

Das verzauberte Objekt wird von Umstehenden gemieden. Der Spielleiter erwähnt es nur, wenn die Spieler danach suchen und ihnen eine *Konterprobe* (Magieresistenz oder Wachsamkeit, 16) gelingt.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Räumlicher Widerwille (-8, Zone; der Zauber betrifft einen ganzen Raum)  
Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 16 AsP, davon 2 gAsP)

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Monat

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss, Illusion

**Erlernen:** Alch, Mag, Srl 18; 40 EP

#### Zauberzwang

Du erlegst dem Opfer eine Aufgabe auf, die nicht tödlich sein darf. Stehen die moralischen Vorstellungen des Opfers der Aufgabe entgegen, kann es mit einer *Konterprobe* (Willenskraft, 16) widerstehen. Ignoriert das Opfer die Aufgabe oder lässt sie absichtlich scheitern, erleidet es pro Woche 1 Wunde, die während der Wirkungsdauer nicht geheilt oder regeneriert werden kann.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** Bis die Aufgabe gelöst

wurde, maximal 1 Monat  
**Kosten:** 32 AsP  
**Fertigkeiten:** Einfluss  
**Erlernen:** Hex 14; Dru 18; Mag 20; 60 EP

#### Zwingtanz

Dein Opfer verliert die Kontrolle über seinen Körper. Es beginnt wie wild zu tanzen und erleidet nach dem Ende der Wirkungsdauer 2 Punkte Erschöpfung. Angriffe auf das Opfer haben eine Schwierigkeit von 16.

**Mächtige Magie:** Das Opfer erleidet einen weiteren Punkt Erschöpfung.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss

**Erlernen:** Dru 8; Geo 12; 40 EP

**Weitere Talente:** Eigne Ängste quälen dich! (S. 128), Einfluss bannen (S. 126), Herzschlag ruhe! (S. 128), Höllenpein zerreiße dich! (S. 128), Karnifilo Raserei (S. 129), Panik überkomme euch (S. 129), Zaubernahrung Hungerbann (S. 132)

#### Eis (CH/KO/MU, 2)

Neben der Kälte wird Eis auch mit Stillstand, Tod, Gefühlskälte und Vernunft assoziiert. Diese Charakterzüge treffen auch auf die elementaren Wesenheiten des Eises zu.



#### Caldofrigo heiß und kalt

Du veränderst die Temperaturstufe (S. 35) eines Objektes um zwei Stufen.

**Mächtige Magie:** Du veränderst die Temperatur um eine weitere Stufe.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Zone (-4, selbst, 32 AsP; der Zauber betrifft einen Radius von 8 Schritt um dich herum.)

Ferne Zone (-8, Zone, 8 Schritt, 32 AsP)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 16 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eis, Feuer, Umwelt (Zone), Verwandlung

**Erlernen:** Ach, Dru, Mag 16; Alch, Geo, Srl 18; 60 EP

#### Herbeirufung des Eises

Ruft ein Elementarwesen des jeweiligen Elements herbei (mehr zu Herbeirufungen S. 81), das in deiner unmittelbaren Nähe erscheint.

**Probenschwierigkeit:** 16/24/32 (Diener/Dschinn/Meister)

**Vorbereitungszeit:** frei wählbar

**Ziel:** einzelnes Elementar

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 16/32/64 AsP (Diener/Dschinn/Meister)

**Fertigkeiten:** Eis

**Erlernen:** Ach, Dru, Mag 16; Alch 18; 60 EP

**Anmerkung:** Nicht überall sind die Wahren Namen und damit die Beschwörung von elementaren Dienern und vor allem Meistern bekannt.

#### Frigifaxius

Entspricht weitgehend dem Ignifaxius (S. 139), verursacht aber *Erfrieren* (S. 98).

**Fertigkeiten:** Eis

**Erlernen:** Ach, Dru, Mag 18; 40 EP

#### Frigisphaero

Entspricht dem Ignisphaero (S. 139), aber verursacht *Erfrieren* (S. 98).

**Fertigkeiten:** Eis

**Erlernen:** Ach, Mag 18; Dru 20; 60 EP

#### Glacioflumen Fluss aus Eis

Du erzeugst eine dünne Schicht aus Eis auf dem Boden. Die Schicht gilt als eisiger Untergrund, was alle Proben im Kampf und zum Stehenbleiben um -4 erschwert. Ihre Fläche beträgt 16 Rechtschritt, ihre Form kannst du bestimmen.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt die Fläche.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eis

**Erlernen:** Elf 20; 20 EP

#### Gletscherwand

Eine 3 Schritt hohe und bis zu 4 Schritt lange Wand aus blankem Eis wächst entlang einer von dir bestimmten Linie aus dem Boden. Sie verfügt über eine Härte von 16. Wer sich der Wand nähert, erleidet bei misslunger *Konterprobe* (KO, 12) *Erfrieren* (S. 98).

**Mächtige Magie:** Die Härte der Wand steigt um 8, die maximale Länge um 2 Schritt und die Höhe um 1 Schritt.

**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen  
**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** 8 Schritt  
**Wirkungsdauer:** 16 Minuten  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Eis  
**Erlernen:** Dru 16; Mag 18; 40 EP

### Leib des Eises

Du harmonierst mit dem Element Eis. Du bist immun gegen Kälte und Eisschaden.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Reise ins Eis (-4; du kannst dich mit 1 Schritt pro Initiativephase in Eis und Schnee bewegen, als würdest du darin tauchen. Im Eis brauchst du nicht zu atmen.) Begleiter (-4; der Zauber betrifft auch eine weitere Person, mit der du permanent Hautkontakt halten musst.)

Leib aus Eis (-8; Deine Kreaturenklasse wird zu "Elementar" mit allen entsprechenden Eigenschaften (S. 99). Du kannst während der Wirkungsdauer keine Zauber wirken.)

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Eis, Verwandlung

**Erlernen:** Ach, Elf 18; Dru 20; 60 EP

### Metamorpho Gletscherform

Du formst Eis mit bloßen Händen in die wundersamsten Formen. Die Kosten, Zauberdauer und Modifikationen Mächtige Magie sind Meisterentscheid. Beispiele: 4 AsP, 1x Mächtige Magie, 4 Aktionen: Du formst einen Eiszapfen um zu einer einfachen Waffe aus Eis (identische Werte, aber zerbrechlich). 8 AsP, keine Mächtige Magie, eine halbe Stunde: Ein Eisblock wird zu einem Iglu.

16 AsP, 2x Mächtige Magie, 1 Stunde: Du ziehst eine einfache Brücke über eine Eisspalte. 128+ AsP, 4x Mächtige Magie, 1 Woche: Du errichtest einen Eispalast, wie ihn die Firnelfen bewohnen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Schnee (-4; du kannst auch mit Schnee arbeiten, der dabei zu Eis wird.)

Wasser (-8; du kannst auch mit Wasser arbeiten, das dabei gefriert.)

Permanenz (-4, ein Viertel der Basiskosten als gAsP, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird; das so geformte Eis schmilzt auch bei hohen Temperaturen nicht mehr.)

**Vorbereitungszeit:** nach Vorhaben

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** nach Vorhaben

**Fertigkeiten:** Eis, Verwandlung

**Erlernen:** Elf 16; Dru, Mag 20; 60 EP

### Manifesto Element

Du beschwörst eine etwa faustgroße Menge oder kleine Manifestation des Elements herbei, mit dem du den Zauber wirkst. Sie verschwindet nach dem Ende der Wirkungsdauer.

**Fertigkeit Eis:** Du kannst zum Beispiel einen Schneeball oder einen Eiszapfen erscheinen lassen, ein Getränk kühlen, oder deine Körpertemperatur etwas senken.

**Fertigkeit Erz:** Du kannst zum Beispiel eine Hand voll Sand oder einen Stein erscheinen lassen oder das Gewicht eines Gegenstandes kurzzeitig etwas erhöhen.

**Fertigkeit Feuer:** Du kannst zum Beispiel eine kleine Flamme über deiner Hand tanzen lassen, deine Körpertemperatur etwas erhöhen, eine Pfeife anzünden oder einen Funken Schwarm erzeugen.

**Fertigkeit Humus:** Du kannst zum Beispiel eine Knospe erblühen lassen, eine Hand voll Kuhmist herbeizaubern, ein Gänseblümchen erscheinen lassen, oder einen kleinen Kratzer schließen.

**Fertigkeit Luft:** Du kannst zum Beispiel einen frischen Windhauch rufen, einen Wohlgeruch erzeugen, oder einen kleinen Luftwirbel erschaffen.

**Fertigkeit Wasser:** Du kannst zum Beispiel einen Becher mit Wasser füllen, deine Hände abspülen, eine Pfütze bilden oder tagsüber einen kleinen Regenbogen glitzern lassen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Demanifesto (-4; du kannst die Manifestation nach Belieben verschwinden und wieder auftauchen lassen.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 2 AsP

**Fertigkeiten:** Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft, Wasser

**Erlernen:** Ach, Alch 8; Dru, Geo, Mag 14; Hex, Srl 18; Elf 20; 20 EP

### Pfeil des Eises

Du verzauberst einen Pfeil (oder Bolzen oder Wurfwaffe), sodass er im Flug die Macht des Elements freisetzt. Der Pfeil verursacht Eisschaden und *Erfrieren* (S. 98). Unbelebte Gegenstände werden bei einem Treffer mit Eis überzogen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Geschütz (-4; du verzauberst ein größeres Geschoss wie das einer Balliste.) Permanenz (-4, 4 AsP, davon 1 gAsP, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird oder der Pfeil verschossen wurde)

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 8 Initiativephasen

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Eis

**Erlernen:** Elf 18; 40 EP

### Stillstand

Du erschaffst eine Zone mit 8 Schritt Radius, die alle Bewegungen außer deiner verlangsamt. Andere Ziele verlieren ihre nächste Aktion, wenn sie eine andere Aktion als Konzentration nutzen. Trifft eine Waffe ein Wesen in der Zone, richtet sie nur halben Schaden an.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Begleiter (-4; die Zone bewegt sich mit dir.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Eis, Umwelt

**Erlernen:** Ach 16; 60 EP

### Warmes gefriere!

Das verzauberte Material von maximal 2 Kubikmetern Volumen kühlst schlagartig auf die Temperaturstufe Grimmfrost ab (S. 35) und bleibt für die Wirkungsdauer gefroren. Während der Wirkungsdauer ist die Härte des Materials halbiert, nach dem Ende der Wirkungsdauer immer noch um 2 verringert.

**Mächtige Magie:** Du kannst 1 weiteren Kubikmeter einfrieren.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eis, Verwandlung

**Erlernen:** Bor, Mag 18; 40 EP

### Zorn der Elemente

Du schleuderst eine Handvoll des Elements, mit dem du den Zauber wirkst, auf deinen Gegner. Die Menge vervielfacht sich im Flug und richtet 2W6 TP an. *Ballistischer Zauber*.

**Fertigkeit Eis:** *Erfrieren* (S. 98)

**Fertigkeit Erz:** *Niederschmettern* (S. 98)

**Fertigkeit Feuer:** *Nachbrennen* (S. 98)

**Fertigkeit Humus:** *Fesseln* (S. 98)

**Fertigkeit Luft:** *Zurückstoßen* (S. 98)

**Fertigkeit Wasser:** *Ertränken* (S. 98)

**Mächtige Magie:** Erhöht die TP um +4.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft, Wasser

**Erlernen:** Geo, Dru, Ach 12; 40 EP

**Weitere Talente:** Corpofrigo (S. 130), Elementarbann (S. 126), Firnlauf (S. 131), Schutzkreis gegen Elementare (S. 127)

## Erz (CH/KL/KO, 2)

Härte und Beständigkeit gelten als Eigenschaften des Erzes, die mit Erzauberei verstärkt werden können und von Erzelementaren verkörpert werden.



### Adamantium Erzstruktur

Du stärkst die Struktur eines Gegenstandes von maximal 16 Stein Gewicht. Seine Härte wird verdoppelt. Bei Waffen steigen der Waffenschaden um 2 Punkte, bei Rüstungen der RS um 1.

**Mächtige Magie:** Waffenschaden einer Waffe +1, für je 2 Stufen RS einer Rüstung +1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Adamantenuader (-4; das maximale Gewicht wird verdoppelt. Mehrfach wählbar.)

Kristallglanz (-4; während der Wirkungsduauer erscheint die Oberfläche des Materials wie die eines beliebigen anderen erzenen Materials.)

Zauberklinge (-4; während der Wirkungsduauer gilt die Waffe als magisch.)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsduauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Erz, Verwandlung

**Erlernen:** Ach 12; Geo, Mag 14; Dru 16; Alch 20; 40 EP

### Archofaxius

Entspricht weitgehend dem Ignifaxius (S. 139), verursacht aber *Niederschmettern* (S. 98).

**Fertigkeiten:** Erz

**Erlernen:** Ach, Dru, Geo, Mag 18; 40 EP

### Archosphaero

Entspricht weitgehend dem Ignisphaero (S. 139), aber verursacht *Niederschmettern* (S. 98).

**Fertigkeiten:** Erz

**Erlernen:** Ach, Mag 18; Geo, Dru 20; 60 EP

## Herbeirufung des Erzes

Der Zauber entspricht weitgehend der Herbeirufung des Eises (S. 136).

**Fertigkeiten:** Erz

**Erlernen:** Geo 14; Ach, Dru, Mag 16; Alch 18; 60 EP

## Fortifex arkane Wand

Es entsteht eine maximal 2x2 Schritt große, 5 Finger dicke, unsichtbare Wand. Die Wand ist undurchdringlich für Gegenstände bis zum Gewicht einer Rotzenkugel, schwerere Gegenstände werden nur leicht verlangsamt.

**Mächtige Magie:** Die Wand ist bis zum Gewicht eines schweren Menschen/Pferdes mit Reiter/einer Kutsche/eines Schiffes undurchdringlich.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Begleiter (-4; die Wand bewegt sich mit dir.)

Schimmernder Schild (-8; erschafft einen unsichtbaren und unzerstörbaren Schild. Die übrigen Werte gleichen einem Holzschild.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsduauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Erz, Umwelt

**Erlernen:** Mag 16; Ach 18; Alch 20; 40 EP

## Kraft des Erzes

Der schwerste Metallgegenstand in Reichweite wird stark magnetisch. Im Radius von 8 Schritt um den Magneten müssen alle Träger von Metallgegenständen eine Konterprobe (KK, 16) ablegen. Misssingt sie, werden ihnen Metallgegenstände aus den Händen gerissen und schlittern in Richtung des Magneten – bei einer Rüstung mit ihrem Träger. Selbst wenn die Konterprobe gelingt, sind alle Proben im Umgang mit Metallgegenständen um -4 erschwert.

**Mächtige Magie:** Der Malus steigt um -2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsduauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Erz, Verwandlung

**Erlernen:** Geo 12; Dru 16; Ach 18; Alch, Mag 20; 40 EP

## Leib des Erzes

Du harmonierst mit dem Element Erz. Du bist immun gegen Erzschaden und dein RS gegen Metallwaffen steigt um 1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Reise ins Element (-4; du kannst dich mit 1 Schritt pro Initiativephase durch Stein und Erz bewegen, als würdest du darin tauchen. Im Erz brauchst du nicht zu

atmen.)

Begleiter (-4; der Zauber betrifft auch eine weitere Person, mit der du permanent Hautkontakt halten musst.)

Leib aus Erz (-8; Deine Kreaturenklasse wird zu "Elementar" mit allen entsprechenden Eigenschaften (S. 99). Du kannst während der Wirkungsduauer keine Zauber wirken.)

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsduauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Erz, Verwandlung

**Erlernen:** Elf 18; Geo, Dru 20; 60 EP

## Paralysis starr wie Stein

Dein Ziel erstarrt zu einer unzerstörbaren Statue, der auch Gifte oder Krankheiten nichts anhaben können. Die Statue fühlt und hört nichts, kann aber sehen und riechen.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsduauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Erz, Verwandlung

**Erlernen:** Mag 12; Geo 16; Alch, Dru 18; 60 EP

## Pfeil des Erzes

Dieser Zauber entspricht weitgehend dem Pfeil des Eises (S. 137), aber verursacht Erzschaden und *Niederschmettern* (S. 98). Unbelebte Gegenstände erleiden bei einem Treffer doppelten Schaden.

**Fertigkeiten:** Erz

**Erlernen:** Mag 18; 20 EP

## Staub wandle!

Du erschaffst einen Golem aus Sand (mehr zu Beschwörungen siehe S. 81). Der Golem hat sich nach 1 Stunde an seine Existenz gewöhnt und ist einsatzfähig.

**Probenschwierigkeit:** nach Golem

**Vorbereitungszeit:** frei wählbar

**Ziel:** einzelner Rohling

**Wirkungsduauer:** bis die Bindung gelöst wird

**Kosten:** nach Golem, ein Viertel der Basiskosten als gAsP

**Fertigkeiten:** Erz

**Erlernen:** Mag 18; 60 EP

## Wand aus Erz

Eine 3 Schritt hohe und bis zu 4 Schritt lange Wand aus massivem Erz wächst entlang einer von dir bestimmten Linie aus dem Boden. Sie verfügt über eine Härte von 32. Sie kann mit einer Konterprobe (Klettern, 20) in 8 Aktionen überwunden werden.

**Mächtige Magie:** Die Höhe steigt um 1

Schritt. Die Länge der Wand steigt um bis zu 2 Schritt. Die Härte der Wand steigt um 16.

**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen  
**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** 8 Schritt  
**Wirkungsdauer:** 16 Minuten  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Erz  
**Erlernen:** Geo14; Mag 18; Dru 20; 40 EP

**Zagibu Ubigaz**  
Du lässt einen Schatz von maximal 1 Stein Gewicht unwiederbringlich zu Staub zerfallen. Magische oder karmale Gegenstände sind hiervon nicht betroffen.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion  
**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** augenblicklich  
**Kosten:** 4 AsP  
**Fertigkeiten:** Erz, Verwandlung  
**Erlernen:** Sch 8; Mag 20; 20 EP

**Weitere Talente:** Armatrutz (S. 130), Elementarbann (S. 126), Granit und Marmor (S. 128), Manifesto (S. 137), Schutzkreis gegen Elementare (S. 127), Zorn der Elemente (S. 137)



### Feuer (CH/IN/MU, 2)

Mit Feuerzauberei kannst du Gegenstände erwärmen oder verbrennen und die lodern den Wesenheiten des Feuers herbeirufen.



### Custodosigil Diebesbann

Du sicherst ein Gefäß von maximal 4 Stein mit einem magischen Siegel. Öffnet jemand außer dir das Gefäß, muss ihm eine *Konterprobe* (Schlösser knacken, 16) gelingen, sonst geht der Inhalt in Flammen auf.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt das Gewicht.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Modifikationen:** Personalisierung (-2; eine weitere Person kann das Gefäß öffnen. Mehrfach wählbar.)  
Permanenz (-4, 4 AsP, davon 1 gAsP,

Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird)  
**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde  
**Ziel:** Einzelobjekt  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Jahr  
**Kosten:** 4 AsP  
**Fertigkeiten:** Feuer  
**Erlernen:** Ach, Mag 12; Alch, Srl 16; 20 EP

**Herbeirufung des Feuers**  
Der Zauber entspricht weitgehend der Herbeirufung des Eises (S. 136).  
**Fertigkeiten:** Feuer  
**Erlernen:** Geo 14; Ach, Dru, Mag 16; Alch 18; 60 EP

**Ignifaxius Flammenstrahl**  
Eine Flammenlanze fügt dem Ziel 4W6 TP zu und verursacht *Nachbrennen* (S. 98). *Ballistischer Zauber*.  
**Mächtige Magie:** Die TP steigen um 2W6.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Modifikationen:** Gezielter Strahl (-4; du kannst die Trefferzone bestimmen.)  
**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion  
**Ziel:** Einzelwesen, Einzelobjekt  
**Reichweite:** 16 Schritt  
**Wirkungsdauer:** augenblicklich  
**Kosten:** 16 AsP  
**Fertigkeiten:** Feuer  
**Erlernen:** Mag 14; Ach 18; Dru, Srl 20; 40 EP

**Ignifugo Feuerbann**  
Du löschaft ein Feuer bis zur Größe eines Kaminfeuers.

**Mächtige Magie:** Du kannst ein Feuer bis zur Größe eines großen Lagerfeuers/eines Scheiterhaufens/eines brennenden Schiffes/einer brennenden Häusergruppe löschen.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Modifikationen:** Feuerdiebstahl (-4, Wirkungsdauer 1 Stunde, 1 AsP; du kannst ein maximal fackelgroßes Feuer von seiner alten Quelle nehmen und in deiner Hand mit dir tragen.)  
Selbstlöschung (-4, 0 Aktionen, 4 AsP; du löschaft dich selbst.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen  
**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** 32 Schritt  
**Wirkungsdauer:** augenblicklich  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Feuer, Umwelt  
**Erlernen:** Dru 14; Alch, Geo, Sch, Srl 16; Mag 18; 40 EP

**Ignimorpho Feuerform**  
Du kannst ein bestehendes Feuer bis zur Größe einer Fackel formen oder verlöschen lassen. Die Verformung geschieht mit einer GS von 8 Schritt pro Initiativephase und benötigt *Konzentration*.  
**Mächtige Magie:** Du kannst ein Feuer bis zur

Größe eines Kaminfeuers/eines großen Lagerfeuers/eines Scheiterhaufens/eines brennenden Schiffes manipulieren.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen  
**Ziel:** Einzelobjekt  
**Reichweite:** 16 Schritt  
**Wirkungsdauer:** 8 Initiativephasen  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Feuer  
**Erlernen:** Elf, Srl 18; 20 EP

### Igniplano Flächenbrand

Du beschwörst flammende Urgewalten aus der Erde hervor. In einem Kreis mit 4 Schritt Radius fügen Flammensäulen jedem Wesen 4W6 TP zu, die *Nachbrennen* (S. 98) verursachen. Alles Brennbare in der Zone geht augenblicklich in Flammen auf.

**Mächtige Magie:** Die TP steigen um +2W6.

**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen  
**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** 32 Schritt  
**Wirkungsdauer:** augenblicklich  
**Kosten:** 32 AsP  
**Fertigkeiten:** Feuer  
**Erlernen:** -; 60 EP

### Ignisphaero

Du erschaffst eine elementare Kugel, die du mit *Konzentration* und Blickkontakt 16 Schritt pro Initiativephase bewegen kannst. Die Kugel explodiert, wenn du die *Konzentration* oder den Blickkontakt verlierst, du sie absichtlich zündest oder die Wirkungsdauer endet. Die Explosion richtet 4W6 TP an und verursacht *Nachbrennen* (S. 98). Pro Schritt Entfernung fällt der niedrigste Würfel weg.

**Mächtige Magie:** Die TP steigen um 1W6.

**Probenschwierigkeit:** 12  
**Modifikationen:** Vorgegebene Bewegung (-4; du gibst der Kugel die Bewegung bis zur Explosion vor, *Konzentration* und Blickkontakt zur Kugel sind nicht nötig.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen  
**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** 2 Schritt  
**Wirkungsdauer:** 2 Initiativephasen  
**Kosten:** 16 AsP  
**Fertigkeiten:** Feuer  
**Erlernen:** Mag 18; Ach, Geo 20; 60 EP

### Leib des Feuers

Du harmonierst mit dem Element Feuer. Du bist immun gegen Hitze und Feuerschaden.

**Probenschwierigkeit:** 12  
**Modifikationen:** Reise ins Feuer (-4; du kannst dich mit 1 Schritt pro Initiativephase durch Feuer und Lava bewegen, als würdest du darin tauchen. Im Feuer brauchst du nicht zu atmen.) Begleiter (-4; der Zauber betrifft auch eine weitere Person, mit der du permanent

Hautkontakt halten musst.)  
Leib aus Feuer (-8; Deine Kreaturenklasse wird zu "Elementar" mit allen entsprechenden Eigenschaften (S. 99). Du kannst während der Wirkungsdauer keine Zauber wirken.)

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Feuer, Verwandlung

**Erlernen:** Geo, Hex 16; Alch, Elf, Dru, Mag 20; 60 EP

### Pfeil des Feuers

Dieser Zauber entspricht weitgehend dem Pfeil des Eises (S. 137), aber verursacht Feuerschaden und *Nachbrennen* (S. 98). Unbelebte Gegenstände gehen bei einem Treffer in Flammen auf.

**Fertigkeiten:** Feuer

**Erlernen:** Mag 20; 40 EP

### Wand aus Flammen

Eine 3 Schritt hohe und bis zu 4 Schritt lange Wand aus lodernden Flammen wächst entlang einer von dir bestimmten Linie aus dem Boden. Wer sich der Wand nähert, erleidet bei misslungener Konterprobe (KO, 12) *Nachbrennen* (S. 98). Die Durchquerung verursacht 4W6 SP.

**Mächtige Magie:** Der Schaden beim Durchqueren der Wand steigt um 2W6, die maximale Länge um 2 Schritt und die Höhe um 1 Schritt.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** 16 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

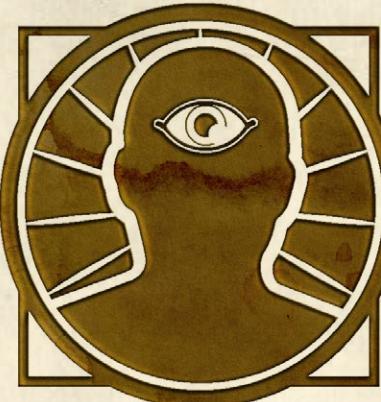
**Fertigkeiten:** Feuer

**Erlernen:** Dru, Geo 16; Mag 18; 40 EP

**Weitere Talente:** Brenne toter Stoff! (S. 128), Caldofrigo heiß und kalt (S. 136), Elementarbann (S. 126), Manifesto (S. 137), Schutzkreis gegen Elementare (S. 127), Warmes Blut (S. 132), Zorn der Elemente (S. 137)

**Hellsicht (IN/KL/KL, 3)**

Die Hellsicht kann deine Sinne verstärken oder erweitern, sodass du magische Kräfte, Wärme oder Gefühle wahrnehmen kannst. Hellseher sind auch Experten für die Analyse von Zaubern und Artefakten.



### Analys Arcanstruktur

Du analysierst die magische Struktur eines arkanen Artefakts oder eines magischen Wesens.

Das entspricht einem Analysegrad von 1 für die Strukturanalyse (mehr dazu siehe S. 80).

**Mächtige Magie:** Der Analysegrad steigt um 1.

**Probenschwierigkeit:** 16

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelobjekt, Einzelwesen

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Hellsicht, Kraft

**Erlernen:** Mag 12; Ach 14; Alch, Dru, Elf, Geo, Hex 16; 40 EP

### Blick aufs Wesen

Der Zauber offenbart dir die Fertigkeiten deines Ziels. Du erhältst einen groben Eindruck von seinen körperlichen, geistigen, handwerklichen, kämpferischen und zauberischen Fähigkeiten.

**Mächtige Magie:** Du erfährst auch besonders hohe Fertigkeiten/markante Vorteile/Eigenschaften/Vorlieben und Vorgehen.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Modifikationen:** Leuchtende Persönlichkeit (-4; du erkennst in einer Gruppe von bis zu 8 Personen diejenige, die in einem von dir gewählten Bereich am meisten heraussticht. Durch eine Konterprobe (MR, 16) können sich die Personen vor der Entdeckung schützen.)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Hellsicht

**Erlernen:** Elf 12; Geo, Mag 14; Ach, Alch, Dru, Hex, Sch 16; 40 EP

### Blick durch fremde Augen

Du blickst während der Wirkungsdauer durch die Augen deines Opfers, das davon nichts ahnt. Du kannst nur Opfer verzaubern, die du sehr gut kennst oder von denen du ein Körperteil besitzt. **Mächtige Magie:** Es reicht, wenn dir das Ziel persönlich bekannt ist/du es eine Weile beobachtet hast/du es vom Hörensagen kennst.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Modifikationen:** Mehrere Sinne (-4; du teilst einen weiteren Sinn mit dem Opfer. Mehrfach wählbar.)

**Fremder Zauber** (-8; du kannst während der Wirkungsdauer aus den Augen deines Opfers zaubern. Du musst dabei selbstverständlich auf Gesten und Formeln verzichten.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** 16 Meilen

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Hellsicht, Verständigung

**Erlernen:** Dru, Sch 18; Mag 20; 40 EP

### Blick in die Gedanken

Du siehst die Gedanken deines Ziels als verschwommene Bilder vor dir. Weiß das Ziel, dass seine Gedanken gelesen werden, kann es dich mit einer Konterprobe (Willenskraft, 20) in die Irre führen.

**Mächtige Liturgie:** Du erhältst einen deutlichen/klaren Einblick in die Gedanken deines Ziels.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Modifikationen:** Kampfsinn (nur Elf, -4; du kannst die AT des Gegners vorhersehen, VT gegen diesen Gegner sind um +4 erleichtert.) Traumreise (-4, Wirkungsdauer 1 Stunde; du kannst an den Träumen des Ziels teilhaben.) Verhandlungssinn (nicht Elf, -4, Wirkungsdauer 1 Stunde; du kannst die Argumente und Absichten deines Ziels vorhersehen, gesellschaftliche Proben sind um +2 erleichtert.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Hellsicht

**Erlernen:** Elf, Mag 14; Dru, Hex 16; Geo 18; 40 EP

### Blick in die Vergangenheit

Die Geschichte des Ortes rauscht vor deinen Augen vorbei. Während der Wirkungsdauer erkennst du die wichtigsten Ereignisse des letzten Monats.

**Mächtige Magie:** Du blickst 1 Jahr/10 Jahre/100 Jahre/1000 Jahre zurück.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Objekt (-4, Einzelobjekt)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen  
**Kosten:** 16 AsP  
**Fertigkeiten:** Hellsicht, Temporal  
**Erlernen:** Dru, Geo 18; Mag 20; 20 EP

#### Exposami Lebenskraft

Du nimmst Lebewesen als grün leuchtende Flecken wahr. Der Zauber kann alle Elemente bis auf Erz und Eis durchdringen.  
**Mächtige Magie:** Du kannst Angehörige verschiedener Spezies/verschiedene Individuen unterscheiden und wiedererkennen.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Modifikationen:** Reinheit der Aura (-8; der Zauber zeigt den Gesundheitszustand des Ziels, dämonische Verseuchungen usw.)  
**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** 16 Schritt  
**Wirkungsdauer:** 8 Initiativephasen  
**Kosten:** 4 AsP  
**Fertigkeiten:** Hellsicht  
**Erlernen:** Elf 12; Ach, Alch, Dru, Geo 16; Hex, Mag 18; 20 EP

#### Gefunden!

Du erfühlst die Richtung, in der sich ein mindestens rucksackgroßer Gegenstand aus deinem Besitz befindet.  
**Mächtige Magie:** Der Gegenstand kann kopffaust-/münzgroß sein.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Modifikationen:** Fremdbesitz (-4; du musst den Gegenstand nur gesehen haben.) Hörensagen (-8, der Gegenstand muss dir nur ausführlich beschrieben worden sein.)  
**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen  
**Ziel:** selbst  
**Reichweite:** 4 Meilen  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Hellsicht  
**Erlernen:** Sch 14; Ach, Alch, Hex, Mag, Srl 18; 20 EP

#### Koboldvision

Du bist in der Lage, während der Wirkungsdauer in die Feenwelt zu blicken, sofern sich ein Übergang in der Nähe befindet. Achaz blicken mit diesem Zauber in entrückte Globulen.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen  
**Ziel:** selbst  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 4 AsP  
**Fertigkeiten:** Hellsicht, Kraft  
**Erlernen:** Sch 14; Ach 20; 20 EP

#### Madas Spiegel

Die Spiegelung des Mondes auf der Wasseroberfläche verwandelt sich in das Abbild des Ziels. Zusätzlich kannst du kleine Teile des Hintergrunds erkennen und spürst flüchtig die Gefühlseindrücke deines Ziels. Dieses erinnert sich währenddessen an dich.

**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** dereweit  
**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Hellsicht, Verständigung  
**Erlernen:** Hex 18; Dru, Srl 20; 20 EP

#### Oculus Astralis

Du wirfst einen Blick in die Welt der Magie. Während nichtmagische Gegenstände nur schwer zu erkennen sind, erscheint Magie als Ansammlung pulsierender Kraftfäden (Analysegrad 1 der Intensitätsanalyse, S. 80). Während der Wirkungsdauer kannst du deine Sinnenschärfe zur Strukturanalyse (S. 80) verwenden, wodurch du 1 Punkt Erschöpfung erleidest. Außerdem kannst du dich im Labyrinth orientieren.

**Mächtige Magie:** Der Analysegrad der Intensitätsanalyse steigt um +1.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen  
**Ziel:** selbst  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 16 Minuten  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Hellsicht, Kraft  
**Erlernen:** Mag 18; 60 EP

#### Odem Arcanum

Du nimmst magische Kraft um das Ziel kurz als roten Schimmer wahr. Das entspricht einem Analysegrad von 1 für die Intensitätsanalyse (mehr dazu S. 80).

**Mächtige Magie:** Der Analysegrad steigt um 1.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Modifikationen:** Sichtbereich (-4, Zone; wirkt auf alle Objekte im Sichtfeld.)  
**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion  
**Ziel:** Einzelwesen, Einzelobjekt  
**Reichweite:** 8 Schritt  
**Wirkungsdauer:** 2 Initiativephasen  
**Kosten:** 4 AsP  
**Fertigkeiten:** Hellsicht, Kraft  
**Erlernen:** Ach, Alch, Elf, Mag 8; Dru, Geo, Hex 12; Bor, Sch, Srl 14; 40 EP

#### Penetrizzel Tiefenblick

Du kannst durch eine Wand von bis zu 1/2 Schritt Dicke sehen, solange die Wand nicht aus einem magischen oder magieabweisenden Material besteht.

**Mächtige Magie:** Die mögliche Dicke steigt um 1/2 Schritt.

#### Probenschwierigkeit: 12

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 8 Initiativephasen

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Hellsicht

**Erlernen:** Mag 14; Elf, Sch, Srl 16; 20 EP

#### Pestilenz ertüpfen

Du erfühlst die Krankheit in deinem Ziel. Du erfährst die Art der Krankheit, ihren Verlauf und die Ansteckungsgefahr.

**Mächtige Magie:** Anschließende Proben zur Heilung der Krankheit sind um +2 erleichtert.  
**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Gift entdecken (-4, 2 Aktionen; statt Krankheiten erkennst du Gifte.)

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Hellsicht

**Erlernen:** Dru 12; Hex 14; Elf 18; 20 EP

#### Sealentier erkennen

Du erkennst das Sealentier deines Ziels. Wenn dir das Tier und seine assoziierten Eigenschaften bekannt sind, erleichtert dir das alle künftigen gesellschaftlichen Proben dem Ziel gegenüber um +2.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Hellsicht

**Erlernen:** Hex, Sch 18; 40 EP

#### Sensibar Empathicus

Du kannst die Gefühle deines Gegenübers erahnen, wodurch deine Menschenkenntnis gegen das Ziel um +4 steigt.

**Mächtige Magie:** Der Bonus steigt um +2.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Hellsicht

**Erlernen:** Elf 8; Hex, Mag 12; Ach, Dru, Geo, Sch, Srl 14; Alch 16; 40 EP

#### Tiergedanken

Du siehst die Gedanken des Tiers als verschwommene Bilder.

**Mächtige Magie:** Zusätzlich kannst du das Tier um einen kleineren/größeren/gefährlichen Gefallen bitten. Ob das Tier den Gefallen ausführen kann und will, ist Spielleiterentscheid.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz  
**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen  
**Ziel:** Tier  
**Reichweite:** 8 Schritt  
**Wirkungsdauer:** 4 Minuten  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Hellsicht, Verständigung  
**Erlernen:** Elf, Geo 14; Ach, Dru, Hex 16; Sch 18; 20 EP

### Xenographus Schriftenkunde

Du kannst den Sinn eines geschriebenen Satzes verstehen, auch wenn du Schrift und Sprache nicht kennst.  
**Mächtige Magie:** Verdoppelt die Anzahl der Sätze.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen  
**Ziel:** Einzelobjekt  
**Reichweite:** 4 Schritt  
**Wirkungsdauer:** augenblicklich  
**Kosten:** 4 AsP  
**Fertigkeiten:** Hellsicht  
**Erlernen:** Alch 18; Mag 20; 40 EP

**Weitere Talente:** Adlerauge Luchsenohr (S. 130), Hellsicht trüben (S. 127), Memorans Gedächtniskraft (S. 131), Sensattacco Meisterstreich (S. 132), Warmes Blut (S. 132)

**Ziel:** Einzelwesen  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** augenblicklich  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Humus, Verwandlung  
**Erlernen:** Elf, Mag 8; Ach, Geo 12; Alch, Dru 14; Srl 16; 60 EP

### Herbeirufung des Humus

Der Zauber entspricht weitgehend der Herbeirufung des Eises (S. 136).  
**Fertigkeiten:** Humus  
**Erlernen:** Geo 14; Ach, Dru, Mag 16; Alch 18; 60 EP

### Fesselranken

Aus dem Boden unter deinem Opfer wachsen Ranken hervor, die es mit einem Umklammern-Manöver (-4) festhalten, aus der es sich mit einer Aktion Konflikt und einer Konterprobe (GE oder KK, 16) befreien kann. Beachte, dass diese Probe ebenfalls durch das Umklammern erschwert ist.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Modifikationen:** Dornenfessel (-8; misslungene Konterproben fügen dem Opfer 2W6 TP zu.)  
**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** 8 Schritt  
**Wirkungsdauer:** 4 Initiativephasen  
**Kosten:** 4 AsP  
**Fertigkeiten:** Humus  
**Erlernen:** Dru, Geo 12; Hex 16; 20 EP

### Haselbusch und Ginsterkraut

Du leitest das Wachstum einer Pflanze, kannst es beschleunigen und formen. Die Kosten, Zauberdauer und Modifikationen Mächtige Magie sind Meisterentscheid. Beispiele:  
 4 AsP, keine Mächtige Magie, 1 Minute: Aus einem Samen wächst eine kleine Heilpflanze.  
 8 AsP, 1x Mächtige Magie, eine halbe Stunde: Ein Baum trägt drei Monate zu früh Früchte.  
 4 AsP, 2x Mächtige Magie, 4 Minuten: Die Rinde eines Baumes zeigt eine Botschaft;  
 128 AsP, 4x Mächtige Magie, 4 Tage: Eine Baumkrone wird zu einem Baumhaus mit Möbeln, Dach und Fenstern  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** nach Projekt  
**Ziel:** Pflanze  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** augenblicklich  
**Kosten:** nach Projekt

**Fertigkeiten:** Humus, Verwandlung  
**Erlernen:** Elf 14; Geo 18; Alch, Dru, Hex, Mag 20; 60 EP

### Hexenspeichel

Der Zauber entspricht weitgehend dem Balsam (S. 142).  
**Modifikationen:** Geheime Zutat (-4, Einzelobjekt, Wirkungsdauer 1 Stunde; der Zauber

heilt den Esser des verzauberten Gerichts.)  
**keine Sofortige Regeneration**  
**Erlernen:** Hex 8; 60 EP

### Humofaxius

Entspricht weitgehend dem Ignifaxius (S. 139), aber verursacht *Fesseln* (S. 98).  
**Fertigkeiten:** Humus  
**Erlernen:** Ach, Dru, Geo, Mag 18; 40 EP

### Humosphaero

Entspricht weitgehend dem Ignisphaero (S. 139), aber verursacht *Fesseln* (S. 98).  
**Fertigkeiten:** Humus  
**Erlernen:** Ach, Mag 18; Geo, Dru 20; 60 EP

### Klarum Purum

Du stoppst die Wirkung eines Giftes bis Stufe 16 sofort.

**Mächtige Magie:** Die maximal aufgehobene Giftstufe steigt um 4.

**Probenschwierigkeit:** 12  
**Modifikationen:** Schutz (Wirkungsdauer 8 Stunden; die verzauberte Person ist resistent gegen Gifte bis zur entsprechenden Giftstufe (S. 34). War sie bereits resistent, ist sie immun.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Einzelwesen  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** augenblicklich  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Humus  
**Erlernen:** Alch, Mag 12; Ach, Dru, Elf, Geo, Hex 18; 40 EP

### Kraft des Humus

Du erfüllst ein großes humusaffines Objekt wie einen Baum mit elementarer Lebenskraft. Wer im Radius von 8 Schritt eine Ruhepause verbringt, regeneriert eine zusätzliche Wunde.  
**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Heiliger Hain (-16, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 64 AsP, davon 16 gAsP)

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelwesen  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Tag  
**Kosten:** 16 AsP  
**Fertigkeiten:** Humus  
**Erlernen:** Dru, Geo 16; Hex 18; Ach, Elf 20; 40 EP

### Leib der Erde

Du harmonierst mit dem Element Humus. Du bist immun gegen Gifte und Humusschaden.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Reise in die Erde (-4; du kannst dich mit 2 Schritt pro Initiativephase durch Holz und Erde bewegen, als würdest du darin tauchen. Im Humus brauchst du nicht zu atmen.)

**Begleiter** (-4; der Zauber betrifft auch eine

### Balsam Salabunde

Dein Ziel erhält 2W6+4 Heilpunkte, für jede Überschreitung der WS heilst du eine Wunde.  
**Mächtige Magie:** Erhöht die Heilpunkte um 4.  
**Probenschwierigkeit:** 12+Wundabzug des Ziels  
**Modifikationen:** Blutung stoppen (Probenschwierigkeit 16, 8 Aktionen; stoppt eine Blutung) Sofortige Regeneration (-16, 4 Aktionen, 32 AsP; das Ziel erhält für 32 Initiativephasen den Vorteil Regeneration I (S. 97).)  
**Vorbereitungszeit:** 16 Minuten

weitere Person, mit der du permanent Hautkontakt halten musst.)

Leib aus Humus (-8; Deine Kreaturenklasse wird zu "Elementar" mit allen entsprechenden Eigenschaften (S. 99). Du kannst während der Wirkungsdauer keine Zauber wirken.)

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Humus, Verwandlung

**Erlernen:** Geo, Hex 16; Elf, Dru, Mag 20; 60 EP

### Leidensbund

Du übernimmst 2 Wunden von deinem Ziel.

**Mächtige Magie:** Du übernimmst 1 weitere Wunde.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Krankheitsbund (Probenschwierigkeit Krankheitsstufe; du übernimmst die Krankheit deines Ziels.)

Giftbund (Probenschwierigkeit Giftstufe; du übernimmst das Gift von deinem Ziel.)

Heilender Dritter (-4; zwei Einzelpersonen; du überträgst die Wunden von einem Ziel auf ein freiwilliges anderes.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Humus, Verständigung

**Erlernen:** Ach 18; Hex 20; 40 EP

### Pfeil des Humus

Dieser Zauber entspricht weitgehend dem Pfeil des Eises (S. 137), aber verursacht Humusschaden und *Fesseln* (S. 98).

Unbelebte Gegenstände werden bei einem Treffer mit Ranken überzogen, die Klettern-Proben um +4 erleichtern.

**Fertigkeiten:** Humus

**Erlernen:** Elf 16; Ach 18; 40 EP

### Ruhe Körper, Ruhe Geist

Dein Ziel sinkt in einen tiefen Schlaf, aus dem es nur mit Gewalt geweckt werden kann. Wird es nicht vorzeitig geweckt, regeneriert es zwei zusätzliche Wunden.

**Mächtige Magie:** Regeneriert eine weitere Wunde.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Humus

**Erlernen:** Elf 14; Ach, Alch, Dru, Hex, Mag 18; 20 EP

### Sumpfstrudel

Im Humusboden bildet sich ein morastiger Strudel. Wesen in der Umgebung müssen jede Initiativephase eine Konterprobe (KK, 16) ablegen, die um die Distanz zum Zentrum in Schritt erleichtert ist. Beim Misslingen wird es 2 Schritt in Richtung des Zentrums gezerrt.

Im Zentrum erleidet jedes Ziel 8W6 SP und wird für die verbleibende Wirkungsdauer handlungsunfähig.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Dornenranken (-8; jede misslungene Konterprobe verursacht 2W6 TP.)

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 64 Schritt

**Wirkungsdauer:** 8 Initiativephasen

**Kosten:** 32 AsP

**Fertigkeiten:** Humus, Umwelt

**Erlernen:** Geo 18; Dru 20; 60 EP

### Sumus Elixiere

Du stärkst ein frisch gebrautes, heilendes oder kräftigendes Elixier. Es erhält eine zusätzliche Stufe Hohe Qualität.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Potenzierung (-8; das Elixier muss nicht gerade frisch gebraut worden sein.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Humus

**Erlernen:** Geo 14; Alch, Dru 16; Hex 18; Mag 20; 20 EP

### Tiere besprechen

Dein Ziel erhält 4W6+8 Heilpunkte, für jede Überschreitung der WS wird eine Wunde geheilt.

**Mächtige Magie:** Erhöht die Heilpunkte um 8.

**Probenschwierigkeit:** 12+Wund-Mod des Ziels

**Modifikationen:** Blutung stoppen (Probenschwierigkeit 16, 8 Aktionen; du stoppst eine Blutung.)

Bann des Siechtums (Du beendest ein Gift oder eine Krankheit bis maximal Stufe 16.

Mächtige Magie erhöht die maximal aufgehobene Gift-/Krankheitsstufe um 4.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Tier

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Humus, Verwandlung

**Erlernen:** Hex 12; Dru, Geo 20; 20 EP

### Wand aus Dornen

Eine 3 Schritt hohe und bis zu 4 Schritt lange Wand aus spitzen Dornen wächst entlang einer von dir bestimmten Linie aus dem Boden. Sie hat eine Härte von 16 und verfügt

über Regeneration I (S. 97). Um sie zu

durchqueren, musst du sie mit einer Konterprobe (GE, 16) betreten. Nach je 4 Initiativephasen kannst du eine Konterprobe (GE, 16) ablegen, um die Wand zu verlassen. Durch den Versuch erleidest du 2W6 TP.

**Mächtige Magie:** Die Höhe der Wand steigt um 1 Schritt, die Länge um bis zu 2 Schritt, und die Härte um 8.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** 16 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Humus

**Erlernen:** Geo, Mag 18; Dru 20; 40 EP

### Weisheit der Bäume

Du verwandelst dich in einen prächtigen Baum. Während deiner Zeit als Baum verlierst du das Bewusstsein, dafür fügen dir Gifte und Krankheiten keinen Schaden zu. Erleidest du mehr als 4 Wunden, verwandelst du dich zurück.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Bewusst (-8; du bleibst bei Bewusstsein und kannst dich jederzeit zurückverwandeln.)

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Jahr

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Humus, Verwandlung

**Erlernen:** Geo, Dru 16; Elf 20; 20 EP

**Weitere Talente:** Eins mit der Natur (S. 131), Elementarbann (S. 126), Lach dich gesund (S. 134), Manifesto (S. 137), Schutzkreis gegen Elementare (S. 127), Wipfellauf (S. 132), Zorn der Elemente (S. 137)

### Illusion (CH/FF/IN, 2)

Illusionen sind Trugbilder, mit denen Scharlatane ihr Publikum in den Bann ziehen. Aber auch manche Dämonen erschaffen Illusionen, um ihre Opfer zu täuschen.



### Aureolus Gündelglanz

Eine feste Oberfläche von bis zu einem Rechtschritt sieht so aus, als wäre sie aus purem Gold. Dabei handelt es sich um eine *Illusion* (Sicht). Mächtige Magie: Verdoppelt die Fläche. Probenschwierigkeit: 12

**Modifikationen:** Farbenspiel (-4; du kannst auch eine andere Farbe oder ein Muster wählen.) Wasserfläche (-4; du kannst auch andere Oberflächen wie deine Haut verzaubern.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührungen

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 2 AsP

**Fertigkeiten:** Illusion

**Erlernen:** Srl 12; Mag 16; 20 EP

### Auris Nasus Oculus

Eine statische *Illusion* (Sicht, Gehör oder Geruch) deiner Wahl erscheint. Ihre maximale Größe beträgt PW Illusion x4 Raumschritt. Mächtige Magie: Die Illusion betrifft einen weiteren, oben genannten Sinn.

Probenschwierigkeit: 12

**Modifikationen:** Bewegte Illusion (-4; die Illusion führt eine beim Zaubern bestimmte Bewegung aus.)

Kontrollierte Illusion (-4; du kannst die Illusion aktiv steuern, was *Konzentration* erfordert.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 32 Schritt

**Wirkungsdauer:** 16 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Illusion

**Erlernen:** Srl 12; Mag 14; 60 EP

### Blendwerk

Der Zauber entspricht dem Auris Nasus Oculus (S. 144). Nur der Gesichtssinn ist täuschbar, aber der Zauber beinhaltet automatisch die Modifikation Bewegte Illusion. Erfordert *Konzentration*.

**Erlernen:** Sch 8; Mag, Srl 18; 40 EP

### Chamaelioni Mimikry

Du verschmilzt vollkommen mit der Umgebung und erhältst den Vorteil Tarnung (S. 98), solange du dich nicht bewegst. Proben auf Heimlichkeit sind um +4 erleichtert. Erlaubt *Aufrechterhalten*.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12

**Modifikationen:** Tarnung (-4; du kannst dich mit 1 Schritt pro Initiativephase bewegen.)

Dinge Tarnen (-4; Einzelobjekt; du kannst einen maximal menschengroßen Gegenstand tarnen.)

Andere Tarnen (-4; der Zauber betrifft auch einen Begleiter, mit dem du permanent Hautkontakt haben musst. Mehrfach wählbar.)

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührungen

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Illusion, Verwandlung

**Erlernen:** Elf 14; Hex, Mag 18; 40 EP

### Delicioso Gaumenschmaus

Du kannst Geruch und Geschmack eines Gegenstandes – meist einer Speise – bestimmen. Dabei handelt es sich um eine *Illusion* (Geschmack und Geruch). Der Gegenstand kann maximal 1 Stein wiegen.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt das maximale Gewicht.

Probenschwierigkeit: 12

**Modifikationen:** Aromenvielfalt (-4; du kannst die Geschmäcker einzelner Teile der Speise getrennt voneinander festlegen.)

Völlerei (-4; die Speise scheint während der Wirkungsdauer nicht zu sättigen.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührungen

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 2 AsP

**Fertigkeiten:** Illusion

**Erlernen:** Srl 14; Mag 16; Sch 18; 20 EP

### Duplicatus

Ein mit dir verschwimmender Doppelgänger erscheint und verwirrt deine Gegner. Bei Nah- und Fernkampfangriffen wird ausgewürfelt, ob der Angriff dich oder einen Doppelgänger trifft. Der Doppelgänger ist eine *Illusion* (Sicht).

**Mächtige Magie:** Erschafft einen weiteren Doppelgänger.

Probenschwierigkeit: 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührungen

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Illusion

**Erlernen:** Mag, Srl 14; 40 EP

### Favilludo Funkentanz

Du erzeugst einen kunterbunten Funken schwarm in einfachen geometrischen Formen deiner Wahl, der eine Person umgibt. Er ist offensichtlich als *Illusion* (Sicht) erkennbar.

Probenschwierigkeit: 12

**Modifikationen:** Subtile Leuchten (-4, 4 AsP; alle Proben des Ziels auf Beeinflussung sind um +2 erleichtert.)

Leuchtender Panzer (-4, 4 AsP; AT auf das Ziel sind um -2 erschwert, gezielte Schläge unmöglich.)

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 2 Schritt

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 1 AsP

**Fertigkeiten:** Illusion

**Erlernen:** Srl 12; Mag 14; Sch 18; 20 EP

### Flirrender Funkelglanz

Du erzeugst eine illusionäre Explosion aus Farben und Formen vor den Augen deines Ziels. Gelingt ihm keine *Konterprobe* (IN, 16), so ist es in seiner nächsten Initiativphase zu keiner Aktion fähig.

Probenschwierigkeit: 12

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Illusion

**Erlernen:** Srl 16; Sch 20; 40 EP

### Impersona Maskenbild

Durch eine *Illusion* (Sicht) erscheint dein Gesicht und dein Haar wie das einer anderen Person. Du kannst nur Ziele kopieren, die du sehr gut kennst.

**Mächtige Magie:** Es reicht, wenn dir das Ziel persönlich bekannt ist/du es eine Weile beobachtet hast/du es vom Hörensagen kennst.

Probenschwierigkeit: 12

**Modifikationen:** Mal tarnen (-4, 4 AsP; die Illusion betrifft einen anderen Körperteil, wo sie Narben, Tätowierungen und eventuell sogar Dämonenmale verstecken oder erscheinen lassen kann.)

Karikatur (nur Srl; das Gesicht ist grotesk überzeichnet und eindeutig als Karikatur erkennbar.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührungen

**Wirkungsdauer:** 4 Stunden

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Illusion

**Erlernen:** Mag, Srl 16; 40 EP

### Lockruf und Feenfüße

Einem kleinen, maximal 1 Stein schweren Objekt wachsen Feenfüße und es läuft zu dir. Die Feenfüße sind eine *Illusion* (Sicht).

**Mächtige Magie:** Verdoppelt das Gewicht.

Probenschwierigkeit: 12

**Modifikationen:** Da lang! (-4; du kannst ein anderes Ziel als dich selbst angeben.)

Erbsenparade (-4; der Zauber betrifft eine Gruppe von Gegenständen, die zusammen nicht mehr wiegen als das Maximalgewicht.) Feenflügel (-8; das Objekt fliegt zu dir.)

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Illusion, Umwelt

**Erlernen:** Sch 12; 20 EP

### **Menetekel Flammenschrift**

Du lässt bis zu 64 Schriftzeichen mit einer Länge von bis zu 8 Schritt Gesamtgröße erscheinen. Die Zeichen sehen wie Flammenlinien, verschmiertes Blut oder astrales Glühen oder Ähnliches aus und sind eine *Illusion* (Sicht). **Mächtige Magie:** Die Zahl der Schriftzeichen und deren maximale Größe verdoppelt sich. **Probenschwierigkeit:** 12 **Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen **Ziel:** Zone **Reichweite:** 32 Schritt **Wirkungsdauer:** 1 Stunde **Kosten:** 4 AsP **Fertigkeiten:** Illusion **Erlernen:** Mag, Srl 14; 20 EP

### **Projektimago Ebenbild**

Du lässt eine *Illusion* (Sicht und Gehör) deiner selbst an einem Ort erscheinen, den du schon einmal gesehen haben musst. Die Illusion bewegt sich während der Wirkungsdauer genau wie du. **Probenschwierigkeit:** 12 **Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen **Ziel:** Zone **Reichweite:** 4 Meilen **Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen **Kosten:** 8 AsP **Fertigkeiten:** Illusion **Erlernen:** Srl 16; Ach, Mag 20; 20 EP

### **Reflectimago Spiegelschein**

Durch eine *Illusion* (Sicht) kannst während der Wirkungsdauer bis zu 4 Objekten in deinem Sichtbereich eine verspiegelte Oberfläche geben, die eine Stunde hält. Das Objekt kann maximal so groß wie eine Tür sein. **Mächtige Magie:** Die Zahl der Objekte steigt um 2. **Probenschwierigkeit:** 12 **Modifikationen:** Handspiegel (-4, 1 AsP; ein Teil deines Körpers wird verspiegelt.) Spiegelsaal (-4; du kannst die Spiegel in der Luft entstehen lassen.) Optik-Trick (-4; du kannst die Formen und Brennweiten der Spiegel verändern.) **Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen **Ziel:** selbst **Reichweite:** Berührungsreichweite **Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen **Kosten:** 8 AsP **Fertigkeiten:** Illusion, Verwandlung **Erlernen:** Mag 14; Srl 16; 20 EP

### **Schelmenmaske**

Durch eine *Illusion* (Sicht) gleicht dein Körper dem eines Anderen. Du kannst nur Personen kopieren, die du sehr gut kennst. **Mächtige Magie:** Es reicht, wenn dir das Ziel persönlich bekannt ist/du es eine Weile beobachtet hast/du es vom Hörensagen kennst. **Probenschwierigkeit:** 12 **Modifikationen:** Tier (-4; auch etwa menschengroße Tiere können gewählt werden.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** selbst **Reichweite:** Berührungsreichweite **Wirkungsdauer:** 4 Minuten **Kosten:** 8 AsP **Fertigkeiten:** Illusion **Erlernen:** Sch 12; Mag, Srl 20; 40 EP

### **Seidenweich Schuppengleich**

Du gibst durch eine *Illusion* (Tastsinn) dem verzauberten Gegenstand eine Textur deiner Wahl. **Probenschwierigkeit:** 12 **Modifikationen:** Zähneknirschen (-4; die Illusion betrifft nur Gaumen und Zunge.) **Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen **Ziel:** Einzelobjekt **Reichweite:** Berührungsreichweite **Wirkungsdauer:** 8 Stunden **Kosten:** 4 AsP **Fertigkeiten:** Illusion **Erlernen:** Sch 12; Srl 20; 20 EP

### **Vocolimbo hohler Klang**

Von einem Ort deiner Wahl aus erklingt eine *Illusion* (Gehör) als hohle Stimme, die eine von dir gewählte, bis zu 16 Worte lange Botschaft spricht.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt die Länge der Botschaft.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Zeitversetzt (-2; die Botschaft ertönt erst nach einem Zeitraum von bis zu 4 Initiativephasen. Mehrfach wählbar.) Vox Memoriae (-4, Wirkungsdauer bis zur Sommersonnenwende, 8 AsP; die Botschaft ertönt erst, wenn ein beim Zaubern bestimmtes Ereignis eintritt.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Zone **Reichweite:** 32 Schritt **Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen **Kosten:** 2 AsP **Fertigkeiten:** Illusion **Erlernen:** Srl 12; Mag 14; Sch 20; 20 EP

### **Vogelzwitschern Glockenspiel**

Ein bestimmtes Geräusch, welches das Ziel erzeugt, klingt wie ein anderes Geräusch ähnlicher Lautstärke. *Illusion* (Gehör).

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Orchester (-4; du kannst ein weiteres Geräusch des gleichen Ziels verändern. Mehrfach wählbar.) Spieluhr (-4, Einzelobjekt)

Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 8 AsP, davon 2 gAsP)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson **Reichweite:** 2 Schritt **Wirkungsdauer:** 8 Stunden **Kosten:** 4 AsP **Fertigkeiten:** Illusion **Erlernen:** Srl 12; Mag 14; Sch 18; Alch 20; 20 EP

### **Weihrauchwolke Wohlgeruch**

Du verleilst deinem Ziel einen angenehmen Geruch deiner Wahl. *Illusion* (Geruch). **Probenschwierigkeit:** 12 **Modifikationen:** Geruchsspender (-4, Ziel Einzelobjekt) Gestank (-4, kombinierbar mit Geruchsspender; auch üble Gerüche sind möglich.) Ausgedehnte Wirkung (-4, Wirkungsdauer 1 Woche, 8 AsP) Künstlicher Geruch (-8; du kannst beliebige Gerüche erzeugen – auch solche, die eventuell noch nicht existieren.) **Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen **Ziel:** Einzelperson **Reichweite:** Berührungsreichweite **Wirkungsdauer:** 8 Stunden **Kosten:** 4 AsP **Fertigkeiten:** Illusion **Erlernen:** Mag, Srl 14; Sch 20; 20 EP

**Weitere Talente:** Harmlose Gestalt (S. 133), Hexenknoten (S. 134), Ignorantia Ungesehen (S. 134), Illusion auflösen (S. 127), Satuarias Herrlichkeit (S. 132), Widerwille Ungemach (S. 136)



### **Kraft (FF/KL/KO, 3)**

Mit dieser Zauberei kannst du die Zauberkräft selbst beherrschen, sie verändern und mit ihr Artefakte und magische Waffen erschaffen oder durch den Limbus reisen.



### **Applicatus Zauberspeicher**

Der nächste Zauber, den du während der Wirkungsdauer sprichst, wird für einen Tag im Ziel gespeichert. Der Zauber wird ausgelöst, sobald das Objekt bewegt wird oder ein einfacher, von dir bestimmter Auslöser eintritt. Er trifft denjenigen, der den Zauber auslöst oder eine Zone darum.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Tragbar (-4; das Objekt kann bewegt werden.) Hauswächter (-4, 16 AsP, nicht mit tragbar kombinierbar; der Zauber bleibt ein Jahr lang gespeichert.)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 4 Minuten  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Kraft  
**Erlernen:** Alch 14; Ach, Mag, Srl 18; 40 EP

#### Arcanovi Artefakt

Der Arcanovi ist der bindende Spruch eines Artefaktes, in das du weitere Zauber sprechen kannst (mehr zu Artefakten siehe S. 78).  
**Probenschwierigkeit:** nach Artefakt  
**Vorbereitungszeit:** 8 Stunden  
**Ziel:** Einzelobjekt  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** nach Artefakt  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Kraft  
**Erlernen:** Alch 12; Ach, Mag, Srl 16; Geo, Hex 18; Dru, Elf 20; 60 EP

#### Auge des Limbus

Du reißt eine Öffnung in die Barriere zwischen der Welt und dem Limbus. Ein Sog entsteht, in dessen Umgebung alle Wesen jede Initiativephase eine *Konterprobe* (KK, 16) ablegen, die um die Distanz zur Öffnung in Schritt erleichtert ist. Beim Misslingen wird es 1W6 Schritt in Richtung der Öffnung gezerrt. Wird ein Ziel durch die Öffnung gerissen, erleidet es 4W6 SP und findet sich im Limbus wieder.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Tor in die Niederhöllen (-16; der Strudel führt direkt in die siebte Sphäre.)

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** 8 Initiativephasen

**Kosten:** 32 AsP

**Fertigkeiten:** Kraft

**Erlernen:** Ach, Bor, Mag 20; 60 EP

#### Fulminictus Donnerkeil

Eine unsichtbare Welle magischer Kraft fügt deinem Ziel 2W6 SP zu. Ein Fulminictus verursacht keine Wundschmerzeffekte.

**Mächtige Magie:** Erhöht die SP um 4.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Welle des Schmerzes (-4, 16 AsP; der Zauber trifft alle Umstehenden in bis zu 4 Schritt Entfernung.)

Welle der Reinigung (1 AsP; der Zauber tötet alle Schädlinge und andere winzige Wesen in bis zu 8 Schritt Entfernung.)

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Kraft

**Erlernen:** Elf 8; Mag 14; Bor, Hex 18; 40 EP

#### Invercano Spiegeltrick

Du verwandelst deine Hände in silbern glänzende Spiegel. Du kannst den nächsten, während der Wirkungsdauer auf dich gewirkten Zauber auf den Zauberer zurückwerfen, wenn dir eine *Konterprobe* (IN, 12) gelingt.

**Mächtige Magie:** Ein weiterer Zauber wird zurückgeworfen.  
**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Silberschild (-8, Einzelobjekt, Wirkungsdauer 1 Stunde; du verzauberst einen Schild, dessen Träger die Zauberwirkung nutzen kann.)

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Kraft

**Erlernen:** Elf, Mag 18; 60 EP

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Kraft

**Erlernen:** Mag 20; 20 EP

#### Magischer Raub

Du kannst bei deinem nächsten Zauber teilweise oder ganz auf die AsP des Ziels zugreifen. Der nächste Zauber kann nicht auf das Ziel des magischen Raubs gewirkt werden.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Stunden

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Kraft, Verständigung

**Erlernen:** Dru 12; Geo 14; Mag 18; Ach, Bor, Hex 20; 40 EP

#### Tauschrausch

Zwei Gegenstände deiner Wahl, die jeweils maximal 2 Stein schwer sind und maximal 4 Schritt voneinander entfernt stehen, tauschen auf der Stelle ihren Platz. Die Gegenstände dürfen nicht magisch, geweiht, befestigt oder mit einem Lebewesen in Kontakt sein.

**Mächtige Magie:** Das maximale Gewicht und die maximale Distanz verdoppeln sich.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Einmischen (-8; auch magische und geweihte Gegenstände können gewählt werden.)

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** zwei Objekte

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Kraft, Umwelt

**Erlernen:** Sch, Srl 20; 20 EP

#### Transversalis Teleport

Du teleportierst dich an einen beliebigen Ort. Der Ort darf maximal 4 Meilen entfernt sein und du musst schon einmal dort gewesen sein.

**Mächtige Magie:** Vervierfacht die Distanz.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Anhalter (-4; du kannst eine Person mitnehmen. Mehrfach wählbar.)

Lastenteleport (-8, Einzelobjekt; du kannst eine Last von maximal 32 Stein teleportieren.)

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Kraft

**Erlernen:** Mag 18; 60 EP

#### Limbus versiegeln

Du verhinderst in einem kreisförmigen Bereich von 16 Schritt Radius sämtliche Wechsel zwischen dem Limbus und der dritten Sphäre.

**Mächtige Magie:** Der Radius erhöht sich um 8 Schritt.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 16 Schritt

## Verswindibus

Dein bis zu 2 Stein schweres Ziel verschwindet für die Wirkungsdauer im näheren Limbus. Der Gegenstand darf nicht magisch, geweiht, befestigt oder mit einem Lebewesen in Kontakt sein.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt das maximale Gewicht.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Einmischen (-8; auch magische und geweihte Gegenstände können gewählt werden.)

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Kraft, Umwelt

**Erlernen:** Sch 8; Srl 16; 20 EP

## Zauberklinge Geisterspeer

Die verzauberte Waffe gilt während der Wirkungsdauer als magisch.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Schnellverzauberung (-4, 2 Aktionen, Wirkungsdauer 1 Stunde)

Personalisierung (-4; der Zauber wirkt nur, solange der beim Zaubern gewählte Träger die Waffe führt.)

Namenssigille (-8; erfordert den wahren Namen eines Dämons. Wann immer der Dämon Wunden durch diese Waffe erleidet, erleidet er eine zusätzliche Wunde.)

Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 16 AsP, davon 2 gAsP)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Woche

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Kraft, Verwandlung

**Erlernen:** Ach, Elf, Mag 18; Hex, Geo, Dru 20; 40 EP

**Weitere Talente:** Analys Arcanstruktur (S. 140), Destructibo Arcanitas (S. 126), Gardianum Zauberschild (S. 126), Kraftmagie neutralisieren (S. 127), Krähens Ruf (S. 134), Oculus Astralis (S. 141), Odem Arcanum (S. 141), Protectionis Kontrabann (S. 127), Schleier der Unwissenheit (S. 127)



## Luft (CH/KO/MU, 3)

Luftzauberer können Stürme erzeugen und beruhigen, das Wetter beeinflussen und die unsteten Luftelementare herbeirufen.



## Aeolitus Windgebraus

Ein kräftiger Windstoß breitet sich von deinem Mund 16 Schritt weit kegelförmig aus (45°) und verursacht Niederschmettern, wenn eine Konterprobe (KK, 16) misslingt. Ballistischer Zauber.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Langer Atem (-8, 8 AsP; der Windstoß hält KO Initiativephasen lang an. Erfordert Konzentration.)

Sturm (-4; bei misslungenener Konterprobe verursacht der Zauber auch Zurückstoßen (S. 98). Winde der anderen Art (-4; der Wind bringt lieblichen Duft oder widerlichen Gestank.)

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Luft

**Erlernen:** Elf 8; Geo 12; Ach, Alch, Dru, Mag 14; Sch, Srl 18; 40 EP

## Aerofugo Vakuum

Du entfernst sämtliche Luft aus einem Bereich mit bis zu 4 Schritt Radius. Flammen erlösen, Lebewesen erleiden alle DH\* Initiativephasen 1 Punkt Erschöpfung und Luftelementare erleiden 1 Wunde pro Initiativephase.

**Mächtige Magie:** Der Radius steigt um 2 Schritt.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** 4 Initiativephasen

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Luft, Umwelt

**Erlernen:** Ach, Alch, Mag 20; 40 EP

## Aerogelo Atemqual

Die Luft in einem Quader von 4 Schritt Kantenlänge wird so dicht wie Wasser. In der Zone kann man sich nur schwimmend fortbewegen und Kämpfer gelten als unter Wasser (-8).

**Mächtige Magie:** Die Kantenlänge steigt um

2 Schritt.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Luft, Umwelt

**Erlernen:** Mag 20; 40 EP

## Aeropulvis sanfter Fall

Halbiert die effektive Höhe eines Sturzes oder Sprunges (kumulativ zur Akrobatik-Probe).

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Luft

**Erlernen:** Geo 16; Elf 18; Mag 20; 40 EP

## Aufgeblasen abgehoben

Dein Opfer wirkt aufgeblasen und schwebt langsam immer höher. Dabei ist es wie ein Ballon dem Wind ausgeliefert. Wenn der Zauber endet, sinkt es wieder langsam zu Boden.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Modifikationen:** Höhe begrenzen (-4; die maximale Höhe beträgt 8 Schritt.)

Fesselballon (-4; das Opfer bewegt sich nur vertikal, bleibt aber sonst an Ort und Stelle.)

Tierballons (-4; der Zauber wirkt auf Tiere.)

Kunstflug (-8; das Opfer fliegt Figuren, die du mit deinen Armen vorgibst. Erfordert Konzentration.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Luft, Umwelt, Verwandlung

**Erlernen:** Sch 14; 40 EP

## Herbeirufung der Luft

Der Zauber entspricht weitgehend der Herbeirufung des Eises (S. 136).

**Fertigkeiten:** Luft

**Erlernen:** Geo 14; Ach, Dru, Mag 16; Alch 18; 60 EP

## Leib des Windes

Du harmonierst mit dem Element Luft. Du bist immun gegen Luftsachen, wiegst nur noch die Hälfte und Winde beeinflussen dich nicht.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Reise im Wind (-4; du kannst dich mit GS Schritt pro Initiativephase durch die Luft bewegen, als würdest du darin tauchen.)

Begleiter (-4; der Zauber betrifft auch eine weitere Person, mit der du permanent Hautkontakt halten musst.)

Leib aus Luft (-8; Deine Kreaturenklasse wird



zu "Elementar" mit allen entsprechenden Eigenschaften (S. 99). Du kannst während der Wirkungsdauer keine Zauber wirken.)

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Luft, Verwandlung

**Erlernen:** Elf 16; Hex 18; Ach, Dru, Geo, Mag 20; 60 EP

### Nebelleib

Du verwandelst dich in Nebel, während deine Ausrüstung zurückbleibt. In deiner Nebelgestalt bist du immun gegen profanen Schaden, kannst durch schmalste Öffnungen dringen und mit deiner gewöhnlichen GS bis zu 8 Schritt über dem Boden fliegen. Dafür kannst du nicht mit anderen Wesen kommunizieren, keine Zauber wirken und musst bei starkem Wind Willenskraft-Proben ablegen, um nicht weggeweht zu werden.

**Mächtige Magie:** Deine GS steigt um +4.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Luft, Verwandlung, Wasser

**Erlernen:** Dru, Geo 18; 40 EP

### Nebelwand und Morgendunst

Du erzeugst eine nahezu undurchsichtige Nebelwolke mit etwa 8 Schritt Radius und beliebiger, auch komplizierter, Form. Wind beeinflusst die Wolke nicht.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt den Radius.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Dunst (-4; nur dünner Dunst erscheint, aber der Radius vervierfacht sich.)

Nebelbilder (-8; du kannst die Form der Nebelwolke stets verändern.)

Geisternebel (-4, im Nebel bilden sich schreckliche Fratzen, die bei misslunger Konterprobe (MU, 16) einen Furcht-Effekt Stufe 1 verursachen.)

Begleiter (-4; die Wolke bewegt sich mit dir.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** 2 Stunden

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Luft, Umwelt, Wasser

**Erlernen:** Elf 12; Ach, Dru, Geo, Srl16; Mag, Hex 20; 40 EP

### Orcanofaxius

Entspricht weitgehend dem Ignifaxius (S. 139), aber verursacht Zurückstoßen (S. 98).

**Fertigkeiten:** Luft

**Erlernen:** Ach, Dru, Geo, Mag 18; 40 EP

### Orcanosphaero

Entspricht weitgehend dem Ignisphaero (S. 139), aber verursacht Zurückstoßen (S. 98).

**Fertigkeiten:** Luft

**Erlernen:** Ach, Mag 18; Geo, Dru 20; 60 EP

### Orkanwand

Eine 8 Schritt hohe und bis zu 4 Schritt lange Wand aus rasenden Windhosen wächst entlang einer von dir bestimmten Linie aus dem Boden. Um sich ihr zu nähern, muss dir eine Konterprobe (KK, 16) gelingen, sonst wirst du zurückgestoßen (S. 98). Das Durchqueren verursacht 2 Punkte Erschöpfung.

**Mächtige Magie:** Die Höhe steigt um 4 Schritt, die Länge steigt um bis zu 2 Schritt und das Durchqueren verursacht 1 weiteren Punkt Erschöpfung.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** 16 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Luft

**Erlernen:** Geo, Mag 18; Dru 20; 40 EP

### Pfeil der Luft

Dieser Zauber entspricht weitgehend dem Pfeil des Eises (S. 137), aber verursacht Luftschaden und Zurückstoßen (S. 98). Die Reichweite ist für diesen Schuss verdoppelt.

**Fertigkeiten:** Luft

**Erlernen:** Elf 14; Mag 18; 40 EP

### Radau

Du verzauberst deinen Besen, sodass er ein zufälliges Ziel in einem Radius von 8 Schritt angreift (INI 8, RW 1, AT 8, TP 2W6). Fällt bei einer AT eine 1-4 (wird für den Besen passiv gewürfelt: bei einer VT eine 17-20), sucht sich der Besen ein neues Ziel. Während der Wirkungsdauer ist der Besen unzerbrechlich und magisch.

**Mächtige Magie:** AT und TP steigen um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Gezielte Wut (-4, Einzelwesen; der Besen greift nur ein von dir vorbestimmtes Ziel an.)

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelobjekt (Hexenbesen)

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Luft, Umwelt

**Erlernen:** Hex 12; 40 EP

### Sapefacta Zauberschwamm

Deine Kleidung ist so sauber, als wäre sie frisch gewaschen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Läusekamm (-4; du wirst

auch von Kleintieren und Ungeziefer befreit.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 1 AsP

**Fertigkeiten:** Luft, Umwelt, Wasser

**Erlernen:** Alch 12; Mag 14; Dru, Srl 16; Hex 20; 20 EP

### Solidirid Weg aus Licht

Vor dir entsteht eine Brücke aus Licht, die in allen Regenbogenfarben schillert. Die Brücke ist maximal 8 Schritt lang, 1 Schritt breit und kann einen Höhenunterschied von bis zu 1 Schritt pro 4 Schritt Länge überwinden. Von oben ist die Brücke undurchdringlich, aber von unten kann sie problemlos durchdrungen werden.

**Mächtige Magie:** Die Länge der Brücke steigt um bis zu 4 Schritt, die Breite um bis zu 1 Schritt.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Bogentreppe (-4; der maximale Höhenunterschied ist verdoppelt. Mehrfach wählbar.)

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Luft, Umwelt

**Erlernen:** Elf 16; Mag 20, 40 EP

### Wettermeisterschaft

Das Wetter in einer Zone von bis zu 1 Meile Radius verändert sich nach deinem Willen.

Du kannst folgende Skalen um insgesamt zwei Stufen verändern:

**Niederschlag:** trocken/Nieselregen/Regen/starker Regen/Wolkenbruch

**Wind:** windstill/leichte Brise/steife Brise/Sturm/Orkan

**Temperatur:** heiß/warm/mittel/kühl/kalt.

**Mächtige Magie:** Du kannst die Skalen um eine weitere Stufe verändern.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 1 Meile

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 32 AsP

**Fertigkeiten:** Luft, Umwelt

**Erlernen:** Dru 14; Geo 16; Ach 18; Hex, Mag 20; 40 EP

### Windgeflüster

Eine Botschaft von maximal 16 Worten wird von Luftelementaren binnen weniger Minuten zu deinem Empfänger weitergeflüstert. Ist dieser unaufmerksam oder befindet er sich an einem von anderen Elementen umschlossenen Ort, verhallt die Botschaft ungehört.

**Mächtige Magie:** Du kannst weitere 8 Worte

übertragen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Sturmgebrüll (-4; die Botschaft wird laut wie Sturmböen und Donnerhall wiedergegeben. Sie ist kaum zu überhören, aber auch alles andere als privat.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 8 Meilen

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Luft, Verständigung

**Erlernen:** Dru 12; Geo 14; Elf 16; 20 EP

### Windhose

Du erzeugst einen Wirbelsturm, den du mit einer Geschwindigkeit von 4 Schritt pro Initiativephase bewegen kannst. Der Wirbelsturm hat einen Radius von 2 Schritt. Wer immer ihn berührt, erleidet pro Initiativephase 1W6 TP durch umherfliegende Kleinteile und muss eine Konterprobe (KK, 16) ablegen, um nicht in eine zufällige Richtung zurückgestoßen (S. 98) zu werden. Erfordert Konzentration.

**Mächtige Magie:** Gegenstände und Tiere bis zur Größe eines Kopfes/Rucksacks/Menschen/Pferdes wirbeln durch die Luft und verursachen zusätzliche 1W6 TP pro Initiativphase. Der Radius des Wirbelsturms steigt um je 1 Schritt.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Beweglich (-4; erhöht die Geschwindigkeit des Wirbelsturms um 4 Schritt pro Initiativephase. Mehrfach wählbar.)

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 64 Schritt

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Luft, Umwelt

**Erlernen:** Dru 14; Geo 16; Mag 20; 40 EP

### Windstille

In einem Radius von 32 Schritt senkst du die Windstärke auf einer Skala von windstill/leichte Brise/steife Brise/Sturm/Orkan um zwei Stufen.

**Mächtige Magie:** Du senkst die Windstärke um eine weitere Stufe.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Anderes Zentrum (-4, Zone, 16 Schritt)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Luft, Umwelt

**Erlernen:** Elf 12; Mag 20; 20 EP

**Weitere Talente:** Elementarbann (S. 126), Manifesto (S. 137), Schutzkreis gegen Elementare (S. 127), Zorn der Elemente (S. 137).

## Temporal (CH/KL/KO, 2)

Die mysteriöse Temporalmagie greift in den Lauf der Zeit ein und ermöglicht Legenden zufolge immerwährende Zauber oder sogar die Unsterblichkeit. Doch wer die Zeitmagie missbraucht, zieht den Zorn Satinavs auf sich...



### Chronoklassis Urfossil

Du rufst ein Objekt oder Lebewesen aus der Vergangenheit in die Gegenwart. Dabei kannst du maximal einen Zeitabstand von 1 Jahr überwinden und musst den Ort und die Zeit des Ziels kennen. Nach dem Ende des Zaubers fällt das Ziel zurück in die Vergangenheit und hat keine Erinnerung an den Vorfall.

**Mächtige Magie:** Verzehnfacht den Zeitabstand.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Unbekannter Ort (-8; der Ort muss nicht bekannt sein.)

Unbekannte Zeit (-8; die Zeit muss nicht bekannt sein.)

Ausgangszustand (-4; am Ziel bleiben keine Spuren seiner Zeit in der Gegenwart zurück)

**Vorbereitungszeit:** 8 Stunden

**Ziel:** Einzelobjekt oder Einzelwesen

**Reichweite:** derweit

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Temporal

**Erlernen:** Ach 20; 40 EP

### Chrononautos Zeitenfahrt

Du erschaffst ein Tor durch die Zeiten. Wer es durchschreitet, gelangt an einen von dir bestimmten Zeitpunkt, der maximal 1 Jahr zurück liegen darf. Das Tor existiert nur in eine Richtung – Zeitreisende werden am Ende der Wirkungsdauer automatisch in ihre Zeit zurück gerissen.

**Mächtige Magie:** Verzehnfacht den Zeitabstand.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 8 Stunden

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 2 Schritt

**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

**Kosten:** 64 AsP

**Fertigkeiten:** Temporal

**Erlernen:** Ach 20; 80 EP

### Eisenrost und Patina

Du lässt einen sehr kleinen (S. 46), metallischen Gegenstand altern. Innerhalb der nächsten 16 Initiativephasen verschiebt sich sein Zustand auf der Skala neu/benutzt/verschlissen/alt/unbrauchbar/zerstört um zwei Stufen. Magische und geweihte Gegenstände sind gegen den Zauber immun.

**Mächtige Magie:** Du kannst den Zustand des Gegenstandes um eine weitere Stufe verschieben.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Größeres Ziel (-4; das Ziel kann eine Kategorie größer sein. Mehrfach wählbar.)

Rostträger (-4; du kannst das Objekt auch mit einem beliebigen Gegenstand wie deiner Waffe berühren.)

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Temporal, Verwandlung

**Erlernen:** Mag 12; Ach, Alch, Dru 14; Sch 16; 40 EP

### Last des Alters

Dein Opfer altert schlagartig um 8 Jahre, Auswirkungen davon sind Spielleiterentscheid.

**Mächtige Magie:** Das Opfer altert um weitere 4 Jahre.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Modifikationen:** Verschrumpelte Glieder (-4, 8 AsP, davon 1 gAsP; der Zauber betrifft nur ein einziges Körperteil des Opfers.)

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** bis die Bindung gelöst wird

**Kosten:** 16 AsP, davon 2 gAsP

**Fertigkeiten:** Temporal, Verwandlung

**Erlernen:** Bor 20; 20 EP

### Objectofixo

Du fixierst einen Gegenstand von maximal 2 Stein auf einer waagrechten Fläche. Er kann nicht bewegt werden.

**Mächtige Magie:** Das maximale Gewicht verdoppelt sich.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Bildershaken (-4; du fixierst einen Gegenstand an einer senkrechten Fläche) Spinnenfest (-8; du fixierst einen Gegenstand unter einer waagrechten Fläche.)

Lufthaken (-12; du fixierst einen Gegenstand in der Luft.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Stunden

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Temporal, Verwandlung

**Erlernen:** Ach 14; Mag 16; Alch 18; 40 EP

### Tempus Stasis

Du hältst in einem Radius von 8 Schritt die Zeit an – für alles außer dich. Alle betroffenen Wesen und Gegenstände sind unbeweglich und völlig unzerstörbar. Blutungen, Gifte und Krankheiten werden angehalten und Geschosse und ballistische Zauber bleiben im Flug stehen und bewegen sich erst nach dem Ende der Wirkungsdauer weiter.

**Mächtige Magie:** Du kannst eine weitere Person von der Wirkung ausnehmen.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Initiativephasen

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Temporal

Erlernen: Ach, Mag 20; 60 EP

### Unberührt von Satinav

Du stoppst den natürlichen Verfall eines Gegenstandes von bis zu 16 Stein Gewicht. Der Gegenstand wird weder verrotten, noch von Parasiten befallen – er bleibt genau wie zum Zeitpunkt der Verzauberung.

**Mächtige Magie:** Das maximale Gewicht steigt um 8 Stein.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Temporal, Verwandlung

Erlernen: Ach 12; Alch 14; Mag 16; 20 EP

**Weitere Talente:** Blick in die Vergangenheit (S. 140)

### Umwelt (KK/KL/MU, 3)

Mit Umweltzaubern kannst du deine direkte Umgebung – also Wetter, Helligkeit oder Schwerkraft – verändern oder mittels Telekinese Gegenstände bewegen.



### Animatio stummer Diener

Du verzauberst ein Objekt von maximal 4 Stein, sodass es eine einfache Bewegung wiederholt. Du musst die Bewegung während der Vorbereitungszeit sieben Mal eigenhändig ausführen und ein Signal bestimmen (z.B. ein Fingerschnippen oder ein Wort). Gibst du das Signal, führt der Gegenstand die Bewegung aus. Seine KK entspricht deiner KK während der Vorbereitungszeit.

**Mächtige Magie:** Das maximale Gewicht verdoppelt sich.

Probenschwierigkeit: 12

**Modifikationen:** Mehrere Objekte (-4; du kannst bis zu FF Objekte gleichzeitig verzaubern, solange ihre Bewegungen zusammengehören.)

Mehrere Auslösende (-2; eine zusätzliche Person kann das Signal geben. Mehrfach wählbar.) Geworfen (-4; du musst das Objekt während der Vorbereitungszeit nicht permanent in der Hand halten.)

Tagelöhner (4 AsP, Wirkungsdauer 8 Stunden)

Ad Infinitum Ad Nauseam (-8; das Objekt wiederholt die Bewegung immer wieder, bis du das Signal wiederholst.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Umwelt

Erlernen: Mag 18; 60 EP

### Dunkelheit

Um deinen Körper herum entsteht eine Zone der Dunkelheit von 4 Schritt Radius. Die Helligkeit sinkt um eine Stufe (etwa von normal auf Dämmerung, von Sternenlicht auf absolute Dunkelheit, S. 38). Du selbst bist von dem Zauber nicht betroffen.

**Mächtige Magie:** Senkt die Helligkeit um eine weitere Stufe.

Probenschwierigkeit: 12

**Modifikationen:** Begleiter (-4; die Dunkelheit bewegt sich mit dir.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Umwelt

Erlernen: Dru 8; Alch, Geo, Mag 16; Ach, Hex, Srl 18; Elf 20; 40 EP

### Flim Flam Funkel

Ein bläuliches Licht erscheint und steigert die Helligkeit in einem Radius von 4 Schritt um eine Stufe (etwa von Mondlicht auf Dämmerung S. 38). Erlaubt Aufrechterhalten.

**Mächtige Magie:** Steigert die Helligkeit um eine weitere Stufe. Nach je 4 Schritt Radius nimmt die Helligkeit um eine Stufe weniger zu.

Probenschwierigkeit: 12

**Modifikationen:** Variable Helligkeit (-4; du kannst die Helligkeit beliebig reduzieren und wieder auf das ursprüngliche Maß erhöhen.) Begleiter (-4; die Lichtkugel bewegt sich mit dir.) Leuchtturm (-4; Die Lichtkugel erscheint in 10 Schritt Höhe.)

Lichtblitz (-8, 8 AsP; du kannst die Kugel in einer Aktion Bereit machen explodieren lassen. Alle Beobachter sind 2 Initiativephasen lang geblendet, ihre Proben sind um die doppelte Helligkeitsstufe erschwert.)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Umwelt

Erlernen: Ach, Alch, Elf, Mag 8; Dru, Hex 12; Geo 14; Sch, Srl 16; 20 EP

### Foramen Foraminor

Du öffnest ein Schloss beliebiger Bauart.

**Probenschwierigkeit:** Herstellungsschwierigkeit des Schlosses

**Modifikationen:** Riegel (-4, 8 AsP; auch ein schwerer Riegel wie an einem Stadttor kann hiermit geöffnet werden.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Umwelt

Erlernen: Alch, Mag 14; Srl 16; Sch 18; 40 EP

### Hexenholz

Der Zauber entspricht dem Motoricus (S. 151).

Erlernen: Hex 8; 60 EP

### Holterdipolter

In einem Radius von 8 Schritt um dich herum geht alles schief: Menschen stolpern, Knoten öffnen sich und Vasen fallen um. Dabei kommt niemand ernsthaft zu Schaden.

**Probenschwierigkeit:** 12

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Umwelt

Erlernen: Sch 20; 40 EP

### Klickeradomms

Du zerbrichst einen Gegenstand, den du auch mit einem Fausthieb zertrümmern könntest.

Der Gegenstand darf maximal 1 Stein wiegen.

**Mächtige Magie:** Das maximale Gewicht steigt um einen halben Stein.

**Probenschwierigkeit:** 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

**Reichweite:** 8 Schritt  
**Wirkungsdauer:** augenblicklich  
**Kosten:** 2 AsP  
**Fertigkeiten:** Umwelt  
**Erlernen:** Sch 8; Hex, Mag, Srl 18; 20 EP

### Kulminatio Kugelblitz

Du schießt einen erratischen Kugelblitz auf dein Ziel. Der Kugelblitz nähert sich dem Ziel 4 Initiativephasen lang mit 3W6 Schritt pro Initiativephase (einmal auswürfeln). Wenn er das Ziel erreicht, richtet er 1W20 SP an.

**Mächtige Magie:** Die SP steigen um 4.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Schneller Blitz (-4; der Blitz bewegt sich um 1W6 Schritt schneller. Mehrfach wählbar.)

Wächter (-4, Wirkungsdauer 1 Stunde, nur Ach; der Kugelblitz verharrt still und verfolgt das erste Wesen (außer dir), das sich ihm auf weniger als 8 Schritt nähert.)

Wolke von A'Tall (-8, 16 Aktionen, Zone, Wirkungsdauer 1 Stunde, 32 AsP; dir folgt eine Gewitterwolke. Auf dein Kommando lösen sich einmalig 2W6 Kugelblitze aus ihr.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** 32 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Umwelt

**Erlernen:** Ach, Mag 20; 40 EP

### Mahlstrom

Du erzeugst einen Strudel im Wasser. Wesen in der Umgebung müssen jede Initiativephase eine *Konterprobe* (Schwimmen, 16) ablegen, die um die Distanz zum Zentrum in Schritt erleichtert ist. Beim Misslingen wird es 4 Schritt näher ins Zentrum des Mahlstroms gezogen. Im Zentrum erleidet jedes Ziel 4W6 SP und wird in die Tiefe gezogen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Schiffverschlinger (-4, 4 Minuten, Wirkungsdauer 1 Stunde, 64 AsP; der Strudel ist so groß, dass er sogar Schiffe verschlingen kann. Die Konterprobe ist nur um 1 pro 8 Schritt Distanz erleichtert.)

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 64 Schritt

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Umwelt, Wasser

**Erlernen:** Dru 18; Geo, Mag 20; 40 EP

### Motoricus Geisterhand

Du kannst einen Gegenstand mit einer KK von 2 anheben und mit maximal 4 Schritt pro Initiativephase durch die Luft fliegen lassen. Besonders komplizierte und feine Bewegungen sind um bis zu 8 Punkte erschwert. Erfordert Konzentration.

**Mächtige Magie:** Erhöht KK und die Schritte pro Initiativephase um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Unsichtbarer Hieb (Wirkungsdauer augenblicklich, 4 AsP; der Zauber fügt einem Objekt 2W6 SP zu. Mächtige Magie erhöht den Schaden um +4.)

Magische Abwehr (-4, wird in einer Reaktion gewirkt, Wirkungsdauer augenblicklich, 4 AsP; die Zauberprobe gilt als VT gegen einen Nahkampfangriff in Reichweite.) Fesselfeld (-8, 32 AsP; in einer Zone von 4 Schritt Radius wird die Bewegung jedes unbelebten Objekts mit einer KK von 2 behindert, was Kampfhandlungen mit Waffen fast unmöglich macht.)

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Umwelt

**Erlernen:** Mag 12; Alch, Sch 14; Ach, Elf, Hex, Srl; 16; 60 EP

### Nackedei

Sämtliche Stoffkleidung des Opfers fällt plötzlich zu Boden. Metallische Rüstung ist nicht betroffen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Blechdose (-8; der Zauber betrifft auch Rüstungsteile aus Metall.)

Absatteln (-8; der Zauber betrifft auch Pferdegeschirr und Sattelgurte, wenn dein Ziel ein Reiter ist.)

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Umwelt

**Erlernen:** Sch 12; 40 EP

### Nihilogravo Schwerelos

Du hebst in einer Zone von 4 Schritt Radius die Schwerkraft auf. Nach unten wird die Zone vom Boden (oder der Wasseroberfläche) begrenzt, nach oben hin ist sie unbegrenzt. Wer sie verlässt, unterliegt sofort wieder der Schwerkraft.

**Mächtige Magie:** Der Radius steigt um 2 Schritt.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Begleiter (-4; die Zone bewegt sich mit dir.)

Levitation (-8, selbst, 8 AsP; statt einer Zone bist nur du selbst betroffen.)

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Umwelt

**Erlernen:** Mag, Sch 18; Alch 20; 60 EP

### Schelmenkleister

Der Untergrund in einem Kreis von 4 Schritt Radius wird zäh und klebrig. Die GS aller Wesen darauf sinkt um 2 Punkte. Fällt sie auf 0, bleibt das betroffene Wesen am Boden kleben.

**Mächtige Magie:** Die GS sinkt um 1 weiteren Punkt und der Radius steigt um 2 Schritt.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Schelmenschleim (-4; der Untergrund wird stattdessen glitschig und schleimig. Alle Proben, um auf den Beinen zu bleiben, sind um -4 erschwert.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Umwelt

**Erlernen:** Sch 14; 40 EP

### Silentium Schweigekreis

Der Zauber dämpft alle Geräusche in einer Kugel mit 2 Schritt Radius. Entsprechende Wahrnehmungs-Proben sind um -4 erschwert.

**Mächtige Magie:** Der Malus steigt um -2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Begleiter (-4; die Kugel bewegt sich mit dir.)

Fremdbegleiter (-8; die Kugel bewegt sich mit einem Einzelwesen.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 2 Schritt

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Umwelt

**Erlernen:** Elf 8; Sch 12; Geo, Srl 14; Dru, Hex, Mag 18; 40 EP

### Spurlos Trittelos

Du tarnst deine Fährte mit Magie. Alle Proben zur Verfolgung deiner Fährte sind um -4 erschwert.

**Mächtige Magie:** Der Malus steigt um -2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Andere Person (-4, Ziel Einzelperson)

Zone (-4, Zone, 16 AsP; der Zauber betrifft alle in einem Radius von 4 Schritt.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Umwelt

**Erlernen:** Elf 12; Dru, Geo 18; Hex 20; 20 EP

### Zappenduster

Dieser Zauber entspricht weitgehend dem Dunkelheit (Umwelt). Der Zauber erstickt aber alle profanen Lichtquellen in der Zone und gilt als *Konterprobe* (16) gegen Lichtzauber. Die Modifikation beweglich ist nicht

verfügbar.  
Kosten: 8 AsP  
Fertigkeiten: Umwelt  
Erlernen: Sch 16; 40 EP

**Weitere Talente:** Aerofugo Vakuum (S. 147), Aerogelo Atemqual (S. 147), Aufgeblasen Abgehoben (S. 147), Caldofrigido heiß und kalt (S. 136), Fortifex (S. 138), Lockruf und Feenfüße (S. 144), Nebelwand und Morgendunst (S. 148), Radau (S. 148), Sapefacta (S. 148), Solidirid (S. 148), Stillstand (S. 137), Tauschrausch (S. 146), Veränderung aufheben (S. 127), Verschwindibus (S. 147), Wettermeisterschaft (S. 148), Windhose (S. 149), Windstille (S. 149)



### Verständigung (CH/IN/MU, 2)

Mit Verständigung kannst du Gefühle und Gedanken übertragen oder Tiere, Geister oder magische Wesen zur Hilfe rufen.



#### Arachnea Krabbeltier

Dieser Zauber entspricht weitgehend dem Reptilea Natternnest (S. 129), aber betrifft Insekten, Spinnen, Maden und wirbellose Tiere.  
Fertigkeiten: Verständigung  
Erlernen: Mag 20; 40 EP

#### Cryptographo Zauberschrift

Du verschlüsselst eine Nachricht, sodass sie nur noch mit einem Lösungswort gelesen werden kann. Die Verschlüsselung kann nur mit einer Freien Fertigkeit (z.B. Kryptographie) auf Stufe II oder mit einer Konterprobe (KL oder Strukturanalyse, 16) und 4 Stunden Zeitaufwand geknackt werden.

Probenschwierigkeit: 12  
**Modifikationen:** Unlesbares Buch (-4, 16 AsP; ein ganzes Buch ist betroffen. Der Zeitaufwand zur kompletten Entzifferung beträgt mehrere Monate.)  
Vorbereitungszeit: 4 Minuten  
Ziel: Einzelobjekt  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: 1 Jahr  
Kosten: 4 AsP  
Fertigkeiten: Verständigung  
Erlernen: Mag 12; Alch 16; Ach, Hex 20; 20 EP

### Gedankenbilder Elfenruf

Du sendest eine Gedankenbotschaft an jeden im Radius von 1 Meile, der sie empfangen möchte und den Zauber ebenfalls beherrscht. Die Botschaft ist nicht auf Sprache angewiesen.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt den Radius.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Modifikationen:** Bestimmter Empfänger (-4; nur ein von dir gewählter Empfänger erhält die Botschaft.)

Kreis der Eingeweihen (-4; nur deine engsten Vertrauten erhalten die Botschaft, die Reichweite ist verhundertfacht.)

Sinneseindrücke (-4 pro Sinn; du überträgst deine aktuellen Sinneseindrücke.)

Illusionen (-4 pro Sinn; wie Sinneseindrücke, aber du kannst beliebige, scheinbar aktuelle und reale Sinneseindrücke übertragen.)

Kontakt (-4, Berührung; dein Ziel muss den Zauber nicht beherrschen.)

Erzwungene Botschaft (-4; der Empfang der Botschaft kann nur durch eine Konterprobe (MR, 12) verhindert werden.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Verständigung

**Erlernen:** Elf 8; Sch 16; Alch, Mag 18; 20 EP

### Geisterruf

Du rufst einen Geist herbei. Befinden sich Geister in einem Radius von 1 Meile, erscheint einer von ihnen in deiner Nähe. Du kannst den Geist um einen Gefallen bitten, doch er entscheidet, ob er den Gefallen erfüllt und welche Gegenleistung er verlangt. Ist kein Geist in der Nähe, passiert nichts.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt den Radius.  
**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Namensruf (-4; du rufst einen dir bereits bekannten Geist herbei.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Verständigung

**Erlernen:** Dru 12; Geo, Hex, Mag 18; 40 EP

### Hexenblick

Du erfährst, ob dein Ziel die gleiche Tradition beherrscht wie du.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 2 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 1 AsP

**Fertigkeiten:** Verständigung

**Erlernen:** Hex 8; Bor 18; 20 EP

**Anmerkung:** Ein Ziel kann verhindern, dass

der Zauber anschlägt, wenn ihm eine *Konterprobe* (MR, 16) gelingt.

### Komm Kobold komm

Du rufst einen Kobold zur Hilfe. Befinden sich Kobolde in einem Radius von 1 Meile, eilt einer von ihnen herbei. Du kannst den Kobold um einen Gefallen bitten, aber er entscheidet selbst, ob er den Gefallen erfüllt.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt den Radius.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Namensruf (-4; du rufst einen dir bereits bekannten Kobold in einem Radius von 8 Meilen herbei.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Verständigung

**Erlernen:** Sch 8; 20 EP

### Meister minderer Geister

Du rufst Mindergeister herbei. Befinden sich Mindergeister in einem Radius von 1 Meile, eilt bis zu einem Dutzend von ihnen herbei. Sie verhalten sich ihrem Naturell gemäß.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt den Radius.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** 1 Meile

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Verständigung

**Erlernen:** Sch 8; Geo 14; Dru 20; 20 EP

### Nekropathia Seelenreise

Du nimmst Kontakt mit einer Seele in Borons Hallen auf. Du kannst mit ihr sprechen, doch es bleibt ihr überlassen, ob und wie sie antwortet. Der Tod der Person darf maximal 1 Jahr zurückliegen und du benötigst einen persönlichen Gegenstand.

**Mächtige Magie:** Verzehnfach den Abstand zum Todeszeitpunkt.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Verständigung

**Erlernen:** Mag 18; Alch, Dru, Hex 20; 40 EP

### Objectovoco

Du verzauberst einen Gegenstand, sodass er dir 4 Ja/Nein-Fragen beantwortet. Beachte, dass die meisten Gegenstände nicht gerade intelligent sind und nur Dinge wahrnehmen, mit denen sie direkt in Kontakt stehen.

**Mächtige Magie:** Dir werden 2 weitere Fragen beantwortet.

**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen  
**Ziel:** Einzelobjekt  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 4 Minuten  
**Kosten:** 4 AsP  
**Fertigkeiten:** Verständigung  
**Erlernen:** Mag 14; Dru, Elf 16; Geo 18; Hex, Sch 20; 20 EP

### Traumgestalt

Du kannst in die Träume eines schlafenden Ziels eindringen und ihm dort Botschaften überbringen. Woran sich das Ziel erinnern kann, ist Spielleiterentscheid. Du benötigst ein Körperteil des Opfers, um den Zauber zu wirken.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Modifikationen:** Marionettenspiel (-4; du kannst im Traum als jemand anders erscheinen.) Traumgestalten (-8, Wirkungsdauer 1 Stunde, 16 AsP; du kannst einige Gefährten in den Traum mitnehmen.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 100 Meilen

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Verständigung

**Erlernen:** Hex 14; Dru, Elf, Sch 18; Mag 20; 40 EP

### Zauberwesen der Natur

Du rufst ein Feenwesen zur Hilfe. Befinden sich Feenwesen in einem Radius von 1 Meile, eilt eines von ihnen herbei. Du kannst das Feenwesen um einen Gefallen bitten, aber es entscheidet selbst, ob es den Gefallen erfüllt.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt den Radius.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Namensruf (-4; du rufst ein dir bereits bekanntes Feenwesen in einem Radius von 8 Meilen herbei.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Verständigung

**Erlernen:** Dru, Hex, Sch 18; Elf 20; 20 EP

**Weitere Talente:** Geister austreiben (S. 127), Krabbelnder Schrecken (S. 129), Krähenumruf (S. 134), Leidensbund (S. 143), Madas Spiegel (S. 141), Magischer Raub (S. 146), Reptilea Natternnest (S. 129), Seelenwanderung (S. 132), Tiergedanken (S. 141), Verständigung stören (S. 127)



### Verwandlung (FF/KL/KO, 4)

Verwandler können sich selbst, andere Menschen und sogar Gegenstände verwandeln.



### Abvenenum reine Speise

Du reinigst eine Mahlzeit für 10 Personen von Verfallserscheinungen, Giften und Krankheitserregern, bis zu einer Gift-/Krankheitsstufe von 20. Der Geschmack ändert sich nicht.

**Mächtige Magie:** Die maximal aufgehobene Gift-/Krankheitsstufe steigt um 4.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Schutz vor Übelkeit (-4; auch ungefährliche, aber unangenehme Inhalte wie Salz im Meerwasser werden entfernt.) Schutz vor Vergiftung (-4, Wirkungsdauer 8 Stunden; du reinigst auch alles, was dem Essen hinzugefügt wird.)

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekte

**Reichweite:** 2 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Verwandlung

**Erlernen:** Dru, Elf, Hex, Mag 12; Alch, Geo 14; Ach, Sch 16; 40 EP

### Accuratum Zaubernadel

Du veränderst die Farbe und den Schnitt eines Kleidungsstückes nach deinen Wünschen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Haltbarkeit (-4, Wirkungsdauer 1 Jahr, 8 AsP)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Woche

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Verwandlung

**Erlernen:** Alch, Mag, Srl 16; Hex 20; 20 EP

### Adlerschwinge Wolfsgestalt (Tier)

Du verwandelst dich in das beim Erlernen gewählte Tier, wobei du deine geistigen Fähigkeiten behältst. Die körperlichen Fähigkeiten entsprechen denen des Tiers. Du kannst in Tiergestalt nicht zaubern. Erlaubt *Aufrechterhalten*.

**Mächtige Magie:** Das Tier ist ein

überdurchschnittlicher/außergewöhnlicher/ herausragender/einzigartiger Vertreter seiner Art, was die Werte des Tieres nach Spielleiterentscheid erhöht.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Seelentier (Wirkungsdauer 1 Tag, nur Elf; du kannst dich in dein Seelentier verwandeln. Dabei können die Instinkte des Tieres überhand nehmen.)

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Verwandlung

**Erlernen:** Elf 8; Ach, Alch, Mag 18; Dru, Hex, Srl 20; normalerweise 40 EP

**Anmerkung:** Der Zauber muss für jedes Tier extra gelernt werden.

Nur herausragende Verwandler können sich in Tiere verwandeln, die nicht zu den Gruppenklassen klein oder mittel gehören. Solche Verwandlungen sind prinzipiell um -8 erschwert. Die Lernkosten des Zaubers orientieren sich an der Tierart, wobei fliegende, giftige, sehr starke usw. Tiere teurer sind.

### Bärenruhe Winterschlaf

Du versetzst dein Ziel in einen tiefen Winterschlaf. Während des Schlafes benötigt es keine Nahrung, und kein Wasser. Gifte, Krankheiten und Kälte fühgen ihm keinen Schaden zu. Dafür regeneriert es auch nicht.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Der lange Schlaf (-4, Wirkungsdauer 1 Monat, 16 AsP)

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Verwandlung

**Erlernen:** Elf 16; Ach, Mag 18; 20 EP

### Claudibus Clavistibor

Du verriegelst und stärkst eine Tür. Sie kann nicht normal geöffnet werden und Versuche, das Schloss zu öffnen, sind um -4 erschwert. Die Härte der Tür steigt um 8 Punkte.

**Mächtige Magie:** Der Malus steigt um -2, die Härte um +4.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 8 AsP, davon 2 gAsP)

Aktive Versiegelung (-4; der Zauber endet nicht, wenn die Tür auf- und zugeschlossen wird.)

Schlüsselmeister (-4; du kannst bis zu 8 Personen oder Schlüssel nennen, für die der Zauber nicht wirkt.)

Die Priesterkaiser kommen! (-8, 8 AsP; der Zauber betrifft alle Türen, die du in den

nächsten 16 Initiativephasen berührst.)

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Verwandlung

**Erlernen:** Mag 12; Hex, Srl 14; Alch 16; Dru, Elf, Sch 20; 20 EP

#### Desintegratus Pulverstaub

Von deiner Hand geht eine 8 Schritt weit eine kegelförmige ( $15^{\circ}$ ) Welle astraler Kraft aus, die Gegenstände beschädigt. Der Kegel ist am Ende 2 Schritt breit. Der Schaden reicht aus, um alle Gegenstände bis zur Stabilität einer stabilen Holztür zu zerstören. Lebewesen, magische und geweihte Gegenstände sind gegen den Zauber immun und schützen andere Gegenstände hinter ihnen.

**Mächtige Magie:** Gegenstände bis zu einer Metallwaffe/Rüstung/dicke Stahlstangen/Hauswand werden zerstört.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Hand der Vernichtung (-4, Einzelobjekt, 4 AsP; nur ein maximal apfelgroßer Gegenstand ist betroffen.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Verwandlung

**Erlernen:** Mag 18; Alch 20; 40 EP

#### Langer Lukatsch

Dein Opfer dehnt sich entweder auf seine dreifache Größe aus oder schrumpft auf ein Drittel. Das Gewicht des Opfers bleibt gleich. Alle seine körperlichen Tätigkeiten sind um -4 erschwert.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Modifikationen:** Langfinger/Wurstfinger (-4 pro Gliedmaß; der Zauber betrifft nur einzelne Gliedmaßen.)

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Verwandlung

**Erlernen:** Sch 12; 20 EP

#### Leib der Wogen

Du harmonierst mit dem Element Wasser. Du bist immun gegen Wasserschäden. Strömungen und der Druck unter Wasser beeinflussen dich nicht.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Reise ins Wasser (-4; du kannst dich mit GS Schritt pro Initiativephase durchs Wasser bewegen. Du musst im Wasser nicht atmen.) Begleiter (-4; der Zauber betrifft auch eine

weitere Person, mit der du permanent Hautkontakt halten musst.)

**Leib aus Wasser** (-8; Deine Kreaturenklasse wird zu "Elementar" mit allen entsprechenden Eigenschaften (S. 99). Du kannst während der Wirkungsdauer keine Zauber wirken.)

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Wasser, Verwandlung

**Erlernen:** Ach 18; Elf, Geo 20; 60 EP

#### Objecto Obscuro

Du machst einen Gegenstand vollkommen unsichtbar. Wird er mit mehr als 1 Schritt pro Initiativephase bewegt, endet der Zauber.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Verwandlung

**Erlernen:** Alch, Mag, Srl 18; Ach 20; 40 EP

#### Pectetondo Zauberhaar

Du kannst den Schnitt und die Farbe deiner Haare und deines Bartes verändern. Dein Haar wächst während der Wirkungsdauer nicht.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Farbtopf (-4; auch unnatürliche Farben sind wählbar.)

Ohne Kamm (0 Aktionen, 1 AsP; eine bereits mit diesem Zauber geformte Frisur kann mit dieser Modifikation wieder in den vorgesehenen Zustand gebracht werden.) Winterpelz und Katzenfell (-4; sämtliches Körperhaar kann verändert werden.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Woche

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Verwandlung

**Erlernen:** Alch, Mag, Srl 14; Hex 18; Sch 20; 20 EP

#### Salander Mutander

Du verwandelst dein Ziel in ein beliebiges anderes, kleineres und leichteres Tier oder eine solche Pflanze. Du musst das Zielwesen schon einmal gesehen haben, es kann nicht übernatürlich sein. Dein Ziel hat in seiner neuen Form nur noch nebulöse Erinnerungen an sein vorheriges Selbst, behält aber seine alte WS und MR.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Modifikationen:** Lange Verwandlung (-4, Wirkungsdauer 1 Woche)

Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 16 AsP, davon 2 gAsP),

Bärenfell und Froschschenkel (-8; du kannst einzelne Gliedmaßen verwandeln.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Verwandlung

**Erlernen:** Ach, Mag 14; Alch, Hex 18; Dru 20; 60 EP

#### Serpentalis Schlangenleib

Deine Arme verwandeln sich in grüne, 2 Schritt lange Giftschlangen, deren hinteres Ende noch mit deinem Rumpf verbunden ist. Die Schlangen können beide in einer Aktion Konflikt angreifen (WS 3, VT 10, RW 2, AT 10, TP 2W6) und ein Waffengift übertragen (Stufe 20, keine Verzögerung, Intervall 2 INI-Phasen, Wirkungsdauer 2 INI-Phasen, 2W6 SP).

**Mächtige Magie:** Die WS der Schlangen steigt um +1, AT, VT und TP um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Schlangengriff (Wirkungsdauer 4 Minuten, 4 AsP; die Arme verwandeln sich in kampffähige, aber geschickte Nattern, deren FF gleich deiner ist.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Verwandlung

**Erlernen:** Ach 16; Hex, Mag 20; 40 EP

#### Transformatio Formgestalt

Du verwandelst dein Ziel. Die Kosten, Zauberdauer und Modifikationen Mächtige Magie sind Spielleiterentscheid. Beispiele:

4 AsP, keine Mächtige Magie, 4 Aktionen: Du verwandelst ein Glas Wasser in Wein.

8 AsP, 1x Mächtige Magie, 16 Aktionen: Ein Stein wird zu einem Kurzschwert.

8 AsP, 3x Mächtige Magie, 4 Minuten: Aus einem Knäuel Kamelhaar wird ein feiner mhanadischer Teppich.

32 AsP, 4x Mächtige Magie, 1 Stunde: Aus einem Baumstamm wird eine lebensechte Marmorstatue.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Dauernde Form (-4, Wirkungsdauer 1 Woche)

Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, zusätzlich ein Achtel der Basiskosten als gAsP)

**Vorbereitungszeit:** nach Vorhaben

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** nach Vorhaben

**Fertigkeiten:** Verwandlung

**Erlernen:** Ach 18; 60 EP

### **Transmutare Körperform**

Du kannst das Aussehen deines Ziels nach Belieben ändern, musst dabei aber dabei Größe und Gewicht deines Ziels beibehalten.  
**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz  
**Modifikationen:** Neues Leben (-8, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 32 AsP, davon 8 gAsP)  
**Vorbereitungszeit:** 1 Tag  
**Ziel:** Einzelwesen  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Monat  
**Kosten:** 16 AsP  
**Fertigkeiten:** Verwandlung  
**Erlernen:** Alch, Mag 20; 40 EP

### **Unsichtbarer Jäger**

Du wirst samt deiner am Körper getragenen Ausrüstung unsichtbar. Der Zauber endet, sobald du eine Aktion Konflikt oder Volle Offensive ausführst.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Modifikationen:** Unhörbar Geruchlos (-8; der Zauber betrifft auch Gehör und Geruch.)  
**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen  
**Ziel:** selbst  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 16 AsP  
**Fertigkeiten:** Verwandlung  
**Erlernen:** Elf 20; 60 EP

### **Visibili Vanitar**

Dein Ziel wird unsichtbar. Kleidung und andere Gegenstände sind nicht betroffen. Erlaubt *Aufrechterhalten*.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 4 Minuten  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Verwandlung  
**Erlernen:** Elf 12; Alch, Mag, Sch, Srl 16; 40 EP

### **Wasseratem**

Du kannst unter Wasser atmen, jedoch nicht mehr an Land. Erlaubt *Aufrechterhalten*.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Verwandlung  
**Erlernen:** Elf 12; Alch, Dru, Geo, Mag 20; 20 EP

**Weitere Talente:** Adamantium Erzstruktur (S. 138), Aufgeblasen Abgehoben (S. 147), Balsam (S. 142), Brenne toter Stoff! (S. 128), Caldofrigo heiß und kalt (S. 136), Chamaelioni Mimikry (S. 144), Ecliptifactus Schattenkraft (S. 128), Eisenrost und Patina

(S. 149), Granit und Marmor (S. 128), Hartes schmelze! (S. 128), Haselbusch und Ginsterkraut (S. 142), Hexenkrallen (S. 131), Hexenspeichel (S. 142), Kraft des Erzes (S. 138), Last des Alters (S. 149), Leib der Erde (S. 142), Leib des Eises (S. 137), Leib des Erzes (S. 138), Leib des Feuers (S. 139), Leib des Windes (S. 147), Metamorpho Gletscherform (S. 137), Nebelleib (S. 148), Objectofixo (S. 149), Paralysis starr wie Stein (S. 138), Schutzkreis gegen Daimonide (S. 127), Unberührt von Satinav (S. 150), Verwandlung beenden (S. 127), Warmes gefriere! (S. 137), Weisheit der Bäume (S. 143), Zagibu Ubigaz (S. 139), Zauberklinge Geisterspeer (S. 147)

verwendet werden.

**Fertigkeiten:** Wasser

**Erlernen:** Ach 18; 20 EP

### **Wasserwand**

Eine 3 Schritt hohe und bis zu 4 Schritt lange Wand aus rauschenden Wogen quillt entlang einer von dir bestimmten Linie aus dem Boden. Um die Wand zu durchqueren, musst du sie mit einer Konterprobe (KO, 16) betreten. Dann kannst du alle 2 Initiativephasen eine Konterprobe (KO, 16) zum Verlassen der Wand ablegen und erleidest dabei 1 Punkt Erschöpfung (egal ob die Probe gelingt).

**Mächtige Magie:** Die Höhe steigt um 1 Schritt und die Länge um bis zu 2 Schritt.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 8 Schritt

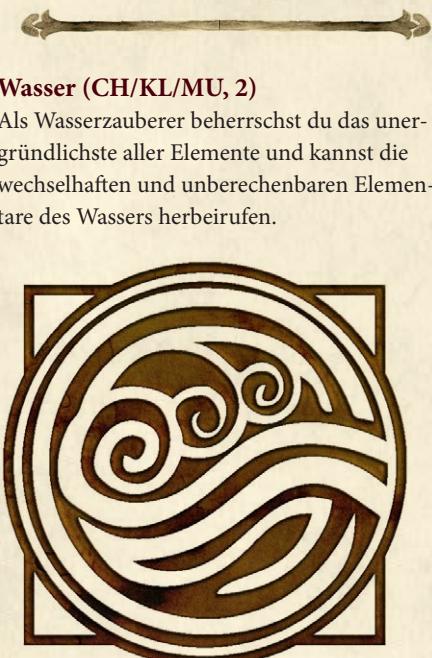
**Wirkungsdauer:** 16 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Wasser

**Erlernen:** Geo 16; Mag 18; Dru 20; 40 EP

**Weitere Talente:** Elementarbann (S. 126), Hartes schmelze! (S. 128), Leib der Wogen (S. 154), Mahlstrom (S. 151), Manifesto (S. 137), Nebelleib (S. 148), Nebelwand und Morgendunst (S. 148), Sapefacta (S. 148), Schutzkreis gegen Elementare (S. 127), Wellenlauf (S. 132), Zorn der Elemente (S. 137)



### **Aquafaxius**

Entspricht weitgehend dem Ignifaxius (S. 139), aber verursacht *Ertränken* (S. 98).  
**Fertigkeiten:** Wasser  
**Erlernen:** Ach, Dru, Geo, Mag 18; 40 EP

### **Aquasphaero**

Entspricht weitgehend dem Ignisphaero (S. 139), aber verursacht *Ertränken* (S. 98).  
**Fertigkeiten:** Wasser  
**Erlernen:** Ach, Mag 18; Geo, Dru 20; 60 EP

### **Herbeirufung des Wassers**

Entspricht weitgehend der Herbeirufung des Eises (S. 136).  
**Fertigkeiten:** Wasser  
**Erlernen:** Geo 14; Ach, Dru, Mag 16; Alch 18; 60 EP

### **Pfeil des Wassers**

Dieser Zauber entspricht weitgehend dem Pfeil des Eises (S. 137), aber verursacht Wasserschaden und *Ertränken* (S. 98). Der Pfeil wird durch Regen nicht beeinflusst und kann auch unter Wasser uneingeschränkt



# TRADITIONSAUBER

Traditionszauber stehen dir nur zur Verfügung, wenn du die passende magische Tradition (S. 74) besitzt. Deswegen findest du über jeder Fertigkeit die Symbole aller Traditionen, die diese Fertigkeit nutzen können. Davon abgesehen unterscheiden sich Traditionszauber nicht von allgemeinen Zaubern.

Traditionszauber sind nach Fertigkeiten geordnet, diese wiederum alphabetisch – die Tabelle unten gibt dir einen Überblick.

Möchtest du einen bestimmten Zauber nachschlagen, findest du im Anschluss (S. 208) eine **alphabetische Liste** mit Verweisen zu allen Zaubern.

## TRADITION FERTIGKEITEN

<b>Alchemisten</b>	Schalenzauber (S. 171)
<b>Anach-nûrim</b>	Gaben d. Blutgeists (S. 159)
<b>Borbaradianer</b> -	
<b>Derwische</b>	Trommelrituale (S. 172)
<b>Druiden</b>	Dolchzauber (S. 156)
<b>Durro-dûn</b>	Gaben d. Odûn (S. 159)
<b>Elfen</b>	Elfenlieder (S. 158)
	Dolchzauber (S. 156)
<b>Geoden</b>	Ringrituale (S. 170)
	Vertrautenmagie (S. 173)
	Kugelzauber (S. 169)
<b>Gildenmagier</b>	Schalenzauber (S. 171)
	Stabzauber (S. 172)
	Hexenflüche (S. 166)
<b>Hexen</b>	Schalenzauber (S. 171)
	Vertrautenmagie (S. 173)
<b>Kristallom.</b>	Kristallmagie (S. 168)
	Geister d. Stärkung (S. 162)
	Geister d. Zorns (S. 163)
<b>Schamanen</b>	Geister rufen (S. 165)
	Geister vertreiben (S. 166)
	Keulenrituale (S. 167)
<b>Scharlatane</b>	Kugelzauber (S. 169)
<b>Schelme</b>	-
<b>Zauberbarden</b>	Zaubermeledien (S. 174)
<b>Zaubertänzer</b>	Zaubertänze (S. 176)

### Auf welche Fertigkeiten probe ich?

Auch bei Traditionszaubern kannst du die Probe auf alle angegebenen Fertigkeiten ablegen. Du kannst also das Flammenschwert mit den Fertigkeiten Stabzauber, Feuer oder Verwandlung zaubern, die ferngesteuerte Variante auch über die Fertigkeit Umwelt.



### Dolchzauber (FF/KL/MU, 3)

Die geheimen Rituale der Druiden beruhen auf ihrem verzauberten Dolch aus Obsidian, während Geoden eine goldene Sichel als Ritualinstrument bevorzugen. Alle Talente gelten als *Objektrituale*.



### Bindung des Dolches

Du stellst eine enge magische Bindung zu deinem Ritualgegenstand (ein Dolch für Druiden, eine Sichel für Geoden) her, welche die Voraussetzung für alle weiteren Talente dieser Fertigkeit ist. Außerdem wird der Ritualgegenstand unzerbrechlich und gilt als magische Waffe.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Stunden

Ziel: Ritualgegenstand

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Kraft

Erlernen: Dru 4; Geo 12; 20 EP

### Apport des Dolches

Der Ritualgegenstand kehrt fliegend mit einer Geschwindigkeit von 10 Meilen pro Stunde zu dir zurück. Er weicht Hindernissen aus oder durchbricht sie notfalls, wenn die KK von PW Dolchzauber/2 oder Umwelt/2 dafür ausreicht.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 1 Meile

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Umwelt

Erlernen: Dru 16; 20 EP

### Blut des Dolches (passiv)

Du kannst wie mit dem Vorteil Verbotene Pforten Lebenskraft für deine Zauber nutzen (S. 73). Verfügst du bereits über Verbotene Pforten, stellt jede selbst zugefügter Wunde WS+8 AsP zur Verfügung. Überschüssige AsP verfallen.

Erlernen: Dru 18; 40 EP

### Dämonenbann des Dolches

Du ziehst mit deinem Ritualgegenstand einen Kreis von maximal 8 Schritt Radius. Dämonen können diese Linie nicht übertreten, wenn ihre Beschwörungsschwierigkeit maximal 20 beträgt. Mächtige Magie: Erhöht die Beschwörungsschwierigkeit um 4.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Antimagie, Dolchzauber

Erlernen: Dru 18; 40 EP

### Ernte des Dolches

Die nächste mit dem Ritualgegenstand geerntete Pflanze ist viermal so lange haltbar.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Ritualgegenstand

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 16 Initiativephasen

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Temporal, Verwandlung

Erlernen: Dru, Geo 12; 20 EP

### Geisterbann des Dolches

Du ziehst mit deinem Ritualgegenstand einen Kreis von maximal 8 Schritt Radius. Geister können diese Linie nicht übertreten.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Antimagie, Dolchzauber, Verständigung

Erlernen: Dru 16; 20 EP

### Gespür des Dolches

Dein Ritualgegenstand kühlt ab, wenn er dämonisch verseuchten Boden berührt. So erfährst du, ob die Umgebung normal/leicht verseucht/deutlich verseucht/stark verseucht/ein kleines Unheiligtum/ein mittleres Unheiligtum/ein mächtiges Unheiligtum ist.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Ritualgegenstand

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Hellsicht

Erlernen: Dru, Geo 18; 20 EP

### Kontrolle der Miniatur

Einmal pro Tag kannst du alle Sinne des Opfers der Miniatur der Herrschaft (s.u.) übernehmen und alle seine Handlungen bestimmen. Widersprechen die Handlungen den moralischen Prinzipien oder dem Selbsterhaltungstrieb des Opfers, kann es mit einer *Konterprobe* (Willenskraft, 16) widerstehen. Probenschwierigkeit: Magieresistenz Vorbereitungszeit: 8 Aktionen Ziel: Miniatur der Herrschaft Reichweite: Berührungsreichweite Wirkungsdauer: 1 Stunde Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Dolchzauber, Einfluss, Hellsicht, Verständigung Erlernen: Dru 18; 40 EP

### Lebenskraft des Dolches

Du entziehst dem Boden Lebenskraft und regenerierst in der nächsten Ruhephase eine zusätzliche Wunde (nicht kumulativ). Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen Ziel: selbst Reichweite: Berührungsreichweite Wirkungsdauer: augenblicklich Kosten: 4 AsP Fertigkeiten: Dolchzauber, Humus Erlernen: Geo 12; Dru 14; 40 EP

### Leib des Dolches (passiv)

Wenn du bei einer Verwandlung deines Körpers (egal ob freiwillig oder unfreiwillig) deinen Ritualgegenstand bei dir trägst, hast du ihn auch nach der Rückverwandlung wieder bei dir.

Erlernen: Dru 16; 20 EP

### Licht des Dolches

Entspricht dem Zauber Katzenaugen (S. 131). Fertigkeiten: Dolchzauber, Eigenschaften Erlernen: Dru, Geo 14; 40 EP

### Miniatur der Herrschaft

Aus Lehm und einem Körperteil des Opfers (z.B. ein Haar oder einen Blutstropfen) fertigst du eine Miniatur der Herrschaft. Während der Wirkungsdauer kannst du einmal pro Tag einen Einfluszauber oder einen Fluch der Pestilenz auf die Miniatur sprechen. Dieser Zauber wird direkt auf das Opfer übertragen, solange es nicht weiter als 1 Meile entfernt ist. Das Opfer kann wie gewöhnlich eine MR-Probe ablegen, um dem Zauber zu widerstehen.

Mächtige Magie: Verdoppelt die Entfernung. Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührungsreichweite

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Einfluss, Verständigung

Erlernen: Dru 12; 40 EP

### Opferdolch (passiv)

Du kannst Tierblut blutmagisch nutzen. Verfügst du zusätzlich über den Vorteil Blutmagie, kannst du aus Tieren insgesamt 2 x WS AsP gewinnen.

Erlernen: Dru 18; 20 EP

Anmerkung: Finstere Druiden hüten Varianten dieses Rituals, deren Wirkung nicht auf Tiere beschränkt ist.

### Schmerzen der Miniatur

Mit Dolchstichen in eine Miniatur der Herrschaft (s.o.) kannst du dem Opfer Schmerzen zufügen. Dadurch sind geistige oder körperliche Tätigkeiten um -2 erschwert.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Miniatur der Herrschaft

Reichweite: Berührungsreichweite

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Einfluss, Verständigung

Erlernen: Dru 14; 20 EP

### Schneide des Dolches

Du kannst mit dem Ritualgegenstand natürliches Gestein schneiden wie Wachs.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührungsreichweite

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Erz

Erlernen: Geo 16; Dru 18; 20 EP

### Schutz des Dolches

Dir steht die Natur schützend zur Seite. Du schwimmst leichter auf Wasser, Schnee bildet wärmende Höhlen und du findest überall Verstecke. Verbergen, Schwimmen, Überleben oder andere mit der Natur zusammenhängende Proben sind um +4 erleichtert. Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührungsreichweite

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Umwelt

Erlernen: Geo 14; Dru 18; 40 EP

### Verletzung der Miniatur

Du fügst dir mit dem Ritualgegenstand selbst eine oder mehrere Wunden zu. Das Opfer deiner Minitatur der Herrschaft (s.o.) erleidet genau so viele Wunden. Sollte das Opfer durch

diese Wunden sterben, kann es eine *Konterprobe* (KO, 16) ablegen, um die Wunden abzuwehren.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Miniatur der Herrschaft

Reichweite: Berührungsreichweite

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Verständigung

Erlernen: Dru 18; 40 EP

### Weg des Dolches

Dein Ritualgegenstand zeigt in die Richtung des Ortes, an dem er geweiht wurde. Eine Überleben-Proben zur Orientierung ist um +4 Punkte erleichtert.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: dereweit

Wirkungsdauer: 16 Initiativephasen

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Hellsicht, Umwelt

Erlernen: Dru 12; Geo 14; 20 EP

### Weisung des Dolches

Dein Ritualgegenstand leuchtet rot auf, wenn er in Richtung einer Kraftlinie gehalten wird. Die Leuchtkraft hängt von Entfernung und Stärke der Kraftlinie ab.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Meilen

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Hellsicht, Kraft

Erlernen: Dru 12; Geo 14; 20 EP





## Elfenlieder (CH/FF/IN, 2)

Die auf einem Iama vorgetragenen Elfenlieder gehören zu den ältesten Spielarten der Zauberei, der du begegnen kannst. Da viele Lieder zweistimmig gesungen werden, steht die Fertigkeit nur Elfen und manchen Halbelfen zur Verfügung. Elfenlieder gelten als *Objektrituale*.



### Bindung des Iama

Entspricht der Bindung des Dolches.  
Fertigkeiten: Elfenlieder, Kraft  
Erlernen: Elf 4; 20 EP

### Apport des Iama

Entspricht weitgehend dem Apport des Dolches (S. 156).  
Fertigkeiten: Elfenlieder, Umwelt  
Erlernen: Elf 16; 20 EP

### Erinnerungsmelodie

Du stimmst dich auf eine vergangene Situation ein, um dich an ein Detail zu erinnern. Die dafür notwendige KL-Probe ist um +4 erleichtert.

**Mächtige Magie:** Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Elfenlieder

Erlernen: Elf 12; 20 EP

### Friedenslied

Alle Humanoiden und Tiere in Hörreichweite verfallen in eine friedfertige Stimmung, auch wenn sie deine Musik nicht verstehen können. Aggressive Handlungen erfordern eine *Konterprobe* (Willenskraft, 16). Erfordert *Konzentration*, erlaubt *Aufrechterhalten*.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Einfluss, Elfenlieder

Erlernen: Elf 16; 40 EP

## Lied der Lieder

Alle Humanoiden in Hörreichweite sind von deiner immer berausgenderen Musik völlig gefesselt. Nur mit einer *Konterprobe* (Willenskraft, 16) kann sich ein Zuhörer für 16 Initiativephasen dem Zauber des Liedes entziehen. Ansonsten erwacht er, wenn du aufhörst zu spielen oder er eine Wunde erleidet. Erfordert *Konzentration*, erlaubt *Aufrechterhalten*.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss, Elfenlieder

**Erlernen:** Elf 18; 60 EP

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** bis zur Fertigstellung.

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Elfenlieder

**Erlernen:** Elf 18; 60 EP

## Sorgenlied

Das Lied vermittelt dir einen vagen Eindruck vom Wohlergehen des Ziels, mit dem du befreundet sein musst. Ist es gesund, krank oder befindet sich in Gefahr? Ist es zufrieden mit seinem Leben?

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** derweit

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 1 AsP

**Fertigkeiten:** Elfenlieder, Hellsicht, Verständigung

**Erlernen:** Elf 8; 20 EP

## Melodie des Windes

Du öffnest deine Sinne für Eindrücke aus der Windrichtung, die von der Harmonie des Ortes, seinen Pflanzen und Bewohnern künden. Die Stimmungen, Visionen oder Geräusche bleiben dabei stets vage. Erfordert *Konzentration*.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Elfenlieder, Hellsicht, Luft

**Erlernen:** Elf 12; 20 EP

## Verwandlung des Iama (passiv)

Entspricht dem Leib des Dolches.

**Erlernen:** Elf 12; 20 EP

## Zaubermelodie

Die Melodie erleichtert alle allgemeinen Zauber um +2.

**Mächtige Magie:** Der Bonus steigt um +1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Elfenlieder, Kraft

**Erlernen:** Elf 16; 40 EP

## Lied des Trostes

Dein Lied hilft dem Ziel, erlebte Schicksals-schläge zu verkraften und neuen Lebensmut zu fassen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 1 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Einfluss, Elfenlieder

**Erlernen:** Elf 8; 20 EP

**Anmerkung:** Wiederholte Anwendung kann helfen, eine entsprechende Eigenheit zu verändern.

## Melodie der Kunstfertigkeit

Die Melodie erleichtert alle Proben zur Her-stellung eines bestimmten Handwerksstückes um +2.

**Mächtige Magie:** Der Bonus steigt um +1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen



### Gaben des Blutgeists (KO/MU/MU, 2)

Ein Anach-Nür isst das Herz eines frisch erlegten Tieres, um dessen Blutgeist in sich aufzunehmen und sich durch dessen Kräfte zur stärken oder sogar zu verwandeln. Doch ein unaufmerksamer Moment und der Blutgeist gewinnt die Oberhand. Dann wird der Anach-Nür zu einer rasenden Bestie...



#### Blutgeist aufnehmen

Du verzehrst das frische Herz eines Tieres, um den Blutgeist des Tieres aufzunehmen. Damit beginnt die Besessenheit, die drei Effekte hat: Erstens kannst du die Zauber "Stärke des Blutgeists" und "Körper des Blutgeists" nutzen. Diese Zauber beziehen sich immer auf das aufgenommene Tier (siehe S. 160). Zweitens kannst du alle dem Tier zugeordneten allgemeinen Zauber wirken, ohne dass du sie erlernen musst. Die Probe wird dabei auf die Fertigkeit Gaben des Blutgeists abgelegt. Drittens erhältst du die Eigenheit „Gefahr des Blutes“: Wann immer du in Kontakt mit fremdem Blut kommst, kann der Blutgeist die Oberhand gewinnen. Meist gerätst du in einen mörderischen Blutrausch, aber auch teilweise oder ganze Verwandlungen oder andere, zum Tier passende Effekte sind denkbar. Positive und negative Effekte verschwinden mit dem Ende der Besessenheit. Du kannst niemals zwei Blutgeister gleichzeitig aufnehmen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** bis die Bindung gelöst wird

**Kosten:** 8 AsP, davon 8 gAsP

**Fertigkeiten:** Gaben d. Blutgeists, Verwandlung

**Erlernen:** Ana 4; 60 EP

#### Stärke des Blutgeists

Der Blutgeist stärkt dich. Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle bei dem Tier des Blutgeists angegebenen Werte (S. 160).

**Mächtige Magie:** Der Bonus steigt um +1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Gaben d. Blutgeists

**Erlernen:** Ana 8; 40 EP

#### Körper des Blutgeists

Du setzt eine der beim Tier deines Blutgeists angegebenen Verwandlungen (S. 160) ein. Du kannst auch beide Verwandlungen gleichzeitig nutzen, dafür musst du den Zauber zwei Mal wirken.

**Mächtige Magie:** Falls zutreffend, geschieht das Folgende: Probenerleichterungen steigen um +2, TP um +2, die Giftstufe um +4, die Flugweiten und -höhen um 4/2 Schritt. Je zwei Stufen erhöhen einen RS-Bonus um +1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Gaben d. Blutgeists, Verwandlung

**Erlernen:** Ana 12; 60 EP

**Fertigkeiten:** Gaben des Odún, Verwandlung

**Erlernen:** Dur 8; 40 EP

#### Hauch des (Tieres)

Der Tiergeist stärkt und unterstützt dich. Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle bei deinem Tier angegebenen Werte (S. 160).

**Mächtige Magie:** Der Bonus steigt um +1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Gaben des Odún

**Erlernen:** Dur 4; 40 EP

#### Haut des (Tieres)

Entspricht dem Körper des Blutgeists (S. 159).

**Fertigkeiten:** Gaben des Odún, Verwandlung

**Erlernen:** Dur 12; 60 EP

#### Ruf des (Tieres)

Befindet sich eines dieser Tiere in einem Radius von 4 Meilen, eilt es herbei. Du kannst dieses Wesen um einen Gefallen bitten, den dieses wenn möglich erfüllen wird. Dann trollt sich das Wesen.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt den Radius und die Zahl der herbeieilenden Tiere.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss, Gaben des Odún, Verständigung

**Erlernen:** Dur 14; 20 EP

#### Gaben des Odún (IN/KO/MU, 2)

Durro-dün spüren eine intensive Verbindung zu einem Tiergeist, dem Odún. Mit der Kraft des Odún stärken sie sich im Kampf oder kommen ihrer animalischen Seite näher.



#### Blut des (Tieres)

Du wirst von der animalischen Essenz deines Tiergeistes erfüllt. Jedem, dem keine Konterprobe (MU, 16) gelingt, erscheinst du als ein Wesen mit Schreckgestalt II.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 AsP

#### Wesen des (Tieres)

Entspricht dem Tiergedanken (S. 141).

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Fertigkeiten:** Gaben des Odún Hellsicht, Verständigung,

**Erlernen:** Dur 14; 20 EP

#### Seele des (Tieres)

Entspricht weitgehend dem Adlerschwinge (S. 153). Auch die Modifikation Seelentier ist verfügbar und bezieht sich auf das gewählte Tier.

**Fertigkeiten:** Gaben des Odún, Verwandlung

**Erlernen:** Dur 16; normalerweise 40 EP

#### Weitere Talente: Jeder Tierkrieger kann die

bei seinem Tier angegebenen allgemeinen Zauber (S. 160) erlernen und mit der Fertigkeit Gaben des Odún einsetzen (auch wenn die Zauber eigentlich nicht mit dieser Fertigkeit oder Tradition gewirkt werden können).

## DIE GROSSE TIERTABELLE

Die Rituale der **Anach-nûrim** und der **Durro-dûn**, sowie die Schutzgeister und Flüche der **Schamanen** beziehen sich immer auf eine bestimmte Tierart. Die Fähigkeiten der jeweiligen Tiere findest du in der **folgenden Tabelle**. Bei der Auswahl dieser Fähigkeiten haben wir nicht nur darauf geachtet, dass diese zum jeweiligen Tier passen; wir haben sie auch so gewählt, dass jedes Tier in einer bestimmten Situation besonders brillieren kann. In welcher, wird durch die Archetypen verdeutlicht. Zwei Tiere mit demselben Archetyp sind zwar nicht identisch, aber doch so ähnlich, dass sich zum Beispiel ein Schamane die EP für einen zweiten Akrobaten-Schutzgeist besser sparen sollte.

Diese Liste ist natürlich nicht vollständig. Fühle dich frei, Tiere abzuändern und neue Tiere hinzuzufügen. Und wer weiß, vielleicht gibt es ja tief in den dampfenden Dschungeln des Südens sogar Schlangen-Tierkrieger?



TIER	ARCHETYP	WERTEBONUS	VERWANDLUNG	ZAUBER
Affe	Akrobat	Akrobatik Klettern Pirschen Wurfwaffen GE	<b>Schwanz</b> (Akrobatik und Klettern +4)  <b>Kopf</b> (Sinnenschärfe und Wachsamkeit +4)	Attributo Axxeleratus Motoricus Wipfellauf
Bär	Nahkämpfer	TP im Nahkampf Zähigkeit KK	<b>Pranken</b> (2W6+2 TP waffenlos, nicht zerbrechlich, RW 1)  <b>Pelz</b> (+2 RS, Kälteschutz wie dicke Winterkleidung (S. 35))	Bärenruhe Eiseskälte Ruhe Körper Sanftmut Standfest Zaubernahrung
Elefant	Weiser	Heilkunde Geographie Mythenkunde KL	<b>Haut</b> (+1 RS und Willenskraft +4)  <b>Stoßzähne</b> (2W6+2 TP waffenlos, nicht zerbrechlich, RW 1)	Memorans Psychostabilis Seelentier erkennen Xenographus
Eule	Kundschafter	Pirschen Sinnenschärfe Überleben IN	<b>Flügel</b> (bis zu 8 Schritt weite und 4 Schritt hohe Sprünge, Gleitflüge von bis zu 4xHöhe Schritt)  <b>Kopf</b> (Sinnenschärfe und Wachsamkeit +4, wenn Sicht gefragt ist, Angepasst (Dunkelheit) steigt um 1 Stufe)	Blick aufs Wesen Exposami Hexenkrallen Senisbar Silentium
Falke	Fernkämpfer	TP im Fernkampf Sinnenschärfe Wachsamkeit FF	<b>Flügel</b> (bis zu 8 Schritt weite und 4 Schritt hohe Sprünge, Gleitflüge von bis zu 4xHöhe Schritt)  <b>Kopf</b> (Sinnenschärfe +8 und Wachsamkeit +4, wenn Sicht gefragt ist)	Adlerauge Axxeleratus Falkenauge Pfeil der Luft Aeropolvis
Fischotter	Akrobat	Akrobatik Klettern Pirschen Schwimmen GE	<b>Pfoten</b> (Schwimmen +4, Angepasst (Wasser) steigt um 1 Stufe)  <b>Pelz</b> (+2 RS, Kälteschutz wie dicke Winterkleidung (S. 35))	Eins mit der Natur Katzenaugen Foramen Wasseratem Wellenlauf Hilfreiche Tatze

TIER	ARCHETYP	WERTEBONUS	VERWANDLUNG	ZAUBER
Fuchs Mungo	Gesellschafter	Gebräuche Überreden Menschenkenntnis CH	<b>Fell</b> (+1 RS, Pirschen +4)  <b>Kopf</b> (Sinnenschärfe und Wachsamkeit +4)	Attributo Harmlose Gestalt Sensibar Seidenzunge
Gebirgsbock	Sammler	Pflanzenkunde Tierkunde Überleben Wachsamkeit KO	<b>Hörner</b> (2W6+2 TP waffenlos, nicht zerbrechlich, RW 1)  <b>Pelz</b> (+2 RS, Kälteschutz wie dicke Winterkleidung (S. 35))	Axxeleratus Eins mit der Natur Firnlauf Spinnenlauf Standfest
Löwe	Anführer	Autorität Willenskraft MU	<b>Maul</b> (2W6+2 TP waffenlos, Einschütern +4)  <b>Mähne</b> (Anführen +4, Furcht-Effekte sinken um 1 Stufe)	Ängste lindern Armatrutz Katzenaugen Kusch! Standfest
Mammut	Anführer	Autorität Willenskraft MU	<b>Pelz</b> (+2 RS, Kälteschutz wie dicke Winterkleidung (S. 35))  <b>Stoßzähne</b> (2W6+2 TP waffenlos, RW 1)	Ängste lindern Armatrutz Kusch! Psychostabilis Zaubernahrung
Rabe	Weiser	Heilkunde Geographie Mythenkunde KL	<b>Flügel</b> (bis zu 8 Schritt weite und 4 Schritt hohe Sprünge, Gleitflüge von bis zu 4xHöhe Schritt)  <b>Kopf</b> (Sinnenschärfe und Wachsamkeit +4)	Krähenruf Sensibar Nekropathia Memorans
Schlange	Weiser	Alchemie Magietheorie Mythenkunde KL	<b>Giftzähne</b> (2W6 TP waffenlos, Vergiftung mit Waffengift (Stufe 20, ohne Verzögerung, Intervall und Dauer 2W6 INI-Phasen 2W6 SP))  <b>Schuppen</b> (+1 RS, Pirschen +4)	Atemnot Psychostabilis Sepерentialis Vipernblick Warmes Blut
Stier	Nahkämpfer	TP im Nahkampf Zähigkeit KK	<b>Hörner</b> (2W6+2 TP waffenlos, nicht zerbrechlich, RW 1)  <b>Haut</b> (+1 RS, Zähigkeit +4)	Attributo Horriphobus Sensattaco Standfest
Wildkatze Panther	Akrobat	Akrobatik Klettern Laufen Pirschen GE	<b>Krallen</b> (2W6+2 TP waffenlos, Klettern +4)  <b>Fell</b> (+1 RS, Pirschen +4)	Eins mit der Natur Katzenaugen Krötensprung Spurlos Standfest Wipfellauf
Wildschwein	Sammler	Pflanzenkunde Tierkunde Überleben Wachsamkeit KO	<b>Schnauze</b> (2W6 TP waffenlos, Sinnenschärfe und Wachsamkeit +4, wenn der Geruchssinn gefragt ist)  <b>Fell</b> (+1 RS, Pirschen +4)	Abvenenum Eins mit der Natur Kusch! Standfest Zaubernahrung
Wolf Khoramsbestie	Kundschafter	Pirschen Sinnenschärfe Überleben IN	<b>Schnauze</b> (2W6 TP waffenlos, Sinnenschärfe und Wachsamkeit +4, wenn der Geruchssinn gefragt ist)  <b>Pelz</b> (+2 RS, Kälteschutz wie dicke Winterkleidung (S. 35))	Adlerauge Axxeleratus Eins mit der Natur Kusch! Movimento Spurlos



## Geister der Stärkung (CH/FF/IN, 3)

Geschickte Schamanen lassen wohlgesonnene Geister in Gegenstände und Personen einfahren und stärken sie so. Solche Schamanen sind oft ein Segen für den ganzen Stamm, den sie in vielerlei Situationen unterstützen können.



### Arngrimms Höhle

In einem abgeschlossenen Raum wie einer Jurte oder einer kleinen Höhle steigt die Temperaturstufe (S. 35) um +1, bis maximal auf normal. Mächtige Magie: Für je zwei Stufen steigt die Temperaturstufe um weitere +1.

**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** Berührungsreichweite  
**Wirkungsdauer:** 1 Tag  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Feuer, Geister der Stärkung, Umwelt  
**Erlernen:** Smn 14; 20 EP

### Aufmerksamer Wächter

Du malst, schnitzt oder formst das Abbild eines Tieres. Dieses Tier wird mit seinen üblichen Sinnen Wache halten. Wenn es eine Gefahr entdeckt, stößt es einen Warnruf aus (eine *Illusion* (Gehör)). Was das Tier als Gefahr betrachtet, hängt von der Tierart ab: Eine Katze stellt für einen Affen keine Gefahr dar, für einen Vogel aber sehr wohl – bei einem Skorpion wäre es umgekehrt.

**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Einzelobjekt  
**Reichweite:** Berührungsreichweite  
**Wirkungsdauer:** 1 Tag  
**Kosten:** 4 AsP  
**Fertigkeiten:** Geister der Stärkung, Hellsicht, Illusion  
**Erlernen:** Smn 18; 20 EP

### Blutsbund

Du segnest einen Blutsbund wie etwa eine Hochzeit oder Blutsbrüderschaft. Alle Versuche, einen Teilnehmer des Blutsbunds gegen den anderen handeln zu lassen (etwa durch Überreden oder einen Imperavi), sind um -4

erschwert. Stirbt einer der Partner, so nimmt der andere dies intuitiv wahr. Der Blutsbund selbst fügt jedem Teilnehmer eine Wunde zu.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** zwei Personen

**Reichweite:** Berührungsreichweite

**Wirkungsdauer:** permanent

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Geister der Stärkung, Verständigung

**Erlernen:** Smn 8; 0 EP

### Geisterklinge

Entspricht dem Zauberklinge Geisterspeer (S. 147). Die Modifikation Schnellverzaubierung ist nicht verfügbar.

**Fertigkeiten:** Geister der Stärkung, Kraft, Verwandlung

**Erlernen:** Smn 18; 40 EP

### Hauch des Elements

Du bindest einen elementaren Effekt in ein maximal truhengroßes Objekt. Der Effekt bemisst sich nach dem gewählten Element.

**Eis:** Senkt die Temperatur des Objekts und in seinem Inneren um 1 Stufe.

**Erz:** Verdoppelt das Gewicht des Objekts und seines Inhaltes.

**Feuer:** Erhöht die Temperatur des Objekts und in seinem Inneren um 1 Stufe.

**Humus:** Vervierfacht die Wachstums geschwindigkeit von Pflanzen.

**Luft:** Verringert das Gewicht des Objekts und seines Inhalts um ein Viertel.

**Wasser:** Macht einen faustgroßen Teil biegsam wie Wachs.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührungsreichweite

**Wirkungsdauer:** bis die Bindung gelöst wird

**Kosten:** 1 AsP, davon 1 gAsP

**Fertigkeiten:** Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft, Wasser, Geister der Stärkung

**Erlernen:** Smn 12; 40 EP

**Anmerkung:** Manche elementaren Wirkungen sind für manche Schamanen äußerst ungewöhnlich (zum Beispiel Eis für Achaz oder Erz für Gjalsker)

### Heimführung der Herde

Alle Tiere in einem Radius von 4 Meilen, die dir gehören, kommen zu dir.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt den Radius.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Namensruf (-4; der Ruf betrifft nur ein bestimmtes Tier in 8 Meilen Radius)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührungsreichweite

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Geister der Stärkung, Geister rufen, Verständigung

**Erlernen:** Smn 14; 20 EP

### Mut der Ahnen

Die Ahnengeister stärken den Mut von bis zu 8 Gefährten. Sie erhalten eine Erleichterung von +2 auf alle MU-Proben und auf ihnen lastende Furcht-Effekte gelten als eine Stufe niedriger.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt die Zahl der Ziele.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührungsreichweite

**Wirkungsdauer:** 4 Stunden

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Geister der Stärkung

**Erlernen:** Smn 16; 40 EP

### Regentanz

Entspricht weitgehend den Tränen des Mildens (S. 182). Die Modifikation Tränen des Zürnenden ist nicht verfügbar.

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Geister der Stärkung, Luft, Umwelt, Wasser

**Erlernen:** Smn 14; 20 EP

### Reines Wasser

Entspricht weitgehend dem Segen des Plättlings (S. 183).

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Geister der Stärkung, Geister vertreiben, Verwandlung, Wasser

**Erlernen:** Smn 18; 20 EP

### Reitender Geist

Das bezauberte Tier wird dir gegenüber brav und anhänglich. Proben im Umgang mit dem Tier sind um +4 erleichtert, Freie Fertigkeiten (wie Abrichter) gelten als eine Stufe höher.

**Mächtige Magie:** Erhöht den Bonus um +2, je zwei Stufen erhöhen entsprechende Freie Fertigkeiten um eine weitere Stufe.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Anderer Reiter (-4; die Wirkung bezieht sich auf eine andere Person als dich)

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Tier

**Reichweite:** Berührungsreichweite

**Wirkungsdauer:** bis die Bindung gelöst wird

**Kosten:** 8 AsP, davon 2 gAsP

**Fertigkeiten:** Einfluss, Geister der Stärkung

**Erlernen:** Smn 14; 40 EP

**Anmerkung:** Besonders große und starke Tierarten erhöhen die gAsP auf 4 oder sogar 8.

### Schutz der Jurte

Du schützt einen abgeschlossenen Raum, wie eine Jurte oder einer Höhle, mit bis zu 16 Schritt Radius vor übernatürlichen Wesen. Dämonen, Daimonoiden und Untote können

den Raum nicht betreten, wenn ihre Beschwörungsschwierigkeit bei maximal 20 liegt, bei Geistern und Feenwesen entscheidet der Spielleiter. Innerhalb des Raumes erleiden alle genannten Wesenheiten 1 Wunde pro Initiativephase. Wenn ein beweglicher Raum wie eine Jurte verzaubert wird, wirkt der Zauber unabhängig vom Ort, an dem die Jurte steht.

**Mächtige Magie:** Die maximale Beschwörungsschwierigkeit steigt um +4.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 16 AsP, davon 2 gAsP)

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Woche

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Antimagie, Geister der Stärkung, Geister vertreiben

**Erlernen:** Smn 14; 40 EP

### Schützende Rotte

Du bemalst einen Schild mit Tieren. Proben zur Abwehr von ballistischen Zaubern (siehe S. 124) sind mit diesem Schild um +4 erleichtert. Der Schild erleidet dabei keinen Schaden.

**Mächtige Magie:** Der Bonus steigt um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** bis die Bindung gelöst wird

**Kosten:** 4 AsP, davon 1 gAsP

**Fertigkeiten:** Antimagie, Geister der Stärkung,

Geister vertreiben, Kraft

**Erlernen:** Smn 18; 20 EP

### Schutzgeist (Tier)

Du bittest den Geist eines Tieres (S. 160), über eine Gruppe von bis zu 8 Gefährten zu wachen. Sie erhalten einen Bonus von +1 auf alle beim entsprechenden Tier angegebenen Werte, solange sie sich nicht weiter als 1 Meile von dir entfernen. Es kann nur ein Schutzgeist gleichzeitig aktiv sein.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt die Zahl der Ziele, je zwei Stufen erhöhen den Bonus um +1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** bis die Bindung gelöst wird

**Kosten:** 16 AsP, davon 4 gAsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Geister der Stärkung

**Erlernen:** Smn 14; 40 EP

**Anmerkung:** Der Zauber muss für jedes Tier extra erlernt werden.

### Segen der Erdgeister

Entspricht dem Haselbusch und Ginsterkraut (S. 142).

**Fertigkeiten:** Humus, Geister der Stärkung, Verwandlung

**Erlernen:** Smn 16; 60 EP

### Tauschplatz

In einer Zone von 16 Schritt Radius sind Proben auf Einschüchtern oder Überreden um -4 erschwert. Davon sind all jene ausgenommen, die während der gesamten Vorbereitungszeit in der Zone waren.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt den Radius und die Proben sind um weitere -2 erschwert.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Tag

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** bis die Bindung gelöst wird

**Kosten:** 16 AsP, davon 1 gAsP

**Fertigkeiten:** Einfluss, Geister der Stärkung

**Erlernen:** Smn 18; 20 EP

### Weg des Windes

Verdoppelt das DH\* (S. 34) deines Ziels und das Intervall, in dem körperliche Anstrengung Erschöpfung verursacht. Proben, um natürliche Hindernisse zu überwinden, sind um +4 erleichtert.

**Mächtige Magie:** Der Bonus steigt um +2 und je zwei Stufen verdreifachen/vervierfachen das DH\* und das Intervall.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Geister der Stärkung

**Erlernen:** Smn 16; 20 EP

### Wegzeichen

Du vergräbst einen Talisman. Während der Wirkungsdauer kannst unter Aufwendung von 1 AsP erfahren, wo deine Wegzeichen liegen und diese intuitiv unterscheiden.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, Kosten 8 AsP, davon 1 gAsP)

Sprechendes Zeichen (-4; das Zeichen kann einen kurzen Satz als Botschaft enthalten, der mit einem AG von 2 (S. 80) gelesen werden kann)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Hellsicht, Geister der Stärkung, Geister rufen, Verständigung

**Erlernen:** Smn 14; 20 EP

### Weidegründe finden

Die Geister helfen dir auf dem Weg zu den nächsten Weidegründen. Entsprechende Überleben-Proben sind um +4 erleichtert.

**Mächtige Magie:** Der Bonus steigt um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Hellsicht, Geister der Stärkung, Geister rufen

**Erlernen:** Smn 12; 0 EP

### Wild finden

Du erfährst, ob und wo sich im Radius von 1 Meile jagdbares Wild befindet und um welche Tiere es sich handelt. Sind jagdbare Tiere in der Nähe, können Jäger gezielt in die richtige Richtung losziehen. Das senkt die Schwierigkeit der Jagd (S. 68) auf 12, so als ob sie sich in wildreichem Gebiet befänden.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt den Radius.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Gaben der Erde (die Wirkung bezieht sich auf nahrhafte Pflanzen und verringert die Schwierigkeit von Überleben-Proben)

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Hellsicht, Geister der Stärkung, Geister rufen

**Erlernen:** Smn 16; 20 EP



### Geister des Zorns (MU/IN/KO, 3)

Manche Schamanen sind finstere Gesellen, die Geister des Zorns auf ihre Gegner hetzen. Solche Schamanen sind oft bei Freund und Feind gefürchtet.



### Brazoragh's Hieb

Die so verzauberte Nahkampfwaffe gilt als magisch und verursacht Niederwerfen.

**Mächtige Magie:** Waffenschaden +1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** bis die Bindung gelöst wird

**Kosten:** 16 AsP, davon 4 gAsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Geister des Zorns

**Erlernen:** Smn 20; 40 EP

### Fluch der Verwirrung

Der Fluch verwirrt alle Humanoiden in einem Radius von 2 Schritt, denen keine MR-Gegenprobe (16) gelingt. Sie erleiden eine Erschwerung von -2 auf alle Proben.

**Mächtige Magie:** Erhöht den Malus um -1 und verdoppelt den Radius.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** 8 Initiativephasen

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Dämonisch, Einfluss, Geister des Zorns

**Erlernen:** Smn 18; 40 EP

### Fluch der Wandlung

Das Ziel verwandelt sich im Laufe einer Woche in ein Tier, typischerweise in eine Schlange (bei manchen Völkern sind auch andere Tiere verbreitet). Mit Abschluss der Verwandlung verliert es die Erinnerung an sein früheres Leben. In der letzten Woche der Wirkungsdauer verwandelt sich das Ziel in seine ursprüngliche Gestalt zurück und gewinnt dabei auch sein Gedächtnis wieder.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Modifikationen:** Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 16 AsP, davon 2 gAsP)

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 4 Meilen

**Wirkungsdauer:** 1 Monat

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Verwandlung, Geister des Zorns

**Erlernen:** Smn 16; 40 EP

### Fluch des (Tieres)

Ein zorniger Tiergeist strafte das Ziel. Es erleidet einen Malus von -2 auf alle Werte, die dem Tier zugeordnet sind (S. 160).

**Mächtige Magie:** Der Malus steigt um -1.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Modifikationen:** Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 16 AsP, davon 2 gAsP)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 32 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss, Geister des Zorns

**Erlernen:** Smn 16; 20 EP

**Anmerkung:** Der Zauber muss für jedes Tier extra erlernt werden.

### Fluch des Gewürms

Entspricht weitgehend dem Krabbelnden Schrecken (S. 129). Die Modifikation Objekt verfluchen ist nicht verfügbar.

**Fertigkeiten:** Dämonisch, Verständigung, Geister des Zorns

**Erlernen:** Smn 18; 40 EP

### Fluch des Siechtums

Entspricht dem Fluch der Pestilenz (S. 128).

**Fertigkeiten:** Dämonisch, Geister des Zorns

**Erlernen:** Smn 18; 40 EP

### Fluch des Unglücks

Das Opfer wird vom Unglück verfolgt. Seine Chance auf einen Patzer steigt um 1 auf dem W20 (zum Beispiel von 1 auf 1-2).

**Mächtige Magie:** Je zwei Stufen steigern die Chance auf einen Patzer um einen weiteren Punkt.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Modifikationen:** Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 16 AsP, davon 2 gAsP)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 32 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Geister des Zorns

**Erlernen:** Smn 16; 20 EP

### Macht des Blutes

Dein Ziel muss eine körperliche Handlung deiner Wahl ausführen. Widerspricht der Befehl dem Selbsterhaltungstrieb des Ziels, kann es mit einer Konterprobe (Willenskraft, 16) widerstehen. Du fügst dir beim Wirken dieses Rituals eine Wunde zu.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** 8 Initiativephasen

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss, Geister des Zorns

**Erlernen:** Smn 20; 40 EP

### Macht der Ungeformten

Entspricht dem Invocatio (S. 129).

**Fertigkeiten:** Dämonisch, Geister rufen, Geister des Zorns

**Erlernen:** Smn 18; 120 EP

### Rikais Fluch

Der Zauber schwächt Pflanzen und Gegenstände aus dem Element Humus in einem Radius von 2 Schritt. Pflanzen und verderblieches Material verrotten, die Härte hölzerner oder lederner Objekte sinkt um ein Viertel der Basishärte. Die Auswirkungen auf Lebewesen sind zu gering, um sie zu bemerken.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt den Radius.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Dämonisch, Geister des Zorns, Umwelt

**Erlernen:** Smn 18; 20 EP

### Tabu

Um die verzauberte Zone von 16 Schritt Radius zu betreten, ist eine *Konterprobe* (Willenskraft, 12) nötig. Davon sind all jene ausgenommen, die während der gesamten Vorbereitungszeit in der Zone waren.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt den Radius.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** bis die Bindung gelöst wird.

**Kosten:** 16 AsP, davon 1 gAsP

**Fertigkeiten:** Einfluss, Geister vertreiben, Geister des Zorns

**Erlernen:** Smn 16; 20 EP

### Tairachs Krieger

Entspricht dem Skelettarius (S. 129).

**Fertigkeiten:** Dämonisch, Geister rufen, Geister des Zorns

**Erlernen:** Smn 18; 40 EP

### Tairachs Sklaven

Dein Geist fährt in den frischen Leichnam eines Lebewesens ein, der sich als von dir gesteuerter Untoter erhebt. Dabei sind keine Beschwörungs- oder Beherrschungsproben notwendig. Dein Körper bleibt währenddessen reglos zurück; sollte er vernichtet werden, endet der Zauber und du bist tot.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Verständigung, Geister des Zorns

**Erlernen:** Smn 20; 40 EP



## Geister rufen (CH/IN/KL, 4)

Einige Schamanen sehen sich hauptsächlich als Vermittler zwischen der Welt der Menschen und dem Geisterreich. Sie können dessen Bewohner herbeirufen und sie um Hilfe bitten.



### Blick in Liskas Augen

Du erhältst den Vorteil Prophezeien (S. 30) und erleidest keine Erschöpfung durch den Einsatz dieser Gabe. Besitzt du die Gabe bereits, sind entsprechende Proben um +4 erleichtert. Notwendige Proben kannst du auf Geister rufen statt auf Willenskraft ablegen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Hellsicht, Geister rufen

**Erlernen:** Smn 12; 20 EP

### Blick ins Geisterreich

Entspricht dem Oculus (S. 141).

**Fertigkeiten:** Hellsicht, Geister rufen, Kraft

**Erlernen:** Smn 8; 60 EP

### Geisterbote

Durch das Geisterreich schließt du eine Verbindung mit dem Ziel, von dem du einen Körperteil (z.B. ein Haar oder einen Blutstropfen) besitzt. Der Körperteil wird dabei verbraucht. Während der Wirkungsdauer kannst du einmal am Tag einen beliebigen Zauber auf das Ziel sprechen, als könntest du es berühren. Die Zauber müssen wie üblich die Magieresistenz überwinden.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** aventurienweit

**Wirkungsdauer:** 1 Woche

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Geister rufen, Verständigung

**Erlernen:** Smn 14; 60 EP

### Macht des Erzes

Entspricht der Herbeirufung des Erzes (S. 138).

**Fertigkeiten:** Erz, Geister rufen

**Erlernen:** Smn 18; 60 EP

### Macht des Feuers

Entspricht der Herbeirufung des Feuers (S. 139).

**Fertigkeiten:** Feuer, Geister rufen

**Erlernen:** Smn 18; 60 EP

### Macht des Humus

Entspricht der Herbeirufung d. Humus (S. 142).

**Fertigkeiten:** Humus, Geister rufen

**Erlernen:** Smn 16; 60 EP

### Macht der Luft

Entspricht der Herbeirufung der Luft (S. 147).

**Fertigkeiten:** Geister rufen, Luft

**Erlernen:** Smn 16; 60 EP

### Macht des Wassers

Entspricht der Herbeirufung d. Wassers (S. 155).

**Fertigkeiten:** Geister rufen, Wasser

**Erlernen:** Smn 16; 60 EP

### Hilferuf

Du rufst ein Feenwesen, einen Totengeist oder einige Mindergeister aus einem Radius von 1 Meile herbei. Das Wesen eilt zu dir und du kannst es um Hilfe bei einem unmittelbaren Problem bitten. Meistens hilft das Wesen, es kann aber auch einen Gegengefallen fordern oder (selten) die Hilfe ablehnen.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt den Radius.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Art (-4, du kannst dir die Art des helfenden Geists aussuchen)

Wesen (-4; du rufst ein dir bereits bekanntes Wesen aus bis zu 8 Meilen Radius herbei)

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich; der Geist erscheint nach 2W6 Initiativephasen

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Geister rufen, Verständigung

**Erlernen:** Smn 14; 60 EP

### Geistertausch

Entspricht der Seelenwanderung (S. 132).

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Geister rufen, Verständigung

**Erlernen:** Smn 18; 60 EP

### Gesang der Wölfe

Du stößt ein lautes Wolfsgeheul aus, das im Radius von 16 Meilen zu hören ist und von allen Kennern der Wolfssprache (z.B. Wölfe, Wolfskinder oder Schamanen) verstanden werden kann.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt den Radius.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Gespräch der Wölfe (-4,

8 AsP, Wirkungsdauer 1 Stunde; Du kannst während der Wirkungsdauer beliebig viele Nachrichten aussenden.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 2 AsP

**Fertigkeiten:** Geister rufen, Verständigung

**Erlernen:** Smn 18; 20 EP

**Anmerkung:** Vereinzelt soll dieser Zauber auch in anderen Tiervarianten verbreitet sein.

### Lockruf (Wesen)

Du rufst das beim Erlernen gewählte Wesen, meist ein Tier, herbei. Befindet sich ein Wesen dieser Art in einem Radius von 4 Meilen, eilt es herbei. Du kannst dieses Wesen um einen Gefallen bitten, den dieses wenn möglich erfüllen wird. Dann trollt sich das Wesen.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt den Radius und die Zahl der herbeieilenden Wesen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss, Geister rufen, Verständigung

**Erlernen:** Smn 14; 20 EP

**Anmerkung:** Der Zauber muss für jedes Wesen extra gelernt werden. Übliche Wesen sind Wölfe (Nivesen), Wildschweine (Goblins), Rinder (Ferkinas), Schlinger (Achaz), Seeschlangen (Achaz), Haie (Tocamujac), Oger (Ork), Mammuts (Gjalsker)

### Rat der Ahnen

Du rufst einen Totengeist in den Körper eines seiner Nachfahren herab. Dort verhält er sich seinem Charakter gemäß; er kann Rat geben oder die Stammeskrieger anführen. Es ist nicht möglich, die Bindung zu lösen. Der Totengeist entscheidet selbst, wann er den Körper verlässt – notfalls ist ein Großer Geisterbann (S. 166) nötig. Der Tote muss im letzten Jahr verstorben sein.

**Mächtige Magie:** Der Tote kann seit 10 Jahren/100 Jahren/1000 Jahren/seit Menschengedenken verstorben sein.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 AsP, davon 2 gAsP

**Fertigkeiten:** Geister rufen, Verständigung

**Erlernen:** Smn 12; 20 EP

## Raub der Geisterkraft

Entspricht dem magischen Raub (S. 146).  
Fertigkeiten: Geister rufen, Kraft, Verständigung  
Erlernen: Smn 18; 40 EP

## Ruf des Schamanen

Du sendest ein geistiges Signal an alle Stammsmitglieder im Radius von 4 Meilen, dass sie zu dir kommen sollen. Sie wissen, in welcher Richtung du dich befindest.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt den Radius  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Modifikationen:** Ruf der Gefährten (-8; du rufst alle engen Gefährten zu dir)  
**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen  
**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** augenblicklich  
**Kosten:** 4 AsP  
**Fertigkeiten:** Geister rufen, Verständigung  
Erlernen: Smn 14; 40 EP

## Stimme des Nipakau

Du erforschst die Erinnerung eines Gegenstandes, einer Pflanze oder eines Tieres. Dabei beantwortet dir das Ziel 4 Ja/Nein-Fragen. Beachte, dass die meisten Gegenstände und Pflanzen nicht gerade intelligent sind und meist nur Dinge wahrnehmen, mit denen sie direkt in Kontakt stehen. Sollte das Ziel tatsächlich durch eine intelligente Wesenheit besetzt sein, beantwortet diese Wesenheit die Fragen.

**Mächtige Magie:** Beantwortet 2 weitere Fragen.  
**Probenschwierigkeit:** 12/Magieresistenz (bei Tieren)  
**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen  
**Ziel:** Einzelobjekt/Tier  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 4 Minuten  
**Kosten:** 4 AsP  
**Fertigkeiten:** Hellsicht, Geister rufen, Verständigung  
Erlernen: Smn 16; 40 EP

## Tierischer Helfer

Entspricht dem Tiergedanken (S. 141).  
Fertigkeiten: Hellsicht, Geister rufen, Verständigung  
Erlernen: Smn 18; 40 EP

**Weitere Talente:** Heimführung der Herde (S. 162), Macht der Ungeformten (S. 164), Schutz der Jurte (S. 162), Tairachs Krieger (S. 164), Wegzeichen (S. 163), Weidegründe finden (S. 163), Wild finden (S. 163)

## Geister vertreiben (CH/IN/MU, 2)

Wann immer der Stamm von finsternen Geistern – also übernatürlichen Wesen, Wunden oder Krankheiten – bedroht ist, schreitet der Schamane ein, um die Geister wieder zu vertreiben.



## Geisterbann

Der Zauber gilt als Konterprobe (12) gegen einen Zauber, in den keine gAsP geflossen sind. Gelingt sie, wird der Zauber aufgehoben.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** augenblicklich  
**Kosten:** halbe Basiskosten des Zaubers  
**Fertigkeiten:** Antimagie, Geister vertreiben  
Erlernen: Smn 14; 60 EP

## Geistheilung

Dein Ziel erhält 2W6+4 Heilpunkte, für jede Überschreitung der WS wird eine Wunde geheilt.  
**Mächtige Magie:** Erhöht die Heilpunkte um 4.  
**Probenschwierigkeit:** 12+Wund-Mod. des Ziels  
**Modifikationen:** Siechtum heilen (Du stoppst die Wirkung eines Giftes oder einer Krankheit bis Stufe 16 sofort. Mächtige Magie erhöht die maximal aufgehobene Stufe um +4.)

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** augenblicklich  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Geister vertreiben, Humus  
Erlernen: Smn 12; 60 EP

## Großer Geisterbann

Hiermit bannst du beschworene Wesenheiten, in die keine gAsP geflossen sind (wie nicht gebundene Elementare und Dämonen).

**Probenschwierigkeit:** Beschwörungsschwierigkeit des zu bannenden Wesens  
**Modifikationen:** Geisterkerker (+4; das Wesen wird nicht verbannt, sondern permanent in ein Gefäß gesperrt. Wird das Gefäß geöffnet oder zerstört, ist das Wesen frei und meist sehr wütend auf den Schamanen und/oder den Befreier.)

Gebundene Geister (Entspricht dem allgemeinen Zauber Destructibo (S. 126))

Geister vertreiben (Entspricht dem allgemeinen Zauber Geister austreiben (S. 127))

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** Beschworenes Wesen

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** halbe Basiskosten der Beschwörung

**Fertigkeiten:** Antimagie, Geister vertreiben

Erlernen: Smn 16; 80 EP

## Große Geistheilung

Entspricht dem Kraft des Humus (S. 142).

**Fertigkeiten:** Geister vertreiben, Humus

Erlernen: Smn 18; 40 EP

**Weitere Talente:** Reines Wasser (S. 162), Schützende Rotte (S. 163), Tabu (S. 164)



## Hexenflüche (CH/IN/MU, 2)

Als Hexe hast du **zwei Möglichkeiten**, deine Flüche zu überbringen. Entweder du schleuderst sie **direkt** lautstark auf das Opfer, wodurch du häufig vom Bonus der Hexischen Tradition II profitieren kannst, oder du lässt den Fluch unauffällig von deinem Vertrauten **überbringen**. Dafür benötigst du allerdings ein Körperteil (z.B. Haar) deines Opfers. In beiden Fällen legst du danach die Probe auf eine passende übernatürliche Fertigkeit ab. Jeder Hexenfluch kann auch **permanent** gesprochen werden. Dann halten ein Viertel der AsP als gAsP den Fluch aufrecht. Neben Antimagie oder göttlichem Wirken kann ein permanenter Fluch immer auch durch das Erfüllen einer Bedingung beendet werden. Diese Bedingung muss realistisch erfüllbar sein und du musst sie dem Verfluchten mitteilen (direkter Fluch) oder er erfährt sie in seinen Träumen (überbrachter Fluch).



## Ängste mehren

Das Opfer leidet an einer Angst deiner Wahl. Wird die Angst ausgelöst, steht es unter einem Furcht-Effekt Stufe 1. Litt das Opfer bereits zuvor an dieser Angst, steigt die Stufe des Furcht-Effekts um 1.

**Mächtige Magie:** Der Furcht-Effekt steigt um eine Stufe.  
**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz  
**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** 8 Schritt  
**Wirkungsdauer:** 1 Woche  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Einfluss, Hexenflüche  
**Erlernen:** Hex 12; 20 EP

### Beute!

Tiere reagieren aggressiv auf dein Opfer. Proben zum Umgang mit Nutztieren sind um -4 erschwert und Raubtiere greifen stets das Opfer an, wobei sie +1 TP anrichten.  
**Mächtige Magie:** Der Malus steigt um -2, die TP um +1.  
**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz  
**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** 8 Schritt  
**Wirkungsdauer:** 1 Woche  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Hexenflüche  
**Erlernen:** Hex 16; 20 EP

### Hexenschuss

Das Opfer wird vom Hexenschuss geplagt, der entweder alle körperlichen oder alle geistigen Tätigkeiten um -2 erschwert.  
**Mächtige Magie:** Der Malus steigt um -1.  
**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz  
**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** 8 Schritt  
**Wirkungsdauer:** 4 Stunden  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Hexenflüche  
**Erlernen:** Hex 8; 40 EP

### Krötenkuss

Dein Ziel wird von seiner Umgebung furchtsam gemieden. Proben auf Überreden und Rhetorik sind um -4 erschwert, Proben auf Betören sogar um -8.  
**Mächtige Magie:** Der Malus steigt um -2/-4.  
**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz  
**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** 8 Schritt  
**Wirkungsdauer:** 1 Tag  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Einfluss, Hexenflüche, Illusion  
**Erlernen:** Hex 16; 40 EP

### Pech an den Hals wünschen

Dein Opfer wird vom Unglück verfolgt. Seine Chance auf einen Patzer steigt um 1 auf dem W20 (zum Beispiel von 1 auf 1-2).  
**Mächtige Magie:** Je zwei Stufen steigern die Chance auf einen Patzer um einen weiteren Punkt.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz  
**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** 8 Schritt  
**Wirkungsdauer:** 1 Tag  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Hexenflüche  
**Erlernen:** Hex 18; 40 EP

### Sinn trüben

Bei deinem Opfer trübt sich ein Sinn deiner Wahl. Alle Tätigkeiten, die den Einsatz dieses Sinnes benötigen, sind um -4 erschwert.  
**Mächtige Magie:** Der Malus steigt um -4.  
**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz  
**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** 8 Schritt  
**Wirkungsdauer:** 1 Tag  
**Kosten:** 16 AsP  
**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Hexenflüche  
**Erlernen:** Hex 12; 20 EP

### Warzen spritzen

Eklige Warzen entstellen das Gesicht deines Ziels. Die Vorteile Eindrucksvoll I und II werden aufgehoben und alle Proben auf Autorität, Beeinflussung und Gebräuche sind um -2 erschwert.  
**Mächtige Magie:** Der Malus steigt um -1.  
**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz  
**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** 8 Schritt  
**Wirkungsdauer:** 1 Tag  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Hexenflüche, Verwandlung  
**Erlernen:** Hex 8; 20 EP

### Zungenschwellung

Es fällt dem Ziel schwer, artikuliert zu sprechen. Die Zuhörer müssen eine Konterprobe (Sinnenschärfe, 16) ablegen, um den Sprecher zu verstehen. Laut gesprochene oder gesungene Zauberformeln sind dadurch unmöglich.  
**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** 8 Schritt  
**Wirkungsdauer:** 1 Tag  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Hexenflüche  
**Erlernen:** Hex 16; 20 EP

Neben diesen verbreiteten Beispielen sollen die Töchter Satuarias zahlreiche weitere Flüche kennen, die Unfruchtbarkeit und Krankheit über Mensch und Tier bringen und Ernten zerstören können. Sogar von einem Todesfluch wird gemunkelt, der sein Opfer langsam, aber unaufhaltsam auszehrt.



### Keulenrituale (IN/KK/KL, 2)

Die Knochenkeule kann von Geistern besetzt sein oder ihnen schaden. Knochenkeulen werden unter Schamanen vom Lehrer an den Schüler weitergegeben. Alle Keulenrituale gelten als Objektritual.



### Weihe der Keule

Entspricht weitgehend der Bindung des Dolches (S. 156).

**Modifikationen:** Geerbte Keule (Du bindest die Keule deines Lehrmeisters. Von ihm auf die Keule gewirkte Rituale verfliegen, aber die Keule gilt als Lehrmeister für diese Rituale.)  
**Fertigkeiten:** Keulenrituale, Kraft  
**Erlernen:** Smn 8; 20 EP

### Apport der Keule

Entspricht weitgehend dem Apport des Dolches (S. 156).

**Fertigkeiten:** Keulenrituale, Umwelt  
**Erlernen:** Smn 18; 20 EP

### Bann der Keule (passiv)

Du lässt 2/4/6/8 gAsP in die Keule fließen. Fortan sind alle Beherrschungsproben für Elementare oder für Untote und Dämonen um +1/2/3/4 erleichtert. Du kannst die gAsP und gewählte Kreaturenklasse in einem einwöchigen Ritual, das 16 AsP kostet, verändern.  
**Erlernen:** Smn 14; 40 EP

### Geist der Keule

Du bindest einen Totengeist in die Keule. Solange der Geist an die Keule gebunden ist, erfüllt er dir eine Bitte, wenn dir eine CH-Probe (16) gelingt. Die erste Bitte seit dem letzten Neumond ist nicht erschwert, aber bei jeder zusätzlichen Bitte erleidest du einen kumulativen Malus von -4. Es kann immer nur ein Wesen in der Keule gebunden sein.  
**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde  
**Ziel:** Knochenkeule  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** bis die Bindung gelöst wird  
**Kosten:** 4 AsP, davon 2 gAsP  
**Fertigkeiten:** Keulenrituale, Verständigung  
**Erlernen:** Smn 12; 40 EP

### Elementar der Keule (passiv)

Du lässt 2 gAsP in die Keule fließen. Fortan können in deiner Keule gebundene Elementare (siehe S. 99) unbegrenzt lange gebunden bleiben. Das Binden in die Keule gilt immer als gewöhnlicher Dienst. Es kann immer nur ein Wesen in der Keule gebunden sein.

Erlernen: Smn 16; 20 EP

Anmerkung: Zusammen mit dem Vorteil Meister der Wünsche ist eine permanente Besessenheit möglich, wenn du das Elementar nach jedem Dienst sofort wieder bindest.

### Dämon der Keule (passiv)

Du lässt 2 gAsP in die Keule fließen. Fortan können in deiner Keule gebundene Dämonen (siehe S. 99) unbegrenzt lange gebunden bleiben. Das Binden in die Keule gilt immer als gewöhnlicher Dienst. Es kann immer nur ein Wesen in der Keule gebunden sein.

Erlernen: Smn 18; 20 EP

Anmerkung: Zusammen mit dem Vorteil Meister der Seelenlosen ist eine permanente Besessenheit möglich, wenn du das Wesen nach jedem Dienst sofort wieder bindest.

### Gespür der Keule

Die Keule zeigt dir die Gegenwart von Magie in einem Radius von 1 Schritt an. Das entspricht einem Analysegrad von 1 für die Intensitätsanalyse (mehr dazu S. 80).

Mächtige Magie: Der Analysegrad steigt um 1.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Geister rufen, Keulenrituale, Kraft

Erlernen: Smn 12; 40 EP

### Kraft der Keule

Gegen "Geister" – also Wesen der Kategorie Dämon, Elementar, Untoter, Feenwesen – steigt der Waffenschaden der Keule um +2. Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Permanenz (Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, Kosten 8 AsP, davon 1 gAsP)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Knochenkeule

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

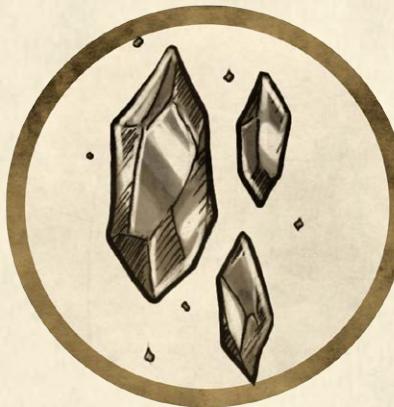
Fertigkeiten: Keulenrituale, Kraft

Erlernen: Smn 14; 40 EP



### Kristallmagie (FF/IN/KL, 3)

Die Magie eines Kristallomanten steht und fällt mit seinen gebundenen Kristallen, da ohne den passenden Kristall eine wichtige Bedingung der kristallomantischen Tradition nicht erfüllt ist (S. 76). Jeder Kristall ist dabei einer Fertigkeit zugeordnet, die der Kristallomant fortan ohne Einschränkungen oder sogar mit bedeutenden Vorteilen nutzen kann. Nur die Kristallmagie selbst benötigt keinen Kristall. Die Kristalle und andere nützliche Gegenstände kann der Kristallomant in seinem magischen Schuppenbeutel transportieren, der etwa 4 Liter fasst. Alle Talente gelten als *Objektrituale*, die passiven Effekte des Schuppenbeutels erfordern aber keine ständige Berührung.



### Bindung des Schuppenbeutels

Entspricht der Bindung des Dolches (S. 156).

Fertigkeiten: Kraft, Kristallmagie

Erlernen: Ach 8; 20 EP

### Apport des Schuppenbeutels

Entspricht weitgehend dem Apport des Dolches (S. 156).

Fertigkeiten: Kristallmagie, Umwelt

Erlernen: Ach 16; 20 EP

### Ewige Wegzehrung (passiv)

Im Schuppenbeutel aufbewahrte Gegenstände altern nicht.

Erlernen: Ach 12; 20 EP

### Federleichter Beutel (passiv)

Pro 4 volle Punkte PW Kristallmagie halbiert sich das Gewicht der Gegenstände im Schuppenbeutel (z.B. bei einem PW von 9 auf ein Viertel).

Erlernen: Ach 16; 20 EP

### Geräumiger Schuppenbeutel (passiv)

Pro 4 volle Punkte PW Kristallmagie steigt das Volumen des Schuppenbeutels um 2 Liter. Von außen betrachtet bleibt die Größe des Beutels jedoch gleich.

Erlernen: Ach 18; 20 EP

### Suchende Finger

Du hältst einen im Schuppenbeutel aufbewahrten Gegenstand sofort in der Hand.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht, Kristallmagie, Umwelt

Erlernen: Ach 12; 20 EP

### Kristallbindung

Du bindest einen mindestens daumennagelgroßen Kristall an dich und bestimmst eine Fertigkeit. Der Kristall gilt als passender gebundener Kristall für diese Fertigkeit und erfüllt damit die Bedingung der Kristallomantischen Tradition. Außerdem ist der Kristall unzerstörbar. Du kannst mehrere solche Kristalle besitzen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Mächtiger Kristall (16 AsP, davon 2/4/6/8 gAsP; Zauber mit dem entsprechenden Merkmal sind um +1/2/3/4 erleichtert.)

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird

Kosten: 8 AsP, davon 1 gAsP

Fertigkeiten: Kraft, Kristallmagie

Erlernen: Ach 4; 20 EP

Anmerkung: Die meisten Kristallomanten verwenden Kristalle, die affin zu der entsprechenden Fertigkeit sind. Eine entsprechende Tabelle findest du beispielsweise im Wege der Zauberei, S. 325. Ihr könnt aber auch einfach darauf verzichten, penibel die Art jedes einzelnen Kristalls festzulegen – entscheidend ist, dass der Kristall für die richtige Fertigkeit gebunden wurde.

### Rundschliff

Du versiehst einen gebundenen Kristall mit einem Rundschliff. Wann immer du mit Hilfe dieses Kristalls einen Zauber wirkst, kannst du die spontane Modifikation Mehrere Ziele ohne Erschwernis ausführen. Nicht mit anderen Schliffen kombinierbar.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Stunden

Ziel: gebundener Kristall

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird

Kosten: 8 AsP, davon 2 gAsP

Fertigkeiten: Erz, Kristallmagie, Kraft

Erlernen: Ach 14; 40 EP

### Tafelschliff

Der Zauber gleicht weitgehend dem Rundschliff, aber du kannst die spontane Modifikation Reichweite erhöhen einmal ohne Erschwerung ausführen. Nicht mit anderen Schliffen kombinierbar.

**Fertigkeiten:** Erz, Kristallmagie, Kraft  
**Erlernen:** Ach 14; 40 EP

### Tropfenschliff

Der Zauber gleicht weitgehend dem Rundschliff, aber du kannst die spontane Modifikation Wirkungsdauer verlängern einmal ohne Erschwerung ausführen. Nicht mit anderen Schliffen kombinierbar.

**Fertigkeiten:** Erz, Kristallmagie, Kraft  
**Erlernen:** Ach 14; 40 EP

### Smaragdschliff

Der Zauber gleicht weitgehend dem Rundschliff, aber du kannst die spontane Modifikation Kosten sparen einmal ohne Erschwerung ausführen. Du musst die Modifikation auch ohne den Schliff beherrschen. Nicht mit anderen Schliffen kombinierbar.

**Kosten:** 8 AsP, davon 4 gAsP

**Fertigkeiten:** Erz, Kristallmagie, Kraft  
**Erlernen:** Ach 18; 40 EP

### H'Szints Auge (passiv)

Du kannst einen gebundenen Kristall als Hilfsmittel für eine magische Analyse (S. 80) verwenden. Gehört der Kristall zur selben Fertigkeit wie die wirkende Magie (bei Artefakten nur wirkende Sprüche), steigt der AG um +1.  
**Erlernen:** Ach 16; 20 EP

### Kristallkraft bündeln (passiv)

Du kannst einen Zauber mit der Essenz eines gebundenen Kristalls stärken. Der Zauber ist um +4 erleichtert und seine Kosten sinken um die gAsP des Kristalls. Nach dem Zauber zerfällt der Kristall zu Staub.  
**Erlernen:** Ach 12; 40 EP

### Orbitarium

Über dem Kristall entsteht ein Abbild des aktuellen Sternenhimmels, von dem du einzelne Teile hervortreten lassen kannst. Das Abbild leuchtet nur schwach und ist im Sonnenlicht nicht zu sehen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** gebundener Kristall

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Hellsicht, Kristallmagie

**Erlernen:** Ach 14; 20 EP

### Optikstein

Der Kristall kann seine Brennweite nach Belieben verändern und so als Vergrößerungsglas oder Prisma verwendet werden.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** gebundener Kristall

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 1 AsP

**Fertigkeiten:** Kristallmagie, Verwandlung

**Erlernen:** Ach 12; 20 EP

### Thesiskristall

Du speicherst die Struktur eines Zaubers für 20 EP in einen Kristall. Andere Zauberer können den Zauber aus dieser Struktur erlernen, sofern sie über die Kristallomantische Tradition I verfügen.

**Mächtige Magie:** Du kannst auch Zauber für 40/60/80/beliebig viele EP speichern.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Permanenz (Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 8 AsP, davon 1 gAsP)

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Jahr

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Kraft, Kristallmagie

**Erlernen:** Ach 16; 20 EP

### Wachender Stein

Du kannst einen Blick durch einen gebundenen Kristall werfen. Dem Kristall ist dabei nichts anzumerken.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** gebundener Kristall

**Reichweite:** 1 Meile

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Hellsicht, Kristallmagie

**Erlernen:** Ach 18; 40 EP

### Warnender Stein

Der Kristall leuchtet auf, falls sich eine feindlich gesinnte Person in weniger als 16 Schritt Entfernung befindet und ihr eine Konterprobe (MR, 12) misslingt.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** gebundener Kristall

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 4 AsP

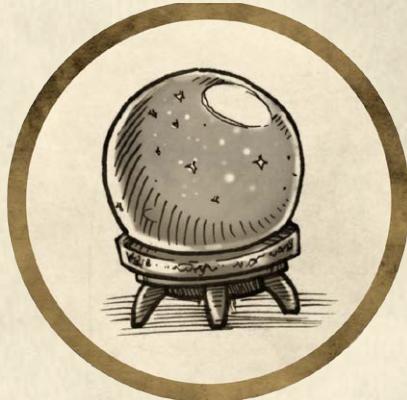
**Fertigkeiten:** Hellsicht, Kristallmagie

**Erlernen:** Ach 16; 40 EP



### Kugelzauber (CH/FF/IN, 2)

Die Kristallkugel eines Scharlatans oder Goldenmagiers dient als Fokus für Illusionen, aber auch als Spionagewerkzeug. Alle Talente gelten als Objektrituale.



### Bindung der Kugel

Entspricht der Bindung des Dolches (S. 156).

**Fertigkeiten:** Kraft, Kugelzauber

**Erlernen:** Srl 8; Mag 14; 20 EP

### Apport der Kugel

Entspricht weitgehend dem Apport des Dolches (S. 156).

**Fertigkeiten:** Kugelzauber, Umwelt

**Erlernen:** Srl 12; Mag 18; 20 EP

### Bildergalerie

Du speicherst einen soeben gewirkten Illusionszauber in die Kugel. Maximal kannst du PW Kugelzauber Illusionen speichern. Wenn du die Illusion abspielen möchtest, musst du eine Probe auf Kugelzauber (12) ablegen, 1 Aktion Konflikt und 1 AsP aufwenden. Beim Abspielen befindet sich die Kugel im Zentrum der Illusion.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Kristallkugel

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** bis die Bindung gelöst wird

**Kosten:** 4 AsP, davon 1 gAsP

**Fertigkeiten:** Illusion, Kraft, Kugelzauber

**Erlernen:** Srl 16; 20 EP

### Bilderspiel

Du kannst in der Kugel eine beliebige *Illusion* (Sicht) erscheinen lassen. Die Illusion kann sich auch bewegen, was *Konzentration* erfordert.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Kristallkugel

**Reichweite:** 2 Schritt

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Illusion, Kugelzauber

**Erlernen:** Srl 12; 20 EP

### Brennglas und Prisma

Entspricht dem Optikstein (S. 169).

**Fertigkeiten:** Kugelzauber, Verwandlung

**Erlernen:** Srl 12; Mag 16; 20 EP

### Wachende Kugel

Entspricht dem Wachenden Stein (S. 169).

**Fertigkeiten:** Hellsicht, Kugelzauber

**Erlernen:** Srl 16; 40 EP

### Warnende Kugel

Entspricht dem Warnenden Stein (S. 169).

**Fertigkeiten:** Hellsicht, Kugelzauber

**Erlernen:** Srl 14; Mag 20; 40 EP

### Kugel des Astrologen

Entspricht dem Orbitarium (S. 169).

**Fertigkeiten:** Hellsicht, Kugelzauber

**Erlernen:** Srl 14; Mag 16; 20 EP

### Kugel des Hellsehers (passiv)

Du lässt 2 gAsP in die Kugel fließen. Fortan sind Hellsichtzauber um +1 erleichtert.

**Modifikationen:** Mächtige Kugel (Hellsichtzauber sind um +2 erleichtert, du musst 4 gAsP in die Kugel fließen lassen.)

**Fertigkeiten:** Hellsicht, Kugelzauber

**Erlernen:** Mag, Srl 16; 20 EP

### Kugel des Illusionisten (passiv)

Du lässt 2 gAsP in die Kugel fließen. Fortan sind Illusionszauber um +1 erleichtert

**Modifikationen:** Mächtige Kugel (Illusionszauber sind um +2 erleichtert, du musst 4 gAsP in die Kugel fließen lassen.)

**Fertigkeiten:** Illusion, Kugelzauber

**Erlernen:** Srl 12; Mag 18; 20 EP

### Schutz gegen Untote

Eine silbrige Kuppel mit 2 Schritt Radius umgibt dich und bewegt sich mit dir. Untote mit einer Beschwörungsschwierigkeit von maximal 16 können sie nicht durchschreiten. Du kannst Untote mit der Kugel zurückdrängen, wenn dir eine vergleichende KK-Probe gelingt. Umgekehrt ist das nicht möglich. Mächtige Magie: Erhöht die Beschwörungsschwierigkeit um 4.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Antimagie, Kugelzauber

**Erlernen:** Mag 18; Srl 20; 40 EP



### Ringrituale (IN/KO/MU, 2)

Die Geoden sprechen ihre Rituale in einen Schlagenhalsreif aus Gold. Gleichzeitig ist der Schlangenreif ein besonders einladender Ort für Geister, wodurch es zu erwünschten und unerwünschten Besessenheiten kommen kann. Alle Talente gelten als Objektrituale.



### Bindung des Ringes

Entspricht der Bindung des Dolches (S. 156).

**Fertigkeiten:** Kraft, Ringrituale

**Erlernen:** Geo 4; 20 EP

### Herr der Flammen

Entspricht dem Ignimorpho Feuerform (S. 139).

**Fertigkeiten:** Feuer, Ringrituale

**Erlernen:** Geo 14; 20 EP

### Kräfte der Natur

Die Heilkraft Sumus beendet ein Gift oder eine Krankheit bis maximal Stufe 16.

**Mächtige Magie:** Die maximal aufgehobene Gift-/Krankheitsstufe steigt um 4.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Humus, Ringrituale

**Erlernen:** Geo 12; 40 EP

### Launen des Windes

Dein Körper wird leicht wie eine Feder, die emporschwebt und vom Wind fortgetragen wird. Du kannst die Flugrichtung nur durch das Abstoßen von Gegenständen beeinflussen. Gegen Ende der Wirkungsdauer nimmt dein Gewicht langsam wieder zu.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Luft, Ringrituale

**Erlernen:** Geo 16; 40 EP

### Macht des Lebens

Die strahlende Macht des Lebens schreckt Untote und Daimoniden ab. Liegt die Beschwörungsschwierigkeit eines dieser Wesen bei maximal 16, kann es dir nicht näher als 4 Schritt kommen.

**Mächtige Magie:** Erhöht die Beschwörungsschwierigkeit um 4.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Antimagie, Ringrituale

**Erlernen:** Geo 18; 40 EP

### Macht über den Regen

Entspricht der Wettermeisterschaft (S. 148).

**Fertigkeiten:** Luft, Ringrituale, Umwelt, Wasser

**Erlernen:** Geo 14; 40 EP

### Magnetismus

Der Erdboden im Radius von 8 Schritt wirkt wie ein starker Magnet. Wenn eine Konterprobe (KK, 16) misslingt, werden Metallwaffen aus der Hand gerissen und kleben am Boden fest, während Kämpfer in Metallrüstungen zu Boden gehen und nicht mehr aufstehen können. Selbst bei einer gelungenen Konterprobe sind Kampfactionen mit Metallwaffen um -4 erschwert.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Erz, Ringrituale, Umwelt

**Erlernen:** Geo 16; 60 EP

### Seelenfeuer

Kalt leuchtendes Licht schießt in einem Radius von 4 Schritt aus dem Boden. Es erstarrt in der von dir gewünschten Form und verbrennt alle Humanoiden, die es berühren, mit 2W6 SP pro Initiativephase.

**Mächtige Magie:** Erhöht den Schaden um +4 SP und den Radius um 2 Schritt.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Initiativephasen

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Kraft, Ringrituale

**Erlernen:** Geo 16; 60 EP

### Wasserbann

Eine Luftsichtschicht schützt dich vor jeglichem Wasser. Du kannst unter Wasser atmen und hältst Druck und Strömungen stand, dafür sinkst du zu Boden und bewegst dich gehend fort. Erlaubt

### Aufrechterhalten.

**Mächtige Magie:** Du kannst den Schutz auf eine Person oder einen ähnlich großen Gegenstand ausdehnen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Luft, Ringrituale, Wasser

**Erlernen:** Geo 12; 40 EP

### Weg durch Sumus Leib

Du bewegst dich innerhalb 1 Minute durch Erde und Stein an einen Ort, der maximal 4 Meilen entfernt sein darf. Alle Metallgegenstände, die nicht kaltgeschmiedet sind (wie der Schlangenreif), verbleiben in der Erde.

**Mächtige Magie:** Vervierfacht die Distanz

**Modifikationen:** Anhalter (-8; du kannst eine Person mitnehmen. Mehrfach wählbar.)  
**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Erz, Humus, Ringrituale

**Erlernen:** Geo 18; 40 EP

### Wirbelnder Luftschild

Unberechenbare Winde lenken alle auf dich gerichteten Geschosse bis zur Größe eines Wurfspeers ab. Ungezielte Geschosse (wie in einem Pfeilhagel) treffen dich nicht, Fernkampfangriffe auf dich sind um -4 erschwert.  
**Mächtige Magie:** Der Malus steigt um -2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Luft, Ringrituale

**Erlernen:** Geo 14; 40 EP

### Geister und der Schlangenreif

Bis der Geode die Seele seines verstorbenen Zwillingsbruders aufgespürt hat, ist der Schlangenreif ein Magnet für Geister. Das kannst du nutzen, um wohlwollende Elementargeister an den Schlangenreif zu binden, allerdings kann es auch zu unangenehmen oder sogar gefährlichen Besessenheiten kommen. Der Schlangenreif ist also Vorteil und Nachteil gleichermaßen – und eignet sich damit perfekt als eine Eigenheit für deinen Geoden.



### Schalenzauber (FF/IN/KL, 2)

Dieses Ritualinstrument aus Silber oder Mondsilber wird von Alchemisten und einigen Gildenmagiern benutzt. Hexen verwenden stattdessen einen Kessel. Die Talente gelten als *Objektrituale*, die passiven Effekte der Schale erfordern jedoch keine ständige Berührung.



### Bindung der Schale

Entspricht der Bindung des Dolches (S. 156).

**Fertigkeiten:** Kraft, Schalenzauber

**Erlernen:** Alch 8; Hex 14; Mag 16; 20 EP

### Allegorische Analyse (passiv)

Du lässt einen 1 gAsP in die Schale fließen. Fortan leuchten bei der Analyse einer Astralstruktur in deiner Schale arkane Symbole auf der Schale auf. Dadurch steigt dein Analysegrad bei Intensitätsanalysen um 1 (S. 80).  
**Erlernen:** Alch 12; Hex, Mag 16; 20 EP

### Apport der Schale

Entspricht dem Apport des Dolches (S. 156).

**Fertigkeiten:** Schalenzauber, Umwelt

**Erlernen:** Alch 12; Hex 18; 20 EP

### Astrale Aufladung

Bei der Herstellung eines Elixiers lässt du durch die Schale zusätzliche Astralenergie einfließen. Alle Proben zur Herstellung dieses Elixiers sind um +4 erleichtert.

**Mächtige Magie:** Der Bonus steigt um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Elixier

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** bis zur Fertigstellung

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Schalenzauber, Verwandlung

**Erlernen:** Alch 12; Hex 16; Mag 18; 60 EP

### Chymische Hochzeit (passiv)

Du lässt 2 gAsP in die Schale fließen. Fortan sinken die Abzüge durch improvisiertes Werkzeug für je 4 volle Punkte PW Schale des Alchemisten um 1. Dieser Bonus ist kumulativ zum Vorteil Improvisation (S. 58).  
**Erlernen:** Alch 16; Hex 18; 60 EP

### Essenzkonzentration

Du konzentrierst zwei alchemistische Produkte der gleichen Art zu einem. Das entstehende Produkt verfügt über die freiwilligen Modifikationen beider Ausgangsprodukte, höchstens aber 4 Modifikationen. Darüber hinausgehende Modifikationen verfallen - du entscheidest welche.

**Mächtige Magie:** Verzehnfacht die (verbesserte) Haltbarkeit und erlaubt eine weitere Modifikation.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Stunden

**Ziel:** zwei Elixiere

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Schalenzauber, Verwandlung

**Erlernen:** Alch 18; 40 EP

**Anmerkung:** Die Essenzkonzentration erklärt, warum in uralten Gemäuern immer noch wirksame Alchemika zu finden sind.

### Feuer und Eis

Du kannst die Schale auf eine Temperatur zwischen niederhöllische Kälte und der Hitze einer Eisenschmelze einstellen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Schale der Alchemie

**Reichweite:** 2 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 1 AsP

**Fertigkeiten:** Eis, Feuer, Schalenzauber

**Erlernen:** Alch 16; Mag 18; 20 EP

### Sichere Aufbewahrung (passiv)

In der Schale aufbewahrte Substanzen verderben oder zersetzen sich nicht. Du kannst so auch explosive Materialien sicher transportieren.

**Erlernen:** Alch 14; Hex 16; 20 EP

### Transmutation der Elemente

Entspricht weitgehend dem Manifesto (S. 137).

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Kosten:** 1 AsP

**Fertigkeiten:** Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft, Wasser, Schalenzauber

**Erlernen:** Alch 12; 20 EP





## Stabzauber (IN/KL/KL, 2)

Der Zauberstab eines Gildenmagiers ist sicherlich das bekannteste Ritualinstrument. Er unterstützt den Magier als Fackel, Seil oder magischer Rammbock, kann aber auch Astralenergie speichern. Alle Talente gelten als *Objektrituale*.



### Bindung des Stabs

Entspricht der Bindung des Dolches (S. 156).

**Fertigkeiten:** Kraft, Stabzauber

**Erlernen:** Mag 8; 20 EP

### Apport des Stabs

Entspricht dem Apport des Dolches (S. 156).

**Fertigkeiten:** Stabzauber, Umwelt

**Erlernen:** Mag 16; 20 EP

### Astralspeicher (passiv)

Du lässt 8 gAsP in den Stab fließen. Fortan wird der Zauberstab zu einem Speicher für Astralenergie. In einem einstündigen Ritual kannst du eigene Astralenergie in den Stab einspeichern, wobei 2 zusätzliche AsP verloren gehen. Zusätzlich wählst du einen Zauber pro 4 volle Punkte PW Stabzauber. Bis zum nächsten Aufladen kannst du die Kosten für diese Zauber teilweise oder ganz aus dem Astralspeicher bezahlen. Der Astralspeicher kann maximal 32 AsP fassen.

**Erlernen:** Mag 18; 80 EP

### Aura des Stabs (passiv)

Entspricht dem Leib des Dolches.

**Erlernen:** Mag 18; 20 EP

### Ewige Flamme

Die Spitze des Stabes bricht in Flammen aus, die in Leuchtkraft und Eigenschaften einer gewöhnlichen Fackel entsprechen. Der Zauber endet vorzeitig, wenn du den Stab nicht mehr berührst.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Zauberstab

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

**Kosten:** 1 AsP

**Fertigkeiten:** Feuer, Stabzauber

**Erlernen:** Mag 12; 20 EP

### Flammenschwert

Dein Stab verwandelt sich in eine feurige Klinge. Die Kampfwerte entsprechen einem gewöhnlichen Schwert, aber es verursacht Feuerschaden und *Nachbrennen* (S. 98). Der Zauber endet vorzeitig, wenn du den Stab nicht mehr berührst.

**Mächtige Magie:** Erhöht die TP um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Schwebendes Schwert (16 Schritt, 16 AsP; du kannst das Schwert mit 4 Schritt pro Initiativephase fernsteuern. Der Angriffswert entspricht dem PW der benutzten Fertigkeit. Das Schwert kann nur Aktionen Konflikt und nur Basismanöver ausführen. Du musst das Schwert nicht berühren, aber der Zauber benötigt *Konzentration*.)

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Zauberstab

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Feuer, Stabzauber, Verwandlung, Umwelt (schwebendes Schwert)

**Erlernen:** Mag 16; 40 EP

### Reinigung

Entspricht weitgehend dem Sapefacta (S. 148).

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Fertigkeiten:** Luft, Stabzauber, Umwelt, Wasser

**Erlernen:** Mag 12; 20 EP

### Wandlung des Stabs

Du kannst den Stab auf die doppelte Länge ausdehnen oder auf die halbe Länge stauchen. Der Zauber endet vorzeitig, wenn du den Stab (oder seine verwandelte Form) nicht mehr berührst.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Seil des Adepen (-8, Wirkungsdauer 4 Minuten; du verwandelst den Stab in ein Seil, das sich selbstständig verknoten und lösen kann.)

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Zauberstab

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 1 AsP

**Fertigkeiten:** Stabzauber, Umwelt, Verwandlung

**Erlernen:** Mag 12; 20 EP

### Zaubersiegel

Auf dem mit dem Stab berührten Objekt entsteht ein handtellergroßes Siegel. Diese *Illusion* (Sicht) leuchtet bei jeder weiteren Berührung mit deinem Stab auf.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, Kosten 1 AsP, davon 1 gAsP)

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Monat

**Kosten:** 1 AsP

**Fertigkeiten:** Illusion, Stabzauber

**Erlernen:** Mag 18; 20 EP



## Trommelrituale (IN/FF/KO, 2)

Die Dervische rufen mit ihren Trommelritualen ihren Gott Rastullah an und stärken so ihre rechtläufigen Mitstreiter.



### Matrixstabilisierung (passiv)

Der Zauberstab stabilisiert die Zauberei bestimmter Fertigkeiten. In einem einstündigen Ritual, das 16 AsP kostet, kannst du eine Fertigkeit pro 4 volle Punkte PW Stabzauber wählen. Bei Proben auf diese Fertigkeiten patzt du nur, wenn der gewertete Würfel eine 1 zeigt und der nächsthöhere Würfel eine 1-8.

**Erlernen:** Mag 14; 40 EP

### Rhythmen der Ermutigung

Die Rhythmen schenken Zuversicht. Alle Zuhörer in einem Radius von 4 Schritt erhalten eine Erleichterung von +2 auf Anführen, Selbstbeherrschung und MU.

**Mächtige Magie:** Der Bonus steigt um +1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Einfluss, Trommelrituale

**Erlernen:** Der 10; 40 EP

### Rhythmen der Güte

Entspricht dem Tanz der Erholung (S. 176).

**Fertigkeiten:** Humus, Trommelrituale

**Erlernen:** Der 14; 40 EP

### Rhythmen der Jagd

Die Rhythmen schärfen die Jagdinstinkte der Zuhörer. Alle Zuhörer in einem Radius von 4 Schritt erhalten eine Erleichterung von +2 auf Pirschen, Überleben, Tierkunde und GE. Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Trommelrituale

**Erlernen:** Der 12; 40 EP

### Rhythmen des gottgefälligen Zornes

Die Waffen der Zuhörer im Radius von 4 Schritt gelten während der Wirkungsdauer als magisch.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Kraft, Trommelrituale

**Erlernen:** Der 18; 60 EP

### Rhythmen des Krieges

Die aufpeitschenden Rhythmen stärken den Kampfesmut der Zuhörer. Alle Zuhörer in einem Radius von 4 Schritt erhalten eine Erleichterung +1 auf alle Nahkampffertigkeiten, Zähigkeit und KK. Mächtige Magie: Je zwei Stufen erhöhen den Bonus um +1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Trommelrituale

**Erlernen:** Der 14; 60 EP

### Rhythmen der Reinigung

Die Rhythmen gelten als Konterprobe (12) gegen sämtliche Zauber auf dem Ziel. Bei gelungener Probe werden die Zauber aufgehoben.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Stunden

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Antimagie, Trommelrituale

**Erlernen:** Der 18; 40 EP

### Rhythmen des Schutzes

Die sanften Rhythmen erhöhen die Magierexistenz. Alle Zuhörer im Radius von 4 Schritt erhalten eine Erleichterung von +4 auf die MR. Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Trommelrituale

**Erlernen:** Der 16; 40 EP

### Rhythmen des Sturmes

Die sanften Rhythmen erhöhen die Reitkünste. Alle Zuhörer im Radius von 4 Schritt erhalten eine Erleichterung von +2 auf Lanzenreiten, Reiten und andere Proben im Umgang mit Pferden.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

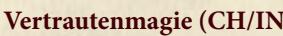
**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Trommelrituale

**Erlernen:** Der 8; 40 EP

### Der Hexenbesen

Jede Hexe kann auf einem Besen oder einem anderen Holzgegenstand reiten. Dazu erhält sie bei der halbjährlichen Hexennacht die Hexensalbe, mit der das bestrichene Objekt flugfähig ist. Die Aktivierung des Besens vor jedem Flug kostet 1 AsP. Tollkühne Flugmanöver erfordern Proben auf das Talent Akrobatik. Misslungene Proben bedeuten, dass die Hexe die Kontrolle über den Besen verliert und schlimmstenfalls unsanft notlanden muss – schwere Verletzungen nicht ausgeschlossen. Bei einem Patzer kann der Hexe der Absturz drohen, sie könnte aber auch den Zorn eines Drachen geweckt haben.

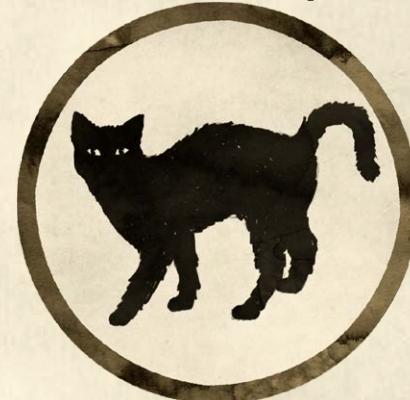


### Vertrautentmagie (CH/IN/IN, 2)

Hexen und Geoden (wir nennen sie der Einfachheit halber Bindungspartner) schaffen mit der Bindung des Vertrauten ein magisches Band zwischen sich und dem Vertrautentier. Dabei erlangt das Vertrautentier magische Fähigkeiten, die es fortan einsetzen kann.

Doch auch wenn das Vertrautentier diese Fähigkeiten einsetzt – der Einfachheit halber behandeln wir die Vertrautentmagie so, als würdest du den Zauber wirken. Du entscheidest, wann ein Zauber eingesetzt wird, legst die Probe auf deinen PW in Vertrautentmagie ab und bezahlst die Kosten – nur Reichweite und Ziel gehen vom Vertrautentier aus.

Die Spielwerte typischer Vertrautentiere findest du im Bestiarium (S. 123). Da Vertrautentiere aber besonders prächtige Vertreter ihrer Gattung sind, erhältst du 4 Vertrautepunkte pro Stufe der Geodischen oder Hexischen Tradition. Pro Punkt darfst du einen Spielwert des Vertrautentiers (ausgenommen WS, WS\* und RW) um 1 Punkt erhöhen, solange das Ergebnis dem gesunden Menschenverstand nicht widerspricht.



### Bindung des Vertrauten

Du stellst eine enge magische Bindung zu deinem Vertrautentier her. Das Tier kann andere Vertrautenzauber wirken, versteht deine Muttersprache und kann sich mit dir auf telepathischem Wege unterhalten.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 8 Stunden

**Ziel:** Vertrautentier

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** permanent

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Kraft, Verständigung, Vertrautentmagie

**Erlernen:** Hex 4, Geo 8; 20 EP

### Dinge aufspüren

Dein Vertrautentier teilt dir mit, in welcher Richtung sich ein Gegenstand aus deinem Besitz befindet.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** 16 Meilen  
**Wirkungsdauer:** augenblicklich  
**Kosten:** 1 AsP  
**Fertigkeiten:** Hellsicht, Vertrautemmagie  
**Erlernen:** Geo, Hex 12; 20 EP

#### Erster unter gleichen

Dein Vertrautentier schüchtert Tiere aus seiner Gattung ein. Sie erleiden einen Furcht-Effekt Stufe 2.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen  
**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 16 Schritt  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 1 AsP  
**Fertigkeiten:** Einfluss, Vertrautemmagie  
**Erlernen:** Geo, Hex 16; 20 EP

#### Bindungspartner finden

Das Vertrautentier erspürt deinen ungefährn Aufenthaltsort.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen  
**Ziel:** Bindungspartner  
**Reichweite:** 16 Meilen  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 1 AsP  
**Fertigkeiten:** Einfluss, Vertrautemmagie  
**Erlernen:** Geo, Hex 8; 20 EP

#### Letzter Ausweg

Dein Vertrautentier mobilisiert alle Kräfte, um dich oder sich zu retten. Alle Feinde in 4 Schritt Radius erleiden 2W6 SP. Das Vertrautentier erleidet sofort 4 Wunden.  
**Mächtige Magie:** Die SP steigen um +4.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen  
**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** augenblicklich  
**Kosten:** 1 AsP  
**Fertigkeiten:** Kraft, Vertrautemmagie  
**Erlernen:** Geo 14, Hex 16; 40 EP

#### Schlaf rauben

Das von deinem Vertrautentier beobachtete Opfer regeneriert in dieser Nacht keine AsP oder Wunden. Stattdessen erscheint ihm das Vertrautentier in fürchterlichen Albträumen.  
**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz  
**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** 16 Schritt  
**Wirkungsdauer:** augenblicklich  
**Kosten:** 1 AsP  
**Fertigkeiten:** Einfluss, Vertrautemmagie  
**Erlernen:** Hex 16; 20 EP

#### Stimmungssinn

Dein Vertrautentier starrt das Ziel an und gibt dir seine Eindrücke weiter. Menschenkenntnis-Proben gegen das Ziel sind um +4 erleichtert.  
**Mächtige Magie:** Der Bonus steigt um +2.  
**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz  
**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** 2 Schritt  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Hellsicht, Vertrautemmagie  
**Erlernen:** Hex 12, Geo 16; 40 EP

#### Tarnung

Dein Vertrautentier erhält die Eigenschaft Tarnung (S. 98).  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen  
**Ziel:** selbst  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 1 AsP  
**Fertigkeiten:** Illusion, Vertrautemmagie  
**Erlernen:** Hex 14, Geo 18; 20 EP

#### Tiersinne

Dein Vertrautentier schließt seine Augen und leihst dir seine Sinne. Deine Wahrnehmung steigt um +4, zusätzlich erhältst du einen Bonus je nach Tier (Katze und Eule Angepasst II (Dunkelheit), Rabe und Falke Sehsinn +4, Hund und Schlange Geruchssinn +4, Kröte Magiegespür, Affe Gehör +4, Spinne Tastsinn +4). Der Zauber endet, wenn der Vertraute seine Augen öffnet.  
**Mächtige Magie:** Der Bonus steigt um +2.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen  
**Ziel:** selbst  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Verständigung, Vertrautemmagie  
**Erlernen:** Geo, Hex 16; 40 EP

#### Ungesehener Beobachter

Du blickst in Trance durch die Augen deines Vertrautentiers, das ein Ziel ausspioniert. Der Zauber endet mit der Rückkehr des Vertrautentiers und benötigt Konzentration.  
**Mächtige Magie:** Du teilst einen zusätzlichen Sinn mit dem Vertrauten.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen  
**Ziel:** Bindungspartner  
**Reichweite:** 8 Meilen  
**Wirkungsdauer:** 8 Stunden  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Verständigung, Vertrautemmagie  
**Erlernen:** Hex 12; 40 EP

#### Wachsame Augen

Dein Vertrautentier ruft Tiere seiner Gattung aus bis zu 1 Meile herbei, die über deinen Schlaf wachen und dich vor Gefahren warnen.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen  
**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 8 Stunden  
**Kosten:** 1 AsP  
**Fertigkeiten:** Verständigung, Vertrautemmagie  
**Erlernen:** Geo 14; Hex 18; 20 EP



#### Zaubermeodien (CH/FF/KO, 3)

Der Zauberbarde webt mit seinen Melodien ein subtiles Netz der Magie, das für Außenstehende oft gar nicht als Zauber erkennbar ist.



#### Aufpeitschender Klang

Du entlockst deinem Instrument einen elektrisierenden Ton. Wenn das Ziel die nächste Probe auf eine körperliche Aktivität (z.B. Laufen, Nahkampfangriff) ablegt, ist diese um +2 erleichtert.

**Mächtige Magie:** Der Bonus steigt um +1

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** 4 Initiativephasen

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Zaubermeodien

**Erlernen:** Bard 12; 40 EP

#### Disharmonischer Klang

Der Klang stört einen anderen Zauberer während dessen Zaubervorbereitung. Das Ziel muss eine Konterprobe (Willenskraft, 16) ablegen, um den Zauber fortzusetzen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Antimagie, Einfluss, Zaubermeodien

**Erlernen:** Bard 18; 40 EP

### Lied der Feen

Entspricht dem Zauberwesen d. Natur (S. 153).  
**Fertigkeiten:** Verständigung, Zaubermelodien  
**Erlernen:** Bard 16; 20 EP

### Lied der Flammen

Flammen im Radius von 4 Schritt lodern heller und spenden mehr Wärme. In ihrer Umgebung steigt die Temperaturstufe um eins (siehe S. 35).  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Modifikationen:** Innere Wärme (-8; auch ohne Feuer steigt die Temperaturstufe für alle Zuhörer um eins.)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** Berührungsreichweite  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Feuer, Verwandlung, Zaubermelodien  
**Erlernen:** Bard 16; 20 EP

### Lied der Heilung

Das Lied stärkt die Lebenskraft der Verwundeten. Der am schwersten verletzte Zuhörer in 4 Schritt Radius regeneriert in der nächsten Ruhephase zwei zusätzliche Wunden. Bei Gleichstand entscheidet der Spieler.

**Mächtige Magie:** Mit zwei/vier Stufen erstreckt sich die Wirkung auch auf den am zweit-/drittstärksten Verletzten.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** Berührungsreichweite  
**Wirkungsdauer:** augenblicklich  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Humus, Zaubermelodien  
**Erlernen:** Bard 14; 40 EP

### Lied des Wanderers

Das Lied stärkt das Durchhaltevermögen eines müden Wanderers. Der Zuhörer mit dem geringsten DH (siehe S. 34) in 4 Schritt Radius erhält ein verdoppeltes DH\* und der Intervall, in dem er durch körperliche Anstrengung Erschöpfung verursacht, verdoppelt sich.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** 4 Schritt  
**Wirkungsdauer:** 8 Stunden  
**Kosten:** 4 AsP  
**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Zaubermelodien  
**Erlernen:** Bard 12; 20 EP

### Melodie der Beruhigung

Deine Melodie nimmt Zuhörern im Radius von 4 Schritt die Angst. Auf ihnen lastende Furcht-Effekte sinken um eine Stufe. Erfordert Konzentration, erlaubt Aufrechterhalten.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührungsreichweite  
**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen  
**Kosten:** 16 AsP  
**Fertigkeiten:** Einfluss, Zaubermelodien  
**Erlernen:** Bard 14; 60 EP

### Melodie der Besänftigung

Die Melodie besänftigt Tiere im Radius von 32 Schritt. Wenn ihnen eine Konterprobe (Magieresistenz, 16) misslingt, verlieren sie ihre Angriffslust, solange sie nicht angegriffen oder gereizt werden. Erfordert Konzentration, erlaubt Aufrechterhalten.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** Berührungsreichweite  
**Wirkungsdauer:** 4 Minuten  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Einfluss, Zaubermelodien  
**Erlernen:** Bard 16; 20 EP

### Melodie der Ermutigung

Die Melodie schenkt den Menschen Zuversicht. Alle Zuhörer in einem Radius von 4 Schritt erhalten eine Erleichterung +2 auf Anführen und MU. Erfordert Konzentration, erlaubt Aufrechterhalten.

**Mächtige Magie:** Der Bonus steigt um +1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** Berührungsreichweite  
**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Einfluss, Zaubermelodien  
**Erlernen:** Bard 12; 40 EP

### Melodie der Versöhnung

Die Melodie schafft in 4 Schritt Radius eine versöhnliche Atmosphäre, wenn den Zuhörern keine Konterprobe (Magieresistenz, 16) gelingt. Proben auf Betören und Rhetorik sind um +4 erleichtert, Proben auf Überreden und Einschüchtern um -4 erschwert. Erfordert Konzentration, erlaubt Aufrechterhalten.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** Berührungsreichweite  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 8 AsP  
**Fertigkeiten:** Einfluss, Zaubermelodien  
**Erlernen:** Bard 12; 40 EP

### Melodie der Verwirrung

Die Melodie verwirrt die Zuhörer in 4 Schritt Radius. Wenn ihnen eine Gegenprobe (Magieresistenz, 16) misslingt, sind alle Proben auf KL und IN um -2 erschwert, Proben auf Fertigkeiten mit KL und IN um -1. Erfordert

Konzentration, erlaubt Aufrechterhalten.

**Mächtige Magie:** Der Malus steigt um -2/-1.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Zaubermelodien

**Erlernen:** Bard 16; 20 EP

### Melodie des Einlullens

Entspricht dem Lied der Lieder (S. 158).

**Fertigkeiten:** Einfluss, Zaubermelodien

**Erlernen:** Bard 16; 40 EP

### Melodie des Zauberschutzes

Magieresistenz-Proben aller Zuhörer im Radius von 4 Schritt sind um +2 erleichtert. Erfordert Konzentration, erlaubt Aufrechterhalten.

**Mächtige Magie:** Erhöht den Bonus um +1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Antimagie, Eigenschaften, Zaubermelodien

**Erlernen:** Bard 16; 40 EP

### Schriller Klang

Du entlockst deinem Instrument einen schrillen Klang, der für dein Ziel hundertfach verstärkt ist. Bis zu deiner nächsten Initiativephase sind alle Proben des Ziels um -4 erschwert. Der schrille Klang wirkt nicht auf unheilige Wesen und Elementare.

**Mächtige Magie:** Der Malus steigt um -2.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 2 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss, Zaubermelodien

**Erlernen:** Bard 14; 40 EP

### Warnender Klang

Du entlockst deinem Instrument einen alarmierenden Klang. Alle Zuhörer in 8 Meter Radius schrecken sofort auf und sind hellwach. Gegen folgende Angriffe gelten sie nicht als überrascht.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührungsreichweite

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Zaubermelodien

**Erlernen:** Bard 14; 20 EP

## Zaubertänze (CH/GE/KO, 3)

Die Zaubertänze der Tulamiden werden nur selten als Magie wahrgenommen und gehören doch zu einer der ältesten menschlichen Zaubertraditionen Aventuriens.



### Tanz der Freude

#### Tanz der Freude

Der Tanz stärkt die Lebenskräfte und beendet ein Gift oder eine Krankheit bis maximal Stufe 16. **Mächtige Magie:** Die maximal aufgehobene Gift-/Krankheitsstufe steigt um 4.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Humus, Zaubertänze

**Erlernen:** Ztz 14; 20 EP

**Aufrechterhalten,** erfordert Konzentration.

**Mächtige Magie:** Du erhältst einen deutlichen/klaren Eindruck in die Gedanken deines Ziels.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Modifikationen:** Tanz des Wahrheitssinns (-8, Zone, 16 AsP; du liest die Gedanken aller Humanoiden im Radius von 4 Schritt, denen eine Konterprobe (MR, 12) misslingt.)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Hellsicht, Zaubertänze

**Erlernen:** Ztz 16; 40 EP

### Tanz der Jagd

Entspricht den Rhythmen der Jagd (S. 173).

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Zaubertänze

**Erlernen:** Ztz 16; 40 EP

### Tanz der Weisheit

Der Tanz schärft den Geist der Zuseher. Alle Zuseher in einem Radius von 4 Schritt erhalten eine Erleichterung +2 auf Derekunde, Heilkunde, Mythenkunde und KL.

**Mächtige Magie:** Der Bonus steigt um +1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührungen

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 16 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Zaubertänze

**Erlernen:** Ztz 18; 40 EP

### Tanz der Betörung

Das Ziel entbrennt in heißer Leidenschaft zu dir. Auf einer Skala von abstoßend/uninteressant/neutral/begehrenswert/unwiderstehlich steigt seine Einstellung dir gegenüber um eine Stufe.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Modifikationen:** Tanz des Begehrens (-8, Zone, Wirkungsdauer 1 Stunde, alle Zuseher im Radius von 4 Schritt, denen eine Konterprobe (MR, 12) misslingt, entbrennen in Leidenschaft zu dir)

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Einfluss, Verständigung, Zaubertänze

**Erlernen:** Ztz 14; 20 EP

### Tanz des Mondes

Mit diesem Tanz kannst du in die Träume eines schlafenden Ziels eindringen und ihm dort Botschaften überbringen. Woran sich das Ziel erinnern kann, ist Spieleanerentscheid. Du musst eine emotionale Beziehung zum Ziel haben.

**Probenschwierigkeit:** Magieresistenz

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 100 Meilen

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Verständigung, Zaubertänze

**Erlernen:** Ztz 18; 40 EP

### Tanz der Unantastbarkeit

Der Tanz verbessert deinen Gleichgewichtssinn und deine Körperbeherrschung. Du erhältst den Vorteil Körperbeherrschung (S. 58). Besitzt du den Vorteil bereits, erleidest du bei den ersten vier Einsätzen des Vorteils keine Erschöpfung.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührungen

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Zaubertänze

**Erlernen:** Ztz 18; 40 EP

### Tanz des Erlösung

Entspricht den Rhythmen d. Reinigung (S. 173).

**Fertigkeiten:** Antimagie, Zaubertänze

**Erlernen:** Ztz 12; 20 EP

MR-Proben des Ziels sind um +4 erleichtert.

**Mächtige Magie:** Erhöht den Bonus um +2

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 8 AsP

**Fertigkeiten:** Antimagie, Eigenschaften,

Zaubertänze

**Erlernen:** Ztz 18; 40 EP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Zaubertänze

**Erlernen:** Ztz 18; 40 EP

### Tanz der Ermutigung

Entspricht den Rhythmen der Ermutigung (S. 173).

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Einfluss, Zaubertänze

**Erlernen:** Ztz 10; 40 EP

**Fertigkeiten:** Eigenschaften, Zaubertänze

**Erlernen:** Ztz 18; 40 EP

**Fert**

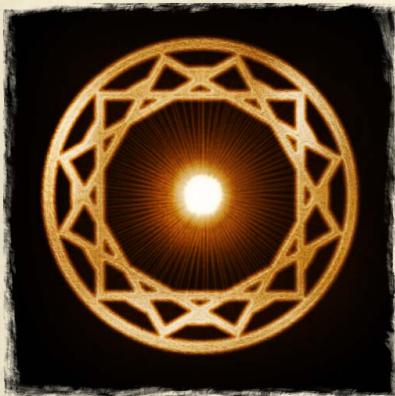
# ALLGEMEINE LITURGIEN

Allgemeine Liturgien kannst du erlernen, sobald du eine beliebige karmale Tradition (S. 86) erworben hast.



## Zwölf göttlicher Ritus (CH/IN/MU, 2)

Durch die Zusammenarbeit der Kirchen hat sich ein Grundstock allgemein bekannter Liturgien ergeben, die aus dem Leben des Geweihten nicht mehr wegzudenken sind.



### Eidsegen

Ein freiwilliges und aufrichtiges Gelübde der Zielperson wird gesegnet. Alle Versuche, den Schwören zum Eidbruch zu bewegen (etwa über Betören, Überreden oder einen Imperavi), sind um -4 erschwert. Bricht der Schwörende den Eid im Vollbesitz seiner geistigen Kräfte, endet der Segen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Jahr

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Ordnung, Zwölf göttlicher Ritus

**Erlernen:** Pra 4; Ang, Aves, Eff, Brn, Fir, Hes, Ifi, Ing, Kor, Nan, Per, Phe, Rah, Ron, Swa, Tra, Tsa 8; 0 EP

### Feuersegen

Eine kleine Flamme entsteht in deiner Hand. Die Flamme und ein mit ihr entzündetes Feuer wird durch Wind oder Regen nicht gelöscht.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 1 KaP

**Fertigkeiten:** Heiliges Feuer, Zwölf göttlicher Ritus

**Erlernen:** Ang, Ing 4; Aves, Brn, Fir, Hes, Ifi, Kor, Nan, Per, Phe, Pra, Rah, Ron, Swa, Tra, Tsa 8; Eff 12; 0 EP

### Geburtssegen

Das gesegnete Kind ist immun gegen Einflüsterungen von Dämonen und Kobolden.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** bis zum 12. Lebensjahr

**Kosten:** 2 KaP

**Fertigkeiten:** Neubeginn, Zwölf göttlicher Ritus

**Erlernen:** Tsa 4; Aves, Brn, Eff, Fir, Hes, Ifi, Ing, Nan, Per, Phe, Pra, Rah, Ron, Swa, Tra 8; Kor 12; 0 EP

### Die zwölf Segnungen

Fast alle Geweihten der Zwölf beherrschen die zwölf Segnungen: Eid-, Feuer-, Geburts-, Glücks-, Grab-, Harmonie-, Heilungs-, Märtyrer-, Schutz-, Speise-, Trank- und Weisheitssegen. Insgesamt kannst du alle zwölf Segnungen für 180 EP erwerben.

**Wirkungsdauer:** permanent

**Kosten:** 2 KaP

**Fertigkeiten:** Tod, Zwölf göttlicher Ritus

**Erlernen:** Brn 4; Aves, Eff, Fir, Hes, Ifi, Ing, Kor, Nan, Per, Phe, Pra, Rah, Ron, Tra, Tsa, Swa 8; 0 EP

### Glückssegen

Der Gesegnete darf eine Probe wiederholen und das bessere Ergebnis wählen. Der Segen kann nur für Handlungen eingesetzt werden, denen deine Gottheit zumindest neutral gegenübersteht.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** List, Zwölf göttlicher Ritus

**Erlernen:** Aves, Phe 4; Ang, Brn, Eff, Fir, Hes, Ifi, Ing, Kor, Nan, Per, Phe, Pra, Rah, Ron, Swa, Tra, Tsa 8; 40 EP

### Großer Eidsegen

Du segnest einen freiwillig geschworenen Eid, wie einen Traviabund oder einen Lehenseid. Alle Versuche, einen Schwören zum Eidbruch zu bewegen (etwa über Betören, Überreden oder einen Imperavi), sind um -4 erschwert. Bricht ein Schwörender den Eid im Vollbesitz seiner geistigen Kräfte, ruht die Wirkung des Segens, bis er Buße geübt hat.

**Mächtige Liturgie:** Erhöht den Malus um -2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** zwei Personen

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** permanent

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Ehre, Heim und Herd, Ordnung, Zwölf göttlicher Ritus

**Erlernen:** Tra 8; Ang, Hes, Per, Pra, Rah, Swa, Tsa 14; Aves, Kor, Ron 18; 0 EP

### Göttliche Verständigung

Du kannst der Vorsteherin deines Heimattempels eine Nachricht mit bis zu 8 Worten schicken.

**Mächtige Liturgie:** Die Nachricht kann 8 weitere Worte lang sein.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Bekannter Empfänger (-4); die Nachricht kann an einen beliebigen, dir bekannten Geweihten gehen.)

Unbekannter Empfänger (-8, 16 KaP; die Nachricht kann an einen beliebigen Tempel geschickt werden.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** dereweit

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Zwölf göttlicher Ritus

**Erlernen:** Ang, Aves, Brn, Eff, Fir, Hes, Ifi, Ing, Kor, Nan, Per, Phe, Pra, Rah, Ron, Tra, Tsa, Swa 8; 40 EP

### Grabsegen

Du segnest ein Grab, das fortan als geweihter Boden gilt. Beschwörungen von unheiligen Wesenheiten sind um -8 erschwert.

**Mächtige Liturgie:** Der Malus steigt um -4.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

### Heilungssegen

Der Gesegnete regeneriert eine Wunde.

**Mächtige Liturgie:** Für je zwei Stufen regeneriert der Gesegnete eine weitere Wunde.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Minuten

**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** augenblicklich  
**Kosten:** 2 KaP

**Fertigkeiten:** Heilung, Zwölf göttlicher Ritus  
**Erlernen:** Ifi, Per 4; Ang, Aves, Brn, Eff, Fir, Hes, Ing, Nan, Phe, Pra, Rah, Ron, Tra, Tsa, Swa 8; Kor 14; 40 EP

### Liturgische Bindung

Mit dieser Liturgie kannst du Liturgien in einem Gegenstand speichern. Die Regeln entsprechen jenen zur Erschaffung magischer Artefakte (S. 78), allerdings können nur ladungsbasierte Artefakte erschaffen werden.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 8 Stunden

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** nach Artefakt

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Zwölf göttlicher Ritus

**Erlernen:** Ang, Ing 18; Aves, Brn, Eff, Fir, Hes, Ifi, Kor, Nan, Per, Phe, Pra, Rah, Ron, Tsa, Tra, Swa 20; 60 EP

**Anmerkung:** Geweihte Artefakte werden nur selten an Laien vergeben. Am ehesten kommen Gläubige auf einer gottgefälligen Queste in Frage.

### Märtyrersegen

Der Gesegnete gewinnt an Tapferkeit. Auf ihm lastende Furcht-Effekte gelten als 1 Stufe niedriger.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Guter Kampf, Winter, Zwölf göttlicher Ritus

**Erlernen:** Fir, Kor 4; Ang, Aves, Brn, Eff, Hes, Ifi, Ing, Nan, Per, Phe, Pra, Rah, Ron, Tsa, Swa 8; 20 EP

### Objektsegen

Du segnest ein Objekt bis zur Größe eines Rucksacks oder eine Substanz mit bis zu 8 Litern Volumen. Das Objekt gilt als geweiht.

**Mächtige Liturgie:** Verdoppelt die Größe des Objekts bzw. das Volumen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Bauwerk (-8; du kannst größere Objekte wie Brücken oder Stollen segnen). Kosten und Wirkungsdauer sind deutlich höher und Spielleiterentscheid.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Zwölf göttlicher Ritus

**Erlernen:** Ang, Aves, Brn, Eff, Fir, Hes, Ifi, Ing, Kor, Nan, Per, Phe, Pra, Rah, Ron, Tsa, Swa 8; 20 EP

### Schutzsegan

Du ziebst einen Kreis von maximal 8 Schritt Radius und nennst eine Kreaturenklasse (Dämon, Daimonoid oder Untoter). Liegt die Beschwörungsschwierigkeit eines dieser Wesen bei maximal 20, kann es die Zone nicht betreten. Der Boden innerhalb des Schutzkreises gilt als geweihter Boden.

**Mächtige Liturgie:** Erhöht die Beschwörungsschwierigkeit um 4.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Universeller Schutz (-4; der Segen wirkt gegen alle unheiligen Wesen.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Schutz der Gläubigen, Zwölf göttlicher Ritus

**Erlernen:** Ron 4; Ang, Brn, Eff, Fir, Ifi, Kor, Pra, Swa 8; Aves, Hes, Ing, Nan, Per, Phe, Rah, Tsa, Tra 12; 40 EP

### Seelenprüfung

Du erkennst, ob eine Person oder ein Ort geweiht (auch dem Namenlosen), profan oder dämonisch verzerrt ist.

**Mächtige Liturgie:** Du kannst den Dämonen oder Gott/den Grad der Verdammnis oder der Weihe erkennen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Zwölf göttlicher Ritus

**Erlernen:** Pra 8; Ang, Aves, Brn, Eff, Fir, Hes, Ifi, Ing, Kor, Nan, Per, Phe, Rah, Ron, Tsa, Swa 12; 40 EP

### Speisesege

Du reinigst eine Mahlzeit für bis zu 16 Personen von Schmutz, Fäulnis und Krankheiten.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 2 KaP

**Fertigkeiten:** Heim und Herd, Zwölf göttlicher Ritus

**Erlernen:** Tra 4; Ang, Aves, Eff, Brn, Fir, Hes, Ifi, Ing, Kor, Nan, Per, Phe, Pra, Rah, Ron, Tsa, Swa 8; 0 EP

### Tranksegen

Du reinigst 4 Liter Wasser von Schmutz, Fäulnis, Meersalz oder Krankheiten.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 2 KaP

**Fertigkeiten:** Seefahrt, Zwölf göttlicher Ritus

**Erlernen:** Eff, Swa 4; Aves, Brn, Fir, Hes, Ifi, Ing, Kor, Nan, Per, Phe, Pra, Rah, Ron, Tra, Tsa 8; 0 EP

### Weisheitssegen

Proben des Gesegneten auf KL sind um +4 erleichtert, alle Fertigkeiten mit KL um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Wissen, Zwölf göttlicher Ritus

**Erlernen:** Hes, Nan 4; Ang, Aves, Brn, Eff, Fir, Ifi, Ing, Kor, Per, Phe, Pra, Rah, Ron, Tra, Tsa Swa 8; 20 EP

# TRADITIONSLITURGIEN

Je nach deiner Tradition (S. 86) stehen dir unterschiedliche Traditionsfertigkeiten offen. Deswegen findest du über jeder Fertigkeit die Symbole von allen Traditionen, die diese Fertigkeit nutzen können. Davon abgesehen unterscheiden sich Traditionsliturgien nicht von allgemeinen Liturgien.

Traditionsliturgien sind nach Fertigkeiten geordnet, diese wiederum alphabetisch nach Göttern – die Tabelle unten gibt dir einen Überblick.

Möchtest du eine bestimmte Liturgie nachschlagen, findest du im Anschluss (S. 210) eine **alphabetische Liste** mit Verweisen zu allen Liturgien.

## GOTT FERTIGKEITEN

Boron	Schlaf (S. 179)
Efferd	Tod (S. 180)
Firun	Vergessen (S. 181)
Hesinde	Flüsse und Quellen (S. 181)
Ingerimm	Seefahrt (S. 182)
Angrosch	Wind und Wogen (S. 183)
Peraine	Jagd (S. 184)
Phex	Wildnis (S. 185)
	Winter (S. 186)
Rahja	Magie (S. 186)
Praios	Wissen (S. 187)
Rondra	Heiliges Erz (S. 188)
Travia	Heiliges Feuer (S. 189)
Tsa	Heiliges Handwerk (S. 190)
Ifirn	Heilung (S. 191)
Kor	Wachstum (S. 191)
Nandus	Abu al'Mada (S. 192)
Swafnir	List (S. 192)
	Nächtlicher Schatten (S. 193)
Aves	Licht (S. 193)
	Magiebann (S. 194)
	Ordnung (S. 194)
	Harmonie (S. 195)
	Rausch (S. 196)
	Ehre (S. 197)
	Heerführung (S. 197)
	Schutz d. Gläubigen (S. 198)
	Heim und Herd (S. 199)
	Sichere Heimkehr (S. 199)
	Friede (S. 200)
	Neubeginn (S. 201)
	Fröhlicher Wanderer (S. 201)
	Stiller Wanderer (S. 202)
	Jagd (S. 184)
	Wildnis (S. 185)
	Guter Kampf (S. 202)
	Gutes Gold (S. 203)
	Wissen (S. 187)
	Seefahrt (S. 182)
	Wind und Wogen (S. 183)



## Schlaf (CH/FF/KL, 2)

Boron schenkt den Menschen Schlaf und schickt ihnen Träume und Visionen, die zu erkunden sich viele Borongeweihte zur Aufgabe gemacht haben. Gerade im Al'Anfanischen Kult wird dabei auch mit Rauschkräutern nachgeholfen.



## Auge des Mondes

Das Ziel ignoriert eine Stufe Dunkelheit.  
Mächtige Liturgie: Das Ziel ignoriert 2 Stufen/3 Stufen/absolute Dunkelheit.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Schlaf

Erlernen: Brn 14; 40 EP

## Bishdariels Auge

Du erhältst einen kurzen Einblick in den Traum deines Ziels. Über den Inhalt musst du anderen gegenüber schweigen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Traumreise (-4, 8 KaP; du

kannst in den Traum des Schlafenden reisen.) Große Traumreise (-8, 16 KaP; du kannst mit einigen Gefährten in den Traum reisen.)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 1 KaP

Fertigkeiten: Rausch, Schlaf

Erlernen: Brn, Rah 12; 20 EP

## Ruf in Borons Arme

Das Ziel fällt in einen tiefen Schlaf, während dem Gifte und Krankheiten nicht wirken und es nicht von Albträumen geplagt wird. Alle Versuche, in den Traum des Ziels einzudringen oder sie zu manipulieren, sind um -4 erschwert.

Mächtige Liturgie: Der Malus steigt um -2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 2 KaP

Fertigkeiten: Schlaf

Erlernen: Brn 4; 20 EP

## Bishdariels Warnung

Dein Ziel wird Nacht für Nacht von der Albtraumgestalt Bishdariels heimgesucht, die Warnungen und Mahnungen überbringt. Es regeneriert in dieser Zeit nicht.

Mächtige Liturgie: Ab dem folgenden Tag

sind alle Proben des Ziels um -1/-2/-3/-4 erschwert.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelperson

Reichweite: dereweit

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Schlaf

Erlernen: Brn 14; 40 EP

## Hauch Borons

Deine Umgebung wird im Radius von 8 Schritt von absoluter Dunkelheit erfüllt, die dich selbst nicht einschränkt. Das Gebiet gilt als geweihter Boden. Die Liturgie gilt zusätzlich als Konterprobe (12) gegen Lichtzauber, die bei Gelingen aufgehoben werden.

Mächtige Liturgie: Mit zwei Stufen gilt der Boden als heilig.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Begleiter (-4, Wirkungsdauer 4 Minuten; die Dunkelheit bewegt sich mit dir.)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Schlaf

Erlernen: Brn 14; 40 EP

## Rauschsegeln

Die gesegneten Rauschmittel entfalten stärkere Wirkung bei geringeren Nebenwirkungen und machen nicht mehr abhängig.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 1 KaP

Fertigkeiten: Rausch, Schlaf

Erlernen: Brn, Rah 12; 20 EP

### Schlaf des Gesegneten

Dein Ziel sinkt in einen tiefen Schlaf, während dem es 2 zusätzliche Wunden regeneriert.

**Mächtige Liturgie:** Das Ziel regeneriert 1 weitere Wunde.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Harmonie, Heilung, Schlaf, Stiller Wanderer

**Erlernen:** Brn, Per 12; Aves, Rah 16; 40 EP

**Weitere Talente:** Mirakel (Alchemie, IN, Mythenkunde)



### Tod (KL/MU/MU, 2)

Der Alltag vieler Borongeweihter besteht aus der Sterbegleitung und der Pflege der Boronsanger. Doch in diesen düsteren Zeiten tauchen auch immer häufiger Untote auf, die von Borongeweihten und den Golgariten entschlossen bekämpft werden.



### Bannfluch des Heiligen Khalid

Während der Wirkungsdauer zerfallen die ersten 4 Untoten, die du mit einem geweihten Gegenstand (wie Graberde, Weihrauch oder deiner Hand) berührst, zu Staub. Geister werden gebannt. Wirkt nur auf Wesen, deren Beschwörungsschwierigkeit bei maximal 12 liegt.

**Mächtige Liturgie:** Zwei weitere Untote oder Geister können gebannt werden und die Beschwörungsschwierigkeit steigt um 4.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 8 Initiativephasen

**Kosten:** 16 KaP

**Fertigkeiten:** Tod

**Erlernen:** Brn 14; 40 EP

### Etilias Gnade

Ein Sterbender leidet keine Schmerzen mehr.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Marbos Aufschub (-8, 1 Stunde, 16 KaP; ein langsamer Tod durch Siechtum oder Schwäche verzögert sich zusätzlich um 1 Woche. Der Gesegnete ist jedoch nicht immun gegen einen gewaltsamen Tod.)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Harmonie, Heilung, Tod

**Erlernen:** Brn 8; 20 EP

### Exorzismus

Du verbannst einen Dämon.

**Probenschwierigkeit:** Beschwörungsschwierigkeit des zu bannenden Dämons -4

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** halbe Basiskosten der Beschwörung in KaP

**Fertigkeiten:** Abu al'Mada, Heiliges Feuer, Magie, Magiebann, Schutz der Gläubigen, Tod, Wind und Wogen

**Erlernen:** Hes, Pra, Ron 8; Eff 12; Brn, Phe 14;

Ang, Ing 16; 60 EP

### Marbos Geleit

Deine Seele verlässt kurzzeitig deinen Körper und begleitet und beschützt die des Verstorbenen auf dem Weg über das Nirgendmeer.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** bis zu 1 Tag

**Kosten:** 16 KaP

**Fertigkeiten:** Tod

**Erlernen:** Brn 18; 0 EP

### Nemekaths Geisterblick

Du siehst unsichtbare Geister, Dämonen oder Elementarwesen.

**Mächtige Liturgie:** Du kannst die Geister hören/mit Geistern sprechen/Geister um Hilfe bitten (die sie normalerweise gewähren).

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Tod

**Erlernen:** Brn 16; 20 EP

### Tiergestalt

Du verwandelst dich in das heilige Tier deiner Gottheit, wobei du deine geistigen Fähigkeiten behältst. Deine körperlichen Fähigkeiten entsprechen denen des Tiers und du kannst in Tiergestalt keine Liturgien wirken. Erlaubt Aufrechterhalten.

**Mächtige Liturgie:** Das Tier ist ein überdurchschnittlicher/außergewöhnlicher/herausragender/einziger Vertreter seiner Art. Die Werte des Tieres sind nach Spielleiterentscheid erhöht.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Stunden

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Ehre, Guter Kampf, Jagd, List, Magie, Tod, Wind und Wogen

**Erlernen:** Fir, Ifi 14; Eff, Ron 16; Brn, Hes, Kor, Phe 18; normalerweise 40 EP

**Anmerkungen:** Nur herausragende Geweihte können sich in Tiere verwandeln, die nicht zu den Größenklassen klein oder mittel gehören. Solche Verwandlungen sind prinzipiell um -8 erschwert. Die Lernkosten des Zaubers orientieren sich an der Tierart, wobei fliegende, giftige, sehr starke usw. Tiere teurer sind.

### Waffenweihe

Du segnest eine Waffe. Diese gilt als geweiht.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** bis die Bindung gelöst wird

**Kosten:** 8 KaP, davon 2 gKaP

**Fertigkeiten:** Gutes Gold, Magiebann, Heiliges Feuer, Heerführung, Tod

**Erlernen:** Ron 12; Ang, Ing, Kor 14; Brn, Pra 18; 60 EP

**Anmerkung:** Geweihte Waffen werden nur in seltenen Ausnahmefällen und nach sorgfältiger Überprüfung an Nicht-Geweihte ausgegeben.

### Weide der letzten Ruhestatt

Du segnest einen Boronsanger, der fortan als geweihter Boden gilt und Platz für etwa 32 Gräber bietet. Beschwörungen von unheiligen Wesenheiten sind um -8 erschwert.

**Mächtige Liturgie:** Verdoppelt die Größe.

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** permanent

**Kosten:** 16 KaP

**Fertigkeiten:** Tod

**Erlernen:** Brn 12; 20 EP

**Weitere Talente:** Grabsegen (S. 177), Mirakel (MU, Wahrnehmung)



## Vergessen (CH/IN/KL, 2)

Vergessen ist eine weitere Gabe Borons, die insbesondere die Noioniten ihren geisteskranken Schützlingen zukommen lassen wollen.



### Borons süße Gnade

Du stellst verlorene Erinnerungen wieder her oder nimmst deinem Ziel die Erinnerung an bestimmte Ereignisse, wenn ihm eine **Konterprobe** (KL, 20) misslingt. Du kannst Erinnerungen an maximal einen Zeitraum von einer Woche beeinflussen.

**Mächtige Liturgie:** Der Zeitraum beträgt maximal 1 Monat/Jahr/Jahrzehnt/unbegrenzt.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** permanent

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Vergessen

**Erlernen:** Brn 18; 40 EP

### Heiliger Befehl

Das Ziel befolgt einen gottgefälligen Befehl, wenn ihm keine **Konterprobe** (Willenskraft, 20) gelingt.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 32 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Ehre, Gutes Gold, Ordnung,

Rausch, Vergessen

**Erlernen:** Pra 8; Brn, Ron 12; Kor, Rah 14; 60 EP

### Innere Ruhe

Du besinnst dich auf deine innere Kraft. Proben auf Selbstbeherrschung sind um +4 erleichtert.

**Mächtige Liturgie:** Der Bonus steigt um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Ordnung, Vergessen

**Erlernen:** Brn, Pra 12; 40 EP

## Segen der Heiligen Noiona

Du erhältst während der Wirkungsdauer die Möglichkeit, mit deinem Probenwert in Heilkunde Gifte/Krankheiten auch Sucht- und Geisteskrankheiten zu heilen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 1 Woche

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Heilung, Heim und Herd, Vergessen

**Erlernen:** Brn 14; Per, Tra 16; 20 EP

## Segen der Heiligen Velvenya

Mit dem Segen Borons ist dein Ziel frei von Schlafstörungen, Albträumen, Todesängsten und quälenden Erinnerungen. Alle Furcht-Effekte gelten um eine Stufe niedriger.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 8 KaP, davon 2 gKaP)

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 1 Monat

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Vergessen

**Erlernen:** Brn 14; 40 EP

## Siegel Borons

Dein Ziel kann über ein bestimmtes Wissen oder Ereignis nicht sprechen oder es auf irgend eine andere Art mitteilen, außer es gelingt ihm eine **Konterprobe** (Willenskraft, 20).

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Umfassendes Siegel (-8, 16 KaP; das Ziel darf über einen großen Bereich seines Lebens nicht sprechen.)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** permanent

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Vergessen

**Erlernen:** Brn 18; 40 EP

## Ruf zur Ruhe

Dein Ziel verliert das Bedürfnis zu sprechen, solange du nicht sprichst, außer es gelingt ihm eine **Konterprobe** (Willenskraft, 20).

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 32 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Woche

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Vergessen

**Erlernen:** Brn 12; 40 EP

**Weitere Talente:** Mirakel (CH, Heilkunde, KL)



## Flüsse und Quellen (IN/KL/KO, 2)

Der Legende nach sind die Flüsse die süßen Tränen Efferds, dementsprechend sind auch viele Geweihte des Efferd im Binnenland tätig.



### Erwachen des Stromes

Innerhalb weniger Minuten schwollt der Fluss an und führt so viel Wasser wie zur stärksten Regenzeit. Furten und manche Brücken werden unpassierbar und das Wasser reißt lose Gegenstände am Ufer mit.

**Mächtige Liturgie:** Der Fluss führt um ein/zwei/drei/vier Viertel mehr Wasser als zur stärksten Regenzeit.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Flutwelle (-8, 8 Aktionen, Wirkungsdauer augenblicklich; das Wasser erscheint in einer plötzlichen, zerstörerischen Flutwelle.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 32 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 16 KaP

**Fertigkeiten:** Flüsse und Quellen

**Erlernen:** Eff 16; 20 EP

### Flüstern der Fluten

Du nimmst vage Eindrücke von Fischen und Meereslebewesen, schwimmenden und versunkenen Gegenständen oder Verschmutzungen im Radius von 4 Meilen (bei Flüssen halb so weit mit- und doppelt so weit gegen die Strömung) wahr. Erfordert **Konzentration**.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 1 KaP

**Fertigkeiten:** Flüsse und Quellen, Wind und Wogen

**Erlernen:** Eff 16; 20 EP

### Gesegneter Fang

Die Ausbeute der gesegneten Netze oder Reusen ist verdoppelt.

**Mächtige Liturgie:** Die Ausbeute steigt auf das Drei-/Vier-/Fünf-/Sechsfaache.

**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten  
**Ziel:** Einzelobjekt  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 8 Stunden oder bis der Fang eingeholt wird  
**Kosten:** 8 KaP  
**Fertigkeiten:** Flüsse und Quellen, Seefahrt  
**Erlernen:** Eff 8; Swa 12; 20 EP

**Hashnabiths Flehen**  
Du findest den kürzesten begehbarer Weg zur nächsten Wasserquelle.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Modifikationen:** Quellseggen (-4, Zone; verdoppelt die Wassermenge einer Quelle.)  
Azilas Quellgesang (-8, 16 KaP, Zone; aus dem Boden strömt ausreichend reines Trinkwasser, um eine kleine Karawane zu versorgen.)  
**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten  
**Ziel:** selbst  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 8 Stunden  
**Kosten:** 4 KaP  
**Fertigkeiten:** Stiller Wanderer, Flüsse und Quellen  
**Erlernen:** Eff 16; Aves 18; 20 EP

**Tränen des Mildens**  
Innerhalb des nächsten Tages regnet es auf die Felder im Radius von 1 Meile und das Saatgut kann wachsen.  
Mächtige Liturgie: Verdoppelt den Radius.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Modifikationen:** Tränen des Zürnenden (-8, 8 Aktionen, Wirkungsdauer 1 Stunde, 16 KaP; statt einem sanften Regen bricht nach 1 Minute ein heftiger Platzregen los, der Wege in Schlammpisten verwandelt und Fernkampfangriffe um -8 erschwert.)  
**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde  
**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Tag  
**Kosten:** 8 KaP  
**Fertigkeiten:** Flüsse und Quellen  
**Erlernen:** Eff 12; 20 EP

**Segen des Flussvaters**  
Du wirst eins mit einem Fluss. Du kannst dich durch den Fluss bewegen, ohne zu ertrinken, erschöpfen oder abgetrieben zu werden.  
Mit dem Strom bewegst du dich mit einer Geschwindigkeit von 8 Meilen pro Stunde, gegen den Strom mit einer Geschwindigkeit von 4 Meilen pro Stunde. Selbstverständlich kannst du auch einfach einen Fluss überqueren.  
Mächtige Liturgie: Die Geschwindigkeit steigt um 4/2 Meilen pro Stunde.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten  
**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 8 KaP  
**Fertigkeiten:** Flüsse und Quellen  
**Erlernen:** Eff 18; 40 EP

**Segensreiches Wasser**  
Efferdgeweihte rufen Efferds Wasserkrug, Perainegeweihte den Krug der Heiligen Lindegard. Der Krug ist mit 8 Schlucken heiligen Wassers gefüllt. Jeder Schluck heilt 1 Wunde oder stillt den Durst für einen Tag (Efferd) oder stärkt das Wachstum einer Nutzpflanze, die dann innerhalb eines Tages eine Anwendung Früchte/Blüten/Blätter hervorbringt (Peraine).  
**Mächtige Liturgie:** Der Krug enthält 4 zusätzliche Schlucke.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten  
**Ziel:** Einzelobjekt  
**Reichweite:** dereit  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 32 KaP  
**Fertigkeiten:** Flüsse und Quellen, Wachstum  
**Erlernen:** Eff, Per 18; 60 EP

**Weitere Talente:** Mirakel (IN)



**Seefahrt (IN/KK/MU, 2)**  
Pragmatische Efferdgeweihte sind aus der aventurischen Seefahrt nicht wegzudenken. Sie dienen als Bordgeweihte und schützen Schiffe vor den Gefahren der blutigen See.



**Aitheokles' Klageruf**  
Du löscht ein Feuer bis zur Größe eines großen Lagerfeuers.  
**Mächtige Liturgie:** Du kannst ein Feuer bis zur Größe eines Scheiterhaufens/brennenden Schiffes/einer brennenden Häusergruppe/eines brennenden Stadtviertels löschen.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Modifikationen:** Kleiner Feuerbann (0 Aktionen, 1 KaP; ein Feuer bis zur Größe einer Fackel erlischt.)  
Selbstlöschung (0 Aktionen, 2 KaP; du löschaft dich selbst.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen  
**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** 32 Schritt  
**Wirkungsdauer:** augenblicklich  
**Kosten:** 8 KaP  
**Fertigkeiten:** Seefahrt  
**Erlernen:** Eff 16; 40 EP  
**Anmerkung:** Alternativ wirkt die Liturgie wie Antimagie gegen Feuerzauber (S. 126). Die Randbedingungen entsprechen den dort angegebenen, außer dass die Kosten mit KaP bezahlt werden und die Liturgie um +4 erleichtert ist.

**Anrufung der Winde**  
Im Radius von 1 Meile kannst du den Wind auf einer Skala von windstill/leichte Brise/steife Brise/Sturm/Orkan um zwei Stufen verändern und seine Richtung lenken.  
**Mächtige Liturgie:** Verändert den Wind um eine weitere Stufe und verdoppelt den Radius.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Modifikationen:** Windhauch (0 Aktionen, Wirkungsdauer augenblicklich, 1 KaP; ein kurzer Windstoß weht giftige Dämpfe fort oder löscht ein kleines Feuer.)  
**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten  
**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 8 Stunden  
**Kosten:** 16 KaP  
**Fertigkeiten:** Seefahrt, Wind und Wogen  
**Erlernen:** Eff, Swa 14; 40 EP

**Bootssegen**  
Die Besatzung des gesegneten Schiffes geht dem Glauben nach bei einem Unglück in Efferds Wasserreich ein. Nach Spielleiterentscheid sind Proben, um widernatürlichen Gefahren zu entgehen, um +2 erleichtert.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde  
**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** bis das Schiff deutlich umgebaut wird  
**Kosten:** 16 KaP  
**Fertigkeiten:** Seefahrt  
**Erlernen:** Eff, Swa 8; 20 EP

**Conagas Ruf**  
Alle Meeresungeheuer im Radius von 100 Schritt erleiden einen Furcht-Effekt Stufe 2.  
**Mächtige Liturgie:** Verdoppelt den Radius und je zwei Stufen erhöhen den Furcht-Effekt um eine Stufe.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion  
**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 16 KaP  
**Fertigkeiten:** Seefahrt  
**Erlernen:** Swa 12; Eff 18; 20 EP

### Liaellas Orakel

Du erfährst, ob die Seele eines Verschollenen von Liaella in Borons Hallen (oder an Swafnirs Tafel) getragen wurde oder nicht. Letzteres ist auch der Fall, wenn der Verschollene lebt oder an Land, oder dämonisch verseuchtem Gewässer, starb.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Seefahrt

**Erlernen:** Eff, Swa 12; 0 EP

### Mannschaftssegen

Die gesamte Schiffsmannschaft erhält eine Erleichterung von +2 auf MU-Proben und ignoriert eine Stufe jedes Furchteffekts, solange sie sich an Bord eines Schiffs aufhält.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** bis die Bindung gelöst wird

**Kosten:** 16 KaP, davon 2 gKaP

**Fertigkeiten:** Seefahrt

**Erlernen:** Swa 8; Eff 12; 20 EP

### Segen des Plättlings

Du verwandelst 100 Liter Salzwasser in Trinkwasser.

**Mächtige Liturgie:** Du verwandelst 200/300/400/500 Liter.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Seefahrt

**Erlernen:** Eff, Swa 14; 20 EP

### Sterne funkeln immerfort

Dein Ziel kann selbst durch Wolken und Nebel die Sterne erkennen. Proben zur Orientierung sind um +4 erleichtert.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Stunden

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Licht, Nächtlicher Schatten, Seefahrt, Stiller Wanderer, Wildnis, Wissen

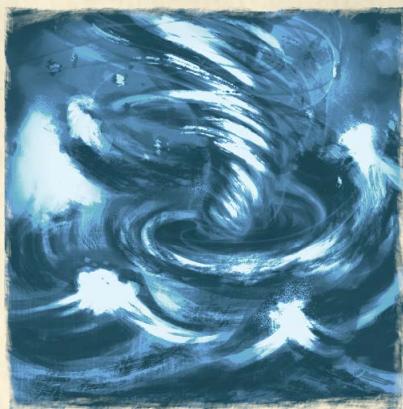
**Erlernen:** Aves, Fir, If, Pra 8; Phe 12; Eff, Hes, Nan, Swa 14; 20 EP

**Weitere Talente:** Gesegneter Fang (S. 181), Mirakel (GE, KK, Athletik), Tranksegen (S. 178)



### Wind und Wogen (IN/KL/MU, 3)

Die Mystiker unter den Efferdgeweihten schwimmen mit den Delphinen, studieren Wind und Wetter und versuchen aus dem Wellenspiel oder dem Vogelflug den Willen des Unergründlichen abzuleiten.



### Anrufung Caucas

Tosende Winde umgeben dich und wehren Fernkampfangriffe bis zur Größe eines Wurfspeeres ab. Ungezielte Geschosse (wie in einem Pfeilhagel) treffen dich nicht, Fernkampfangriffe auf dich sind um -4 erschwert.

**Mächtige Liturgie:** Der Malus steigt um -2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Im Auge des Sturms (-8, Zone, 16 KaP; die Winde umgeben ein ganzes Schiff und wehren Geschosse bis zur Größe einer Rotzenkugel ab.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Wind und Wogen

**Erlernen:** Swa 14; Eff 16; 40 EP

### Anrufung Nuiannas

In einem Bereich von 100 Schritt Radius entsteht eine dichte Nebelfront und breitet sich in die von dir bestimmte Richtung aus.

**Mächtige Liturgie:** Verdoppelt den Radius.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Begleiter (-4; die Nebelfront bewegt sich mit dir.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Wind und Wogen

**Erlernen:** Eff 14; Swa 18; 40 EP

### Begehen der heiligen Wasser

Du kannst auf der Wasseroberfläche gehen, als würdest du von einer Welle getragen. Du erleidest keine Abzüge durch ungünstige Position und wirst nicht durch Wellen und Strömungen

beeinflusst. Erlaubt Aufrechterhalten.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Wind und Wogen

**Erlernen:** Eff 12; 20 EP

### Efferdanes Reinigung

Dein Gebet schwächt charyptide Einflüsse in der Umgebung. Auf der Skala normal/leicht verseucht/deutlich verseucht/stark verseucht/ kleines Unheiligtum/mittleres Unheiligtum/ mächtiges Unheiligtum verschiebt sich das Gebiet um eine Stufe nach vorne.

**Mächtige Liturgie:** Das Gebiet sinkt um eine weitere Stufe.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 32 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Jahr

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Wind und Wogen

**Erlernen:** Eff, Swa 16; 40 EP

**Anmerkung:** Verschiebst du die Skala auf normal, kehren die dämonischen Einflüsse nicht von selbst zurück – außer die Ursache der Verseuchung existiert weiterhin. Alternativ kann die Liturgie wie Antimagie gegen charyptide Magie wirken (S. 126). Die Randbedingungen entsprechen den dort angegebenen, außer dass die Kosten mit KaP bezahlt werden und die Liturgie um +4 erleichtert ist.

### Gesang der Delphine

Die von dir gesegnete Person erhält den Vorteil Tierempathie (Delphine für Eff oder Pottwale für Swa) und erleidet keine Erschöpfung durch den Einsatz dieser Gabe. Beherrscht sie die Gabe bereits, sind damit verbundene Proben um +4 erleichtert. Segnest du dich selbst, kannst du notwendige Proben auf Wind und Wogen statt auf Überleben ablegen.

**Mächtige Liturgie:** Der Vorteil gilt für alle Walartigen/Fische/Meeresbewohner.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Wind und Wogen

**Erlernen:** Eff, Swa 16; 20 EP

### Gleichklang des Geistes

Du erhältst einen Einblick in die Gefühle deines Gegenübers.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 1 KaP  
**Fertigkeiten:** Friede, Harmonie, Heilung, Wind und Wogen  
**Erlernen:** Swa 8; Eff, Rah, Tsa 12, Per 14; 20 EP

#### Neckeratem

Das Ziel kann im Wasser atmen und sieht durch Wasser wie durch Luft. Erlaubt *Auf-rechterhalten*.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Gruß des Versunkenen (-8, Zone, 16 KaP; der Zauber betrifft alle im Radius von 4 Schritt.)

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 2 Stunden

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Wind und Wogen

**Erlernen:** Eff 12; Swa 16; 20 EP

#### Ruf der Gefährten

Du rufst einen Delphin aus einem Radius von 4 Meilen herbei, der sich so schnell wie möglich nähert, und kannst ihn um einen Gefallen bitten. Ist kein Tier in Reichweite, passiert nichts.

**Mächtige Liturgie:** Du rufst 2/4/8/16 Tiere.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Wind und Wogen

**Erlernen:** Eff, Swa 16; 20 EP

#### Swafnirs Ruhelied

Du stärkst die Selbstbeherrschung deines Ziels. Willenskraft-Proben, um sich zu beruhigen oder Zorn zu unterdrücken, sind um +4 erleichtert.

**Mächtige Liturgie:** Der Bonus steigt um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 2 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Wind und Wogen

**Erlernen:** Swa 12; 20 EP

**Anmerkung:** Alternativ kann die Liturgie wie Antimagie gegen Berserkerzauber wirken (S. 126). Die Randbedingungen entsprechen den dort angegebenen, außer dass die Kosten mit KaP bezahlt werden und die Liturgie um +4 erleichtert ist.

**Weitere Talente:** Anrufung der Winde (S. 182), Exorzismus (S. 180), Flüstern der Fluten (S. 181), Tiergestalt (S. 180), Mirakel (KO, MU (nur Swa), Selbstbeherrschung (nur Swa), Überleben, Wahrnehmung (nur Eff))



#### Jagd (IN/GE/MU, 2)

Die Hüter der Jagd begleiten Jagdgesellschaften und achten über die Einhaltung der waidmännischen Regeln.



#### Auge des Jägers

Du benennst eine Beute. Sinnenschärfe-, Überleben- und andere Proben, um die Beute zu finden sind um +2 erleichtert.

**Mächtige Liturgie:** Der Bonus steigt um +1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Jagd

**Erlernen:** Fir 16; Ifi 18; 40 EP

#### Firuns Fluch

Du schlägst dein Ziel mit Firuns Fluch. Alle Fernkampfangriffe auf dieses Ziel sind um +2 erleichtert und die Chance auf einen Triumph steigt um 1 auf dem W20 (zum Beispiel von 20 auf 19–20).

**Mächtige Liturgie:** Der Bonus steigt um +1.

**Modifikationen:** Permanenz (-4, Kosten 8 KaP, davon 2 gKaP, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird)

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** 32 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Woche

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Jagd

**Erlernen:** Fir 16; 40 EP

#### Gemeinschaft treuer Gefährten

Du stärkst die Bindung zwischen einem Tier und seinem Besitzer. Proben im Umgang mit dem Tier sind um +4 erleichtert, Freie Fertigkeiten (wie Abrichter) zählen als eine Stufe höher.

**Mächtige Liturgie:** Der Bonus steigt um +2, je zwei Stufen erhöhen Freie Fertigkeiten um eine weitere Stufe.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Woche

**Ziel:** Tier und Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** bis die Bindung gelöst wird

**Kosten:** 8 KaP, davon 2 gKaP

**Fertigkeiten:** Fröhlicher Wanderer, Jagd, Sichere Heimkehr

**Erlernen:** Ifi 14, Aves, Tra 16; 40 EP

**Anmerkung:** Besonders große und starke Tiere erhöhen die gKaP-Kosten auf 4 oder sogar 8.

#### Jagdblück

Im Laufe der Wirkungsdauer findest du das nächste Tier, das firungefällig erjagt werden kann. Dadurch sinkt die Schwierigkeit einer Jagd auf 12 (entsprechend eines wildreichen Gebiets, S. 68).

**Mächtige Liturgie:** Verdoppelt die Zahl der gefundenen Tiere.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Stunden

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Jagd

**Erlernen:** Fir, Ifi 12; 20 EP

#### Seelengefährte

Du bittest Firuns Wilde Jagd um einen Gefallen. Das Tier der Wilden Jagd, das diesen Gefallen am ehesten erfüllen kann und sich einem Radius von 4 Meilen befindet, macht sich sofort auf den Weg zu dir und erfüllt den Gefallen. (Ist diese Tierart in der Region nicht heimisch, erreicht der Ruf ein verwandtes Tier.) Ist kein Tier in Reichweite, passiert nichts.

**Mächtige Liturgie:** Du rufst 2/4/8/16 Tiere.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Jagd

**Erlernen:** Fir 16; 20 EP

#### Segnung des Heiligen Mikail

Du bittest den Heiligen Mikail um Treffsicherheit für den Schützen. Der nächste Fernkampfangriff ist um +4 erleichtert und ignoriert eine Stufe Deckung des Ziels (S. 46).

**Mächtige Liturgie:** Der Bonus steigt um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Langer Segen (-8, 8 KaP; die Liturgie wirkt auf alle Fernkampfangriffe während der Wirkungsdauer.)

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 8 Initiativephasen

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Jagd

**Erlernen:** Fir 12, Ifi 14; 20 EP

### Tierempathie

Du erhältst den Vorteil Tierempathie und erleidest keine Erschöpfung durch den Einsatz dieser Gabe. Außerdem kannst du notwendige Proben auf Jagd (Ifi) oder Friede (Tsa) statt Überleben ablegen. Beherrschst du die Gabe bereits, sind damit verbundene Proben um +4 erleichtert.

**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen  
**Ziel:** selbst  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 8 KaP  
**Fertigkeiten:** Friede, Jagd  
**Erlernen:** Ifi 16; Tsa 18; 40 EP

### Trophäe erhalten

Die gesegnete Jagdbeute verdirbt während der Wirkungsdauer nicht und kann so verarbeitet werden, als wäre das Beutetier frisch erlegt worden.

**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen  
**Ziel:** Einzelobjekt  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Woche  
**Kosten:** 4 KaP  
**Fertigkeiten:** Jagd  
**Erlernen:** Fir 12, Ifi 16; 20 EP

**Weitere Talente:** Mirakel (GE, IN (nur Ifi), Heimlichkeit, Schusswaffen (nur Fir), Wurfwaffen(nur Fir), Wahrnehmung (nur Ifi)), Tiergestalt (S. 180)



### Wildnis (FF/IN/MU, 2)

Die Waldläufer des Nordens streifen oft monatelang abseits aller Wege durch die Wildnis, ohne ihr Ziel aus den Augen zu verlieren.



### Firuns Einsicht

Du rufst Firuns Ring herbei, der dir den Aufenthaltsort von Lebewesen im Radius von 16 Meilen offenbart. Du kannst außerdem Tiere von Humanoiden unterscheiden.

**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen  
**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** derweit

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 8 KaP  
**Fertigkeiten:** Wildnis  
**Erlernen:** Fir 16; 40 EP

### Flüstern der Wildnis

Die von dir gesegnete Person erhält den Vorteil Tierempathie (Eisbären) und erleidet keine Erschöpfung durch den Einsatz dieser Gabe. Beherrschst sie die Gabe bereits, sind damit verbundene Proben um +4 erleichtert. Segnest du dich selbst, kannst du notwendige Proben auf Wildnis statt auf Überleben ablegen.

**Mächtige Liturgie:** Der Vorteil gilt für alle Bären/Hundeartigen/Raubtiere.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 4 KaP  
**Fertigkeiten:** Wildnis  
**Erlernen:** Fir 14; 20 EP

### Geteiltes Leid

Du rufst den Mantel der Heiligen Matscha und schneidest für den Gesegneten ein Stück ab. Der Mantel verleiht ihm Immunität gegen Kälteschaden, bis er an angemessene Kleidung gelangen kann.

**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Monat  
**Kosten:** 8 KaP  
**Fertigkeiten:** Heim und Herd, Wildnis  
**Erlernen:** Ifi 12; Tra 14; 20 EP

### Pfeil des Heiligen Isegrein

Du rufst den Heiligen Isegrein an, um einen Pfeil zu segnen. Der Pfeil gilt als geweiht und seine Reichweite ist verdoppelt.

**Mächtige Liturgie:** Der Schaden des Pfeils erhöht sich um 1W6 TP.

**Probenschwierigkeit:** 12  
**Modifikationen:** Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst oder der Pfeil verschossen wird, Kosten 8 KaP, davon 1 gKaP)  
**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion  
**Ziel:** Einzelobjekt  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 8 Initiativephasen  
**Kosten:** 8 KaP  
**Fertigkeiten:** Wildnis  
**Erlernen:** Fir 16; 40 EP

### Segen des Heiligen Isegrein

Der Gesegnete wird eins mit seiner Umgebung. In der Wildnis wird er wie mit der Gabe Gefahreninstinkt vor natürlichen Gefahren gewarnt. Besitzt er die Gabe bereits, sind

damit verbundene Proben um +4 erleichtert.

Wirkt nicht unter der Erde, auf dem Meer oder in dämonisch pervertiertem Gebiet.  
**Mächtige Liturgie:** Überleben-Proben sind um +2 erleichtert.

**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 2 Tage  
**Kosten:** 8 KaP  
**Fertigkeiten:** Stiller Wanderer, Wildnis  
**Erlernen:** Fir, Ifi 14; Aves 16; 40 EP

### Sichere Wanderung im Schnee

Der Gesegnete kann in tiefstem Schnee und auf Eis laufen, als würde er über festen Boden gehen. Erlaubt *Aufrechterhalten*.

**Probenschwierigkeit:** 12  
**Modifikationen:** Eiskletterer (-4; der Gesegnete kann an Eiswänden wie auf Fels klettern.)  
**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 4 Stunden  
**Kosten:** 4 KaP  
**Fertigkeiten:** Wildnis, Winter  
**Erlernen:** Fir, Ifi 12; 20 EP

### Stärke des Waldläufers

Verdoppelt dein DH\* (S. 34) und das Intervall, in dem körperliche Anstrengung Erschöpfung verursacht.

**Mächtige Liturgie:** Verdreifacht/vervierfacht/verünffacht/versechsacht dein DH\* und das Intervall.

**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen  
**Ziel:** selbst  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 2 Tage  
**Kosten:** 8 KaP  
**Fertigkeiten:** Stiller Wanderer, Wildnis  
**Erlernen:** Fir 12; Aves 16; 20 EP

### Weg des Fuchses

Du kannst dich auch auf schlechten Pfaden, durch natürliche Hindernisse oder Menschenmassen wie auf einer normalen Straße bewegen. Proben in Verfolgungsjagden und unter schwierigen Bedingungen sind um +4 erleichtert.

**Mächtige Liturgie:** Der Bonus steigt um +2.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen  
**Ziel:** selbst  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 8 KaP  
**Fertigkeiten:** Nächtlicher Schatten, Stiller Wanderer, Wildnis  
**Erlernen:** Fir, Phe 14; Aves, Ifi 16; 40 EP

### Zuflucht finden

Du findest intuitiv den Weg zur nächsten sicheren Lagerstätte. Entsprechende Überleben-Proben sind um +4 erleichtert.  
**Mächtige Liturgie:** Der Bonus steigt um +2  
**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Sichere Heimkehr, Wildnis

**Erlernen:** Fir 12; 20 EP

**Weitere Talente:** Mirakel (CH (nur Ifi), MU, Heilkunde (nur Ifi), Überleben), Sterne funkeln immerfort (S. 183)

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Winter

**Erlernen:** Fir 12; 20 EP

### Schneesturm

Im Radius von 1 Meile entsteht ein Schneesturm. Der Wind steigt auf einer Skala von windstill/leichte Brise/steife Brise/Sturm/Orkan um eine Stufe. Die Temperatur sinkt auf einer Skala von kühl/kalt/eiskalt/Firunsfrost (S. 35) um eine Stufe, aber mindestens auf kalt. Es herrscht starker Schneefall. Eine Verfolgung durch den Schneesturm ist nur mit einer *Konterprobe* (Überleben, 16) möglich.  
**Mächtige Liturgie:** Du kannst den Wind um eine weitere Stufe erhöhen und den Radius verdoppeln.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 1 Meile

**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

**Kosten:** 16 KaP

**Fertigkeiten:** Winter

**Erlernen:** Fir 16; 40 EP

**Anmerkung:** Hohe Temperaturen können die Wirkungsdauer nach Spielleiterentscheid auf bis zu 1 Stunde senken.

### Winterschlaf

Das gesegnete Ziel fällt in einen tiefen Winterschlaf, in dem es weder Nahrung noch Atemluft benötigt und jeglichen Schaden durch natürliche Hitze oder Kälte ignoriert. Die Effekte von Giften und Krankheiten werden gestoppt, allerdings regeneriert es auch nur einmal pro Woche. Das Ziel erwacht, wenn es eine Wunde erleidet.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Monat

**Kosten:** 16 KaP

**Fertigkeiten:** Winter

**Erlernen:** Fir 14; 20 EP

### Winter (KK/KO/MU, 2)

Firungeweihte Einsiedler des Nordens harren in lebensfeindlicher Kälte aus und trotzen Schneestürmen, um sich ihrem Herrn näher zu fühlen.



### Eiskerker

Das Ziel wird von einem Eiskerker mit einer Härte von 16 eingeschlossen, wenn ihm keine *Konterprobe* (KK, 20) gelingt.

**Mächtige Liturgie:** Die Härte steigt um +8.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Eisgrab (-8, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, Kosten 16 KaP, davon 2 gKaP; verdoppelt die Härte und erlaubt keine Konterprobe.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Winter

**Erlernen:** Fir 16; 60 EP

**Anmerkung:** Wenige Hochgeweihte kennen eine Variante, die ganze Gebäude unter Eis begräbt.

### Ruf des Asainyf

Du bist immun gegen Eis- und Kälteschäden.

**Modifikationen:** Erweiterter Schutz (-4; der Schutz betrifft auch deine Ausrüstung.)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Weitere Talente:** Märtyrersegen (S. 178),

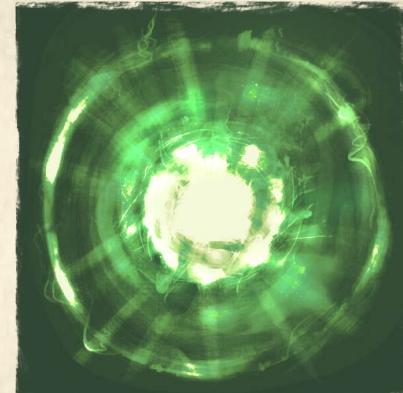
Mirakel (KK, KO), Selbstbeherrschung,

Sichere Wanderung im Schnee (S. 185)



### Magie (IN/KL/MU, 3)

Hesinde gilt als Schutzpatronin der Magie und nicht wenige Geweihte, gerade unter den Draconitern, gelten als Experten in diesem Gebiet.



### Argelions bannende Hand

Die Liturgie wirkt als *Konterprobe* (12) gegen einen Zauber, in den keine gAsP geflossen sind. Gelingt sie, wird der Zauber aufgehoben.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** wirkender Zauber

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** halbe Basiskosten des Zaubers in KaP

**Fertigkeiten:** Magie, Magiebann

**Erlernen:** Hes, Pra 12; 60 EP

### Argelions Mantel

Du ignorierst bei allen auf dich gewirkten, schädlichen Zaubern zwei Stufen Mächtige Magie. Schädliche Zauber ohne Mächtige Magie haben auf dich keine Wirkung.

**Mächtige Liturgie:** Du ignorierst eine weitere Stufe Mächtige Magie.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Abu al'Mada, Magie, Magiebann

**Erlernen:** Pra 14; Hes 16; Phe 18; 60 EP

### Argelions Spiegel

Der nächste auf dich gewirkte Zauber wird auf den Zauberer zurückgeworfen.

**Mächtige Liturgie:** Ein weiterer Zauber wird zurückgeworfen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 16 KaP  
**Fertigkeiten:** Magie  
**Erlernen:** Hes 18; 60 EP

#### Blick der Weiberin

Du analysierst die Kraftfäden eines arkanen Artefakts oder eines magischen Wesens. Das entspricht einem Analysegrad von 2 für die Strukturanalyse (mehr dazu siehe S. 80).  
**Mächtige Liturgie:** Der Analysegrad steigt um 1.  
**Probenschwierigkeit:** 16  
**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde  
**Ziel:** Einzelobjekt, Einzelwesen  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** augenblicklich  
**Kosten:** 8 KaP  
**Fertigkeiten:** Magie  
**Erlernen:** Hes 12; 40 EP

#### Ingalfs Alchemie

Du rufst den Heiligen Trichter Hesindes herbei, der jede alchemistische Substanz in ihre Bestandteile zerlegen kann. Bei der alchemistischen Analyse erhältst du +2 AG. Außerdem können so seltene Zutaten gewonnen werden.  
**Mächtige Liturgie:** Der Analysegrad steigt um 1.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde  
**Ziel:** Einzelobjekt  
**Reichweite:** derweit  
**Wirkungsdauer:** 8 Stunden  
**Kosten:** 8 KaP  
**Fertigkeiten:** Magie  
**Erlernen:** Hes 18; 40 EP

#### Purgation

Du bannst einen Zauber, in den gAsP geflossen sind (wie ein Artefakt oder ein permanenter Fluch), oder ein Wesen, in das gAsP geflossen sind (wie eine Chimäre oder einen gebundenen Dämon).

**Probenschwierigkeit:** Probenschwierigkeit -4 bzw. Beschwörungsschwierigkeit -4

**Modifikationen:** Praios Gnade (Probenschwierigkeit 12, 32 KaP; du brennst einen Magiegegenstand aus, wenn ihm eine Konterprobe (KO, 16) misslingt. Er verliert den Vorteil Zauberer und seine komplette Astralenergie.)

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Zauber oder Einzelwesen

**Reichweite:** 2 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** halbe Basiskosten des Zaubers oder der Beschwörung in KaP

**Fertigkeiten:** Heiliges Handwerk, Magie, Magiebann, Schutz der Gläubigen

**Erlernen:** Pra, Hes 14; Ing 16; Ang, Ron 18; 40 EP

#### Sicht auf Madas Welt

Du nimmst magische Kraft in deiner Umgebung als silbernen Schimmer wahr. Das entspricht einem Analysegrad von 1 für die Intensitätsanalyse.

**Mächtige Liturgie:** Der Anyalsegrad steigt um 1.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion  
**Ziel:** selbst  
**Reichweite:** 16 Schritt  
**Wirkungsdauer:** 4 Initiativephasen  
**Kosten:** 4 KaP  
**Fertigkeiten:** Abu al'Mada, Magie, Magiebann  
**Erlernen:** Hes 8; Pra 12; Phe 18; 20 EP

#### Unverstellter Blick

Du nimmst alle Illusionen als golden (Pra), silbern (Phe) oder grün (Hes) schillernd wahr.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen  
**Ziel:** selbst  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 4 Minuten  
**Kosten:** 8 KaP  
**Fertigkeiten:** Abu al'Mada, Magie, Magiebann  
**Erlernen:** Hes 12; Phe, Pra 16; 20 EP

**Weitere Talente:** Exorzismus (S. 180), Mirakel (IN, Alchemie, Magiekunde, MR), Tiergestalt (S. 180)



#### Wissen (IN/KL/KL, 3)

Hesinde ist die Quelle des Wissens, das von den Geweihten gesammelt und von den Satori freimütig geteilt, von den Pastori jedoch eifersüchtig gehütet wird.



#### Auge des Händlers

Mit untrüglicher Sicherheit findest du ein besonderes Stück auf einem Markt, in einem Geschäft oder einer Ansammlung von Gegenständen. Meistens handelt es sich um ein Schnäppchen, es kann aber auch ein Gegenstand mit einer besonderen Vorgeschichte oder einem verborgenen Geheimnis sein.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** List, Wissen  
**Erlernen:** Phe 14; Nan 18; 20 EP

#### Aura der Form

Du erhältst einen groben Eindruck in die Vorgeschichte eines Gegenstandes.  
**Mächtige Liturgie:** Du erhältst einen ungefähren/guten/präzisen/vollständigen Eindruck.  
**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** List, Wissen

**Erlernen:** Phe, Hes 14; 40 EP

#### Buchprüfung

Du findest sofort die interessante Stelle in einem Buch.

**Mächtige Liturgie:** Du findest die für dich interessanten Stellen aus 2/4/8 Büchern.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** List, Wissen

**Erlernen:** Hes, Phe 12; 20 EP

#### Ein Bild für die Ewigkeit

Du prägst dir die während der Wirkungsdauer erfahrenen Sinneseindrücke für immer ein.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Rausch, Wissen

**Erlernen:** Nan, Rah 14; 40 EP

#### Entzug von Nandus' Gaben

Du strafst dein Ziel mit Dummheit. Alle Proben auf KL und IN sind um -4 erschwert, Proben auf Fertigkeiten mit KL oder IN um -2.

**Mächtige Liturgie:** Der Malus steigt um -2/-1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 8 Schritt

**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** List, Wissen

**Erlernen:** Hes, Nan 12; Phe 16; 20 EP

#### Gift der Erkenntnis

Du lässt dich von einer Schlange beißen. Solange das Gift wirkt, erhältst einen ungefähren Eindruck von den Gedanken deines Gegenübers. Weiß das Ziel, dass seine Gedanken gelesen werden, kann es dich mit einer Konterprobe

(Willenskraft, 20) in die Irre führen.  
**Mächtige Liturgie:** Du erhältst einen deutlichen/klaren/vollständigen Eindruck in die Gedanken deines Ziels.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Tiefentelepathie (-16, 8 KaP; du erhältst einen Einblick in innerste Vorgänge.)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** solange das Gift wirkt

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Wissen

**Erlernen:** Hes 18; 40 EP

### Graues Siegel

Du verschlüsselst eine Nachricht, sodass sie nur noch von der von dir genannten Person gelesen werden kann. Die Verschlüsselung kann nur mit einer Freien Fertigkeit (z.B. Kryptograph) auf meisterlich oder mit einer Konterprobe (KL, 20) und 4 Stunden Zeitaufwand entschlüsselt werden.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Personengruppe (-4; du kannst eine Personengruppe nennen.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Nächtlicher Schatten, Wissen

**Erlernen:** Nan, Phe 14; Hes 18; 20 EP

### Meisterstück

Während du dich in deine Handwerkskunst versenkst, wirst du mit Inspiration erfüllt. Du kannst ein Kunstwerk wie mit dem Vorteil Meisterwerk (S. 58) erschaffen. Besitzt du den Vorteil bereits, steigt die Qualität um eine weitere Stufe.

**Probenschwierigkeit:** Herstellungsschwierigkeit des Handwerksstücks

**Vorbereitungszeit:** 1 Tag

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** bis zur Fertigstellung

**Kosten:** 32 KaP

**Fertigkeiten:** Heiliges Handwerk, Wissen

**Erlernen:** Ang, Hes, Ing 16; 60 EP

### Schlangenstab

Dein Stab verwandelt sich in eine Smaragdnatter, die dich verteidigt. Die Natter verfügt über die Werte einer Schlange (S. 123) und die Vorteile Resistenz (profan) III und Schreckgestalt II. Ihre Angriffe richten geweihten Schaden an.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Wissen

**Erlernen:** Hes 12; 40 EP

### Schrifttum ferner Lande

Du bist unerfahren in einer beliebigen Schrift.

**Mächtige Liturgie:** Je zwei Stufen steigern deine Schriftkenntnis auf erfahren/meisterlich.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** List, Wissen

**Erlernen:** Hes 14; Phe 18; 40 EP

### Wundersame Verständigung

Du bist unerfahren in einer beliebigen Sprache.

**Mächtige Liturgie:** Je zwei Stufen steigern deine Sprachkenntnis auf erfahren/meisterlich.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Hoftag der Sprachen (Zone, Wirkungsdauer 4 Stunden, 16 KaP; die Liturgie wirkt auf alle Ziele in einem Radius von 8 Schritt)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Fröhlicher Wanderer, List, Wissen

**Erlernen:** Phe 12; Aves, Nan 14; Hes 16; 40 EP

### Sprechende Symbole

Du erhältst einen groben Eindruck über die Bedeutung eines Symbols.

**Mächtige Liturgie:** Du erhältst einen ungefähren/guten/präzisen/vollständigen Eindruck.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Wissen

**Erlernen:** Hes, Nan 12; 20 EP

### Sternenspur

Du kannst mit einer einfachen Berührung einen leuchtenden Stern als Markierung auf einer Oberfläche hinterlassen, den nur du sehen kannst. Das funktioniert nur, wenn gerade weniger als 8 Sterne aktiv sind.

**Mächtige Liturgie:** Es können 4 weitere Sterne aktiv sein.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Nächtlicher Schatten, Wissen

**Erlernen:** Phe 14, Nan 18; 20 EP

### Heiliges Erz (FF/KL/KO, 2)

Ingerimm ist der Herr der Erzes und der unterirdischen Schätze. Er bewahrt die Gläubigen unter der Erde, während Frevler seinen alles erschütternden Zorn spüren.



### Angroschs Opfergabe

Du kannst einen Gegenstand aus verarbeitetem Metall und Edelsteinen mit bis zu 8 Stein wieder mit dem Fels verschmelzen. Solche Gegenstände können nicht mehr herausgelöst werden.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 2 KaP

**Fertigkeiten:** Heiliges Erz

**Erlernen:** Ang 12; 20 EP

### Eherne Kraft

Die Erde bebt. Alle Ziele in einem Radius von 4 Schritt werden niedergeschmettert, wenn eine Konterprobe (KK, 16) misslingt.

**Mächtige Liturgie:** Verdoppelt jeweils den Radius und richtet Schäden an loser Keramik/

Möbeln/Holzbauten/Steinbauten an.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Erdbeben (-8, 1 Stunde, 1 Meile, Wirkungsdauer 8 Initiativephasen, 32 KaP; Ingerimms Zorn fügt Gebäuden in einem Radius von 128 Schritt schwerste Schäden zu.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Heiliges Erz

**Erlernen:** Ang, Ing 18; 40 EP

#### Geläutert sei Erz und Goldgestein

Aus einem Erzklumpen mit bis zu 8 Stein Gewicht werden alle nutzbaren Metalle in reiner Form herausgepresst.

**Mächtige Liturgie:** Verdoppelt das Gewicht.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Heiliges Erz

**Erlernen:** Ang 16; 20 EP

#### Goldener Blick

Du erfühlst die Gegenwart und die genaue Lage von Bodenschätzen in einem Radius von 32 Schritt.

**Mächtige Liturgie:** Verdoppelt den Radius.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Heiliges Erz

**Erlernen:** Ang 16; Ing 18; 20 EP

#### Ingerimms Zorn verschone uns

Der Stein des Ingerimm erscheint. Im Radius von 8 Meilen um diesen unbeweglichen Stein sind alle Lebewesen und Bauwerke vor den elementaren Kräften des Feuers und des Erzes (Brände, Steinschlag, Erdbeben, Vulkanausbrüche) geschützt.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** derweit

**Wirkungsdauer:** 1 Woche

**Kosten:** 32 KaP

**Fertigkeiten:** Heiliges Erz

**Erlernen:** Ang, Ing 16; 20 EP

#### Lagorax' Hammer

Du rufst Lagorax' Hammer herbei. Der Hammer erleichtert alle Schmieden-Proben an einem bestimmten Handwerksstück um +2. Der Hammer kann auch als Waffe gegen

einen Drachen oder einen Gegenstand aus Erz oder Fels gerichtet werden und richtet 2W20+10 TP an. Er verschwindet nach einem Angriff.

**Mächtige Liturgie:** Erhöht die Erleichterung um +1 und den Schaden um +10.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** derweit

**Wirkungsdauer:** 1 Woche

**Kosten:** 16 KaP

**Fertigkeiten:** Heiliges Erz, Heiliges Handwerk

**Erlernen:** Ang 18; 60 EP

#### Licht des verborgenen Pfades

An einer unterirdischen Weggabelung findest du die richtige Abzweigung zu deinem Ziel.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 2 KaP

**Fertigkeiten:** Heiliges Erz

**Erlernen:** Ang 12; Ing 14; 20 EP

#### Sicherer Weg durch den Fels

Unter der Erde wird dein Ziel wie mit der Gabe Gefahreninstinkt vor natürlichen Gefahren gewarnt. Besitzt es die Gabe bereits, sind damit verbundene Proben um +4 erleichtert.

Überleben-Proben sind um +4 erleichtert.

**Mächtige Liturgie:** Der Bonus steigt um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Heiliges Erz

**Erlernen:** Ang, Ing 16; 20 EP

#### Vertrauter des Felsens

Du bist immun gegen Erzschaden und Schaden aus Steinschlag und Steinwaffen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Erweiterter Schutz (-4; der Schutz betrifft auch deine Ausrüstung.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Heiliges Erz

**Erlernen:** Ang 14; Ing 16; 20 EP

**Weitere Talente:** Mirakel (Hiebwaffen, KO, Selbstbeherrschung)



#### Heiliges Feuer (IN/FF/MU, 3)

Nordaventurische Feueranbeter und zwergische Hüter der Wacht nutzen die lebenspendende und zerstörerische Kraft des Feuers, um gegen eisige Kälte oder unheiliges Drachenfeuer zu bestehen.



#### Blick in die Flammen

Du erhältst grobe visionäre Einblicke in die Geschichte eines Brandes, der sich im Laufe des letzten Tages ereignet hat.

**Mächtige Liturgie:** Du erhältst einen ungefähren/guten/präzisen/vollständigen Eindruck. Spätestens dann erfährst du die Identität eines möglichen Brandstifters.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Vergangener Brand (-4 pro Zeitstufe; der Brand hat sich im Laufe der letzten Woche/des letzten Monats/des letzten Jahres/seit Zwergengedenken ereignet.)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Heiliges Feuer

**Erlernen:** Ang 12; Ing 16; 20 EP

#### Heilige Schmiedeglut

Ein Feuer wird so heiß, dass es zum Schmieden genutzt werden kann (Temperaturstufe Lava, S. 35). Mit dieser Liturgie und einigen transportablen Werkzeugen kannst du Bedingungen schaffen, die einer archaischen Schmiede entsprechen (S. 62).

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Allmacht der Lohe (-4, Einzelobjekt, 8 KaP; statt des Feuers erhitzt du direkt ein Metallstück von bis zu 8 Stein.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 2 Schritt

**Wirkungsdauer:** 4 Stunden

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Heiliges Feuer

**Erlernen:** Ing 12; Ang 14; 40 EP

## Herr über Feuer und Glut

Du kannst ein bestehendes Feuer bis zur Größe eines großen Lagerfeuers formen. Die Verformung geschieht mit einer Geschwindigkeit von 4 Schritt pro Initiativephase und benötigt *Konzentration*.

**Mächtige Liturgie:** Du kannst Feuer bis zu einer Größe eines Scheiterhaufens/brennenden Hauses/einer brennenden Häusergruppe/eines brennenden Stadtviertels formen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Gebieter der Lava (-4; du kannst die Richtung von Lavaströmen bestimmen, solange die Lava dadurch nicht bergauf fließt.)

**Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 32 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Heiliges Feuer

**Erlernen:** Ang, Ing 18; 40 EP

**Anmerkung:** Alternativ kann die Liturgie wie Antimagie gegen Feuerzauber wirken (S. 126). Die Randbedingungen entsprechen den dort angegebenen, außer dass die Kosten mit KaP bezahlt werden und die Liturgie um +4 erleichtert ist.

## Lodernder Zorn

Stichflammen schießen aus einem mindestens fackelgroßen Feuer empor. Die Flammen richten 4W6 TP an und verursachen *Nachbrennen* (S. 98). Pro Schritt Entfernung fällt der niedrigste Würfel weg. Du selbst bist gegen den Schaden immun.

**Mächtige Liturgie:** Die TP steigen um 2W6.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** 32 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 16 KaP

**Fertigkeiten:** Heiliges Feuer

**Erlernen:** Ang 16; Ing 18; 60 EP

**Anmerkung:** Wenige Hochgeweihte kennen angeblich eine noch mächtigere Variante mit einem deutlich höheren Wirkungsbereich.

## Vertrauter der Flamme

Du bist immun gegen Feuerschaden und Hitze.

**Modifikationen:** Erweiterter Schutz (-4; der Schutz betrifft auch deine Ausrüstung.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Heiliges Feuer, Heim und Herd

**Erlernen:** Ang, Ing 12; Tra 18; 40 EP

## Waliburias Wehr

Bei jeder deiner Bewegungen stieben Funken und Rauch steigt auf. Für feindlich gesinnte Humanoide, Tiere, Feenwesen oder Mythenwesen giltst du als Schreckgestalt Stufe 2 (S. 38).

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Guter Kampf, Heiliges Feuer

**Erlernen:** Ang 14; Ing 16; Kor 18; 40 EP

**Weitere Talente:** Feuersegen (S. 177), Exorzismus (S. 180), Waffenweihe (S. 180), Mirakel (MU, MR, KK, Mythenkunde)



## Heiliges Handwerk (FF/FF/KK, 2)

Die meisten menschlichen Ingerimm-Geweihten und die zwerigischen Hüter der Esse verstehen sich als Handwerker, die dem vollkommenen Handwerksstück nacheifern.



## Erneuerung des Geborstenen

Ein einfacher Gegenstand wie eine Nahkampfwaffe oder ein Kutschennrad erhält sofort 8W6 Reparaturpunkte. Für jede Überschreitung der Härte wird eine Beschädigung repariert. Wirkt nicht auf völlig zerstörte Gegenstände.

**Mächtige Liturgie:** Erhöht die Reparaturpunkte um 16.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Komplexer Gegenstand (-4; repariert einen komplexen Gegenstand wie eine Armbrust.)

Hochkomplexer Gegenstand (-8; repariert mechanische Meisterwerke wie ein Vinsalter Ei.) Zerstört (-16, 16 KaP; wirkt nach Spielleiterentscheid auch auf zerstörte Gegenstände.)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Heiliges Handwerk, Neubeginn

**Erlernen:** Ing 12; Ang 14, Tsa 16; 40 EP

## Göttliche Inspiration

Wähle eine göttergefallige Freie Fertigkeit. Die Stufe dieser Freien Fertigkeit steigt um eins, oder du erhältst diese Fertigkeit auf unerfahren.

**Tsa:** Alle Fertigkeiten, die du noch nicht besitzt, außer Sprachen und Schriften

**Rahja:** Fertigkeiten mit Bezug zu Kunst, Weinbau und Pferdezucht

**Ingerimm & Angrosch:** Fertigkeiten des ehrbaren Handwerks.

**Mächtige Liturgie:** Je zwei Stufen erhöhen die Stufe der Freien Fertigkeit um 1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Heiliges Handwerk, Harmonie, Neubeginn

**Erlernen:** Tsa 12; Rah, Ing 16; Ang 18; 40 EP

## Handwerkssegen

Der Segen erleichtert alle Proben zur Herstellung eines Handwerksstückes um +2.

**Mächtige Liturgie:** Der Bonus steigt um +1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** bis zur Fertigstellung

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Heiliges Handwerk

**Erlernen:** Ang 12; Ing 16; 60 EP

## Kunstverständ

Du erhältst einen groben Eindruck vom Verkaufswert des Gegenstandes.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Mächtige Liturgie:** Du erhältst einen ungefähren/guten/genauen/detaillierten Eindruck.

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Heiliges Handwerk, List

**Erlernen:** Ang 12; Ing 16; Phe 14; 20 EP

## Unterpand des Heiligen Rhys

Jeder Betrachter erkennt den gerechten Verkaufswert des gesegneten Gegenstandes. Um es zu einem anderen Wert zu erwerben oder zu kaufen, ist eine *Konterprobe* (Überreden, 16) nötig. Jeder Versuch, das Objekt magisch zu verändern oder zu zerstören, ist um -4 erschwert.

**Mächtige Liturgie:** Der Malus steigt um -2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Monat

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Heiliges Handwerk  
**Erlernen:** Ing 18; 20 EP

**Weitere Talente:** Largarax' Hammer (S. 189), Meisterstück (S. 188), Purgation (S. 187), Mirakel (FF, Handwerk)



### Heilung (CH/FF/IN, 2)

Perainegeweihte gelten als hervorragende Ärzte, die sich in den Städten oder auf Schlachtfeldern unermüdlich um Kranke und Verwundete kümmern.



### Fürbitten des Heiligen Therbün

Du heilst einen Gesegneten von allen Krankheiten bis maximal Stufe 20.

**Mächtige Liturgie:** Die maximal aufgehobene Krankheitsstufe steigt um 4.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 8 Stunden

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Heilung

**Erlernen:** Per 12; 20 EP

**Anmerkung:** Alternativ kann die Liturgie wie Antimagie gegen Krankenzauber oder Krankheitsdämonen wirken (S. 126). Die Randbedingungen entsprechen den dort angegebenen, außer dass die Kosten mit KaP bezahlt werden und die Liturgie um +4 erleichtert ist.

### Großer Giftbann

Du segnest eine Mahlzeit samt Getränken für bis zu 32 Personen. Die Mahlzeit wird von Giften und Krankheitsüberträgern gesäubert und sogar giftige Pflanzen können gegessen werden. **Mächtige Liturgie:** Du segnest eine Mahlzeit für bis zu 16 weitere Personen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Heilung

**Erlernen:** Per 14; 20 EP

### Kleiner Giftbann

Beendet die Wirkung eines Giftes bis maximal Stufe 20.

**Mächtige Liturgie:** Die maximal aufgehobene Giftstufe steigt um 4.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Heilung

**Erlernen:** Per 16; 40 EP

**Weitere Talente:** Gleichklang des Geistes (S. 183), Schlaf des Gesegneten (S. 180), Segen der Heiligen Noiona (S. 181), Mirakel (FF, IN, Heilkunde, Wahrnehmung)



### Wachstum (CH/FF/KL, 2)

Viele ländliche Perainegeweihte beteiligen sich an der bäuerlichen Arbeit und segnen Felder und Jungtiere.



### Lohn der Unverzagten

Du stärkst die Widerstandskraft des Gesegneten. Proben zur Abwehr von Krankheiten sind um +4 erleichtert.

**Mächtige Liturgie:** Der Bonus steigt um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 1 Woche

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Heilung, Heim und Herd

**Erlernen:** Per 12; Tra 16; 20 EP

### Speisung der Bedürftigen

Du rufst einfaches und sättigendes Essen für 4 Menschen herbei.

**Mächtige Liturgie:** Das Essen sättigt 2 weitere Menschen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Heiliger Kessel (-8, Reichweite derweit, 16 KaP; du rufst den Heiligen Kessel herbei. Die Nahrung in ihm reicht aus, eine große Menge von Bedürftigen zu speisen. Dann verschwindet der Kessel.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Heilung, Heim und Herd

**Erlernen:** Per, Tra 12; 20 EP

### Wundsegen

Der Gesegnete erhält sofort 2W6+4 Heilpunkte, für jede Überschreitung der WS wird eine Wunde geheilt.

**Mächtige Liturgie:** Erhöht die Heilpunkte um 8.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Blutung stoppen (4 Aktionen, 4 KaP; hebt Blutungen auf.)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Friede, Heilung

**Erlernen:** Per 14; Tsa 16; 60 EP

### Dreifacher Saatsegeln

Das gesegnete Feld ist vor Ernteschäden durch schlechte Witterung geschützt. Jeder Versuch, die Ernte magisch zu zerstören, ist um -4 erschwert.

**Mächtige Liturgie:** Der Malus steigt um -2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 1 Monat

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Wachstum

**Erlernen:** Per 8; 0 EP

### Erneuerung des Landes

Dein Gebet schwächt dämonische Verseuchung in deiner Umgebung. Auf der Skala normal/leicht verseucht/deutlich verseucht/stark verseucht/kleines Unheiligtum/mittleres Unheiligtum/mächtiges Unheiligtum sinkt das Gebiet um eine Stufe.

**Mächtige Liturgie:** Die Verseuchung sinkt um eine weitere Stufe.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 1 Jahr

**Kosten:** 16 KaP

**Fertigkeiten:** Wachstum

**Erlernen:** Per 18; 40 EP

**Anmerkung:** Verschiebst du die Skala auf normal, kehren die dämonischen Einflüsse nicht von selbst zurück – außer die Ursache der Verseuchung existiert weiterhin.

### Kälbchensegen

Das neugeborene Tier ist immun gegen Krankheiten.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten  
**Ziel:** Tier  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Monat  
**Kosten:** 1 KaP  
**Fertigkeiten:** Neubeginn, Wachstum  
**Erlernen:** Per 12; Tsa 14; 0 EP

### Kraft des Lebens

Du segnest bis zu 4 Personen. Proben auf KO und KK sind um +2 erleichtert, Fertigkeitsproben mit einem dieser Attribute (außer Kampffertigkeiten) um +1.  
**Mächtige Liturgie:** Der Bonus steigt um +2/+1.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen  
**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 8 KaP  
**Fertigkeiten:** Wachstum  
**Erlernen:** Per 16; 40 EP

### Parinors Vermächtnis

Die gesegnete Pflanze wächst doppelt so schnell, bis sie zu einem prächtigen Exemplar ihrer Art geworden ist.  
**Mächtige Liturgie:** Die Pflanze wächst dreimal/viermal/fünfmal/sechsmal so schnell.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Modifikationen:** Heilkraut (-4, 4 KaP; innerhalb einer Stunde wächst aus einem Samen eine durchschnittliche Heilpflanze.)  
**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten  
**Ziel:** Pflanze  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** permanent  
**Kosten:** 8 KaP  
**Fertigkeiten:** Wachstum  
**Erlernen:** Per 16; 20 EP

### Peraines Pflanzengespür

Du erhältst einen groben Eindruck von der Wirkung der berührten Pflanze – etwa ob sie heilsam, essbar oder giftig ist.  
**Mächtige Liturgie:** Du kannst eine weitere Pflanze untersuchen und erhältst einen ungefähren/guten/genauen/detaillierten Eindruck.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten  
**Ziel:** Pflanze  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** augenblicklich  
**Kosten:** 2 KaP  
**Fertigkeiten:** Wachstum  
**Erlernen:** Per 12; 20 EP

### Wohlverdiente Rast

Du segnest bis zu 4 Personen. Die Gesegneten regenerieren 2 Punkte Erschöpfung.  
**Mächtige Magie:** Regeneriert einen weiteren Punkt Erschöpfung.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen  
**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** augenblicklich  
**Kosten:** 8 KaP  
**Fertigkeiten:** Sichere Heimkehr, Wachstum  
**Erlernen:** Per 12; Tra 14; 40 EP

**Weitere Talente:** Mirakel (CH, KL, Autorität, Derekunde), Segensreiches Wasser (S. 182)



### Abu al'Mada (IN/KO/MU, 2)

In den Tulamidenländern gehört zum Glauben an Feqz seit jeher auch sein Beiname als Herr der Magie und Vertreiber der Echsen.



### Phexens Sternenwurf

Du rufst einen der Wurfsterne des Phex herbei. Dieser erleichtert die Fernkampfprobe um +4, richtet 2W20 TP an und verschwindet nach dem Wurf.

**Mächtige Liturgie:** Erhöht die TP um 1W20.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** dereweit

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 16 KaP

**Fertigkeiten:** Abu al'Mada

**Erlernen:** Phe 18; 60 EP

### Sternenstaub

Du wirfst Mondstaub in die Luft, der deine Gegner verwirrt. Alle Nah- und Fernkampfangriffe auf dich sind um -2 erschwert und Abzüge durch Dunkelheit sinken für dich um eine Stufe.

**Mächtige Liturgie:** Der Malus steigt um -1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Abu al'Mada

**Erlernen:** Phe 12; 40 EP

**Weitere Talente:** Argelions Mantel (S. 186), Exorzismus (S. 180), Mirakel (MU, MR), Sicht auf Madas Welt (S. 187), Unverstellter Blick (S. 187)



### List (CH/IN/KL, 2)

Phex ist ein Gott der Opportunisten, Betrüger und listenreichen Händler. Seine Diener sind darauf angewiesen, schnell zu denken – und am besten um drei Ecken mehr als das Gegenüber.



### Mondsilberzunge

Deine Zunge ist flink und die Worte fließen dir nur so von den Lippen. Überreden-Proben sind um +4 erleichtert.

**Mächtige Liturgie:** Der Bonus steigt um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Friede, Gutes Gold, List, Stiller Wanderer

**Erlernen:** Phe 12; Aves, Kor 16; Tsa 18; 40 EP

### Phexens Augenzwinkern

Das Ziel kann sich kaum an dein Gesicht erinnern. Selbst wenn er darauf angesprochen oder verhört wird, sind alle KL-Proben zur Erinnerung um -4 erschwert. Die Liturgie wirkt nur, wenn deine wahre Identität unbekannt ist.

**Mächtige Liturgie:** Der Malus steigt um -2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 2 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** List, Stiller Wanderer

**Erlernen:** Phe 12; Aves 16; 20 EP

## Sternenglanz

Du streust Mondstaub über das Objekt, das dadurch neu und wertvoll erscheint. Der Betrug lässt sich mit einer *Konterprobe* (Wachsamkeit oder passendes Handwerkstalent, 16) durchschauen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** List

**Erlernen:** Phe 14; 40 EP

**Weitere Talente:** Auge des Händlers (S. 187), Aura der Form (S. 187), Buchprüfung (S. 187), Entzug von Nandus' Gaben (S. 187), Glückssegen (S. 177), Wundersame Verständigung (S. 188), Kunstverständ (S. 190), Mirakel (Beeinflussung, IN), Schrifttum ferner Lande (S. 188), Tiergestalt (S. 180)



## Nächtlicher Schatten (FF/GE/IN, 3)

Phex ist der Herrscher der Nacht und viele seiner Diener handeln unter dem Mantel der Dunkelheit wenig gesetzestreu. Doch die sternenerfüllte Nacht zieht auch viele phexgeweihte Mystiker an.



## Phexens Elsterflug

Das mit dieser Liturgie belegte Objekt von maximal 0,5 Stein Gewicht wird an Phexens Sternenhimmel entrückt. Es kehrt nach spätestens einem Jahr als Sternschnuppe zurück oder verbleibt am Sternenhimmel.

**Mächtige Liturgie:** Verdoppelt das maximale Gewicht.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** bis zu 1 Jahr

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Nächtlicher Schatten

**Erlernen:** Phe 14; 40 EP

## Phexens Meisterschlüssel

Du rufst Phexens Meisterschlüssel herbei, der fast jedes Schloss öffnet. Bei magisch gesicherten Schlössern wirkt die Liturgie als *Konterprobe* (8), bei deren Gelingen der Zauber aufgehoben wird.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** dereweit

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Nächtlicher Schatten

**Erlernen:** Phe 18; 40 EP

## Licht (CH/CH/MU, 2)

Das Licht Praios' ist vor allem von den Mystikern in der Kirche hoch verehrt.



## Phexens Nebelleib

Du verwandelst dich mitsamt Ausrüstung in Nebel, dem weder Waffen noch Magie etwas anhaben können. Du kannst dich mit GS 4 fortbewegen und sogar durch schmalste Öffnungen dringen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Mächtige Liturgie:** Erhöht die GS um +2.

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

**Kosten:** 16 KaP

**Fertigkeiten:** Nächtlicher Schatten

**Erlernen:** Phe 14; 40 EP

## Blendstrahl aus Alveran

Ein gleißender Lichtblitz aus deiner Hand blendet dein Ziel. Er erleidet eine Erschwerung von -2 auf Proben und von -4 auf Zaubern.

**Mächtige Liturgie:** Die Malusse steigen um -1/-2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** 8 Initiativephasen

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Licht

**Erlernen:** Pra 14; 20 EP

## Daradors Bann der Schatten

Im Radius von 8 Schritt werden sämtliche Schatten, Dunkelheit und entsprechende Zauber aufgehoben. Wesenheiten mit dem Nachteil Lichtscheu erleiden einen Furcht-Effekt der Stufe 2, wenn ihre Beschwörungsschwierigkeit maximal 20 beträgt (beschworene Wesen) oder ihnen eine *Konterprobe* (MU, 16) misslingt (natürliche Wesen).

**Mächtige Liturgie:** Erhöht die maximale Beschwörungsschwierigkeit um 4.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Licht

**Erlernen:** Pra 12; 20 EP

## Garafans gleißende Schwingen

Du rufst einen Greifen (S. 101) herbei, der dir zur Seite steht. Was der Greif zu tun bereit ist und wie lange er bis zum Eintreffen benötigt, ist Spielleiterentscheid.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** dereweit

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 32 KaP

**Fertigkeiten:** Licht

**Erlernen:** Pra 18; 60 EP

#### Goldene Rüstung

Du hüllst dich in eine Aureole gleißenden Lichts, das deine Gegner blendet. Sämtliche Nah- und Fernkampfangriffe und alle Zauber auf dich sind um -2 erschwert.

**Mächtige Liturgie:** Erhöht den Malus um -1.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Licht

**Erlernen:** Pra 12; 40 EP

#### Licht des Herrn

Strahlendes Sonnenlicht erleuchtet deine Umgebung in einem Radius von 16 Schritt. Das Gebiet gilt als geweihter Boden. Die Liturgie gilt außerdem als *Konterprobe* (12) gegen Dunkelheitszauber, die bei Gelingen aufgehoben werden.

**Mächtige Liturgie:** Mit zwei Stufen gilt der Boden als heilig.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 16 KaP

**Fertigkeiten:** Licht

**Erlernen:** Pra 14; 40 EP

#### Ucuris Geleit

Ein Licht weist dir den Weg zum nächsten zwölf göttlichen Geweihten oder Tempel.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Licht

**Erlernen:** Pra 14; 20 EP

#### Zerschmetternder Bannstrahl

Ein gleißender Bannstrahl fährt aus dem Himmel herab und richtet an einem unheiligen Wesen oder Feenwesen 16W6 SP an und verbrennt ebenso viel Astralenergie.

**Mächtige Liturgie:** Richtet 16 SP zusätzlich an.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** 32 Schritt

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 32 KaP

**Fertigkeiten:** Licht, Magiebann

**Erlernen:** Pra 18; 60 EP

**Weitere Talente:** Mirakel (CH, Mythenkunde), Sterne funkeln immerfort (S. 183)

#### Ordnung (CH/IN/KL, 2)

Die Praiospriester bewahren das Recht und Gesetze, die göttliche Ordnung und die Wahrheit.



#### Magiebann (CH/MU/KO, 3)

Die Antimagie und der Kampf gegen Dämonen haben gerade in den letzten Jahren einen erhöhten Stellenwert innerhalb der Praioskirche erhalten.



#### Praios' Magiebann

In deiner Hand erscheint das Auge des Praios. Die Liturgie wirkt als *Konterprobe* (12) gegen alle Zauber im Radius von 16 Schritt, die bei gelungener Probe aufgehoben werden (permanente Zauber werden unterdrückt). Außerdem können keine neuen Zauber gewirkt oder Artefakte ausgelöst werden.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 16 KaP

**Fertigkeiten:** Magiebann

**Erlernen:** Pra 18; 60 EP

#### Praios' Mahnung

Du nimmst dem Ziel eine von Praios' Gaben: Für den Rest der Wirkungsdauer ist das Ziel entweder unfähig zu sehen, sich zu orientieren oder Wahrheit von Lügen zu unterscheiden. Entsprechende Proben sind um -4 erschwert.

**Mächtige Liturgie:** Der Malus steigt um -2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Ordnung

**Erlernen:** Pra 14; 20 EP

#### Wille zur Wahrheit

Alle Zuhörer im Radius von 16 Schritt halten sich an die Wahrheit, Versuche zu Lügen sind um -4 erschwert.

**Mächtige Liturgie:** Der Malus steigt um -2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 16 KaP

**Fertigkeiten:** Ordnung

**Erlernen:** Pra 16; 40 EP

#### Weitere Talente: Eidsegen (S. 177), Großer

Eidsegen (S. 177), Heiliger Befehl (S. 181), Innere Ruhe (S. 181), Mirakel (Autorität, IN, Wahrnehmung), Urischars ordnender Blick (S. 188)



## Harmonie (CH/FF/IN, 2)

Im güldenländisch geprägten Kult West- und Nordaventuriens steht die Harmonie der Göttin im Vordergrund. Die Geweihten widmen sich der Ausrichtung von Festen, der Pferdezucht, dem Weinbau und den schönen Künsten.



### Auge für die Schönheit

Der Gesegnete kann die Schönheit in sich selbst oder jemand anderem sehen. Dabei wird er nicht durch schlechte Eigenheiten oder andere Charakterschwächen und Vorurteile abgelenkt.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 1 KaP

**Fertigkeiten:** Harmonie

**Erlernen:** Rah 8; 0 EP

### Ewige Jugend

Der Gesegnete behält Zeit seines Lebens ein jugendliches Aussehen. Frevelt der Gesegnete gegen die segenspendende Gottheit, setzt die natürliche Alterung wieder ein.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Ewige Schönheit (-8, 32 KaP, Wirkungsdauer augenblicklich; verbessert das Aussehen des Gesegneten. Eine Eigenheit, die sich auf Hässlichkeit bezieht, verschwindet oder er erhält eine Eigenheit, die sich auf seine Schönheit bezieht.)

**Vorbereitungszeit:** 1 Tag

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** bis die Bindung gelöst wird

**Kosten:** 16 KaP, davon 4 gKaP

**Fertigkeiten:** Harmonie, Neubeginn

**Erlernen:** Rah, Tsa 16; 20 EP

### Fest der Freude

Du erbittest Rahjas Segen für ein Fest. Essen, Getränke und Unterhaltung übertreffen die Erwartungen und negative Eigenheiten (und nicht verregelte Charakterschwächen) können

ignoriert werden. Aggressive Handlungen erfordern eine *Konterprobe* (Willenskraft, 20). Die Wirkung endet gemeinsam mit dem Fest.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 16 KaP

**Fertigkeiten:** Harmonie

**Erlernen:** Rah 12; 20 EP

### Harmonischer Rausch

Du genießt mit dem Gesegneten gemeinsam den Rausch (egal ob mit Alkohol, Drogen, Sex, Tanz, einem Ausritt oder einem reinen Adrenalinrausch). Danach erfüllt euch die Harmonie Rahjas, durch die Furcht-Effekte um eine Stufe verringert sind.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 1 Woche

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Harmonie, Rausch

**Erlernen:** Rah 12; 40 EP

### Levthans Fesselung

Du rufst das heilige Levthansband herbei, das sich um das Ziel legt und es bindet. Das Ziel muss ein Daimonid, Dämon, Elementar, Feenwesen oder Untoter sein und die Beschwörungsschwierigkeit von maximal 24 aufweisen. Während der Fesselung ist das Ziel entrückt und zu keiner Handlung fähig, kann aber auch nicht zum Ziel von AT, Zaubern oder Liturgien werden.

**Mächtige Liturgie:** Erhöht die Beschwörungsschwierigkeit um 4.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** 4 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 16 KaP

**Fertigkeiten:** Harmonie

**Erlernen:** Rah 18; 60 EP

**Anmerkung:** Legenden zufolge soll es eine Variante der Liturgie geben, die sogar halbgöttliche Wesen binden kann.

### Rahjas Wohlgefallen

Du rufst die Gunst der Göttin auf dich herab. Menschenkenntnis- und Betören-Proben sind um +4 erleichtert.

**Mächtige Liturgie:** Der Bonus steigt um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Fröhlicher Wanderer, Harmonie  
**Erlernen:** Rah 12; Aves 16; 40 EP

### Schicksalsgemeinschaft

Du stärkst das gegenseitige Vertrauen zwischen bis zu 8 treuen Gefährten. Häufig wird dieser Segen auf eine Familie (Tra), ein Liebespaar (Rah) oder eine Reisegruppe (Aves) gewirkt. Einmal pro Woche kann einer der Gesegneten einen Schicksalspunkt an einen anderen weitergeben.

**Mächtige Liturgie:** Der Schicksalspunkt kann einmal pro Tag/4 Stunden/1 Stunde/jederzeit weitergegeben werden.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, Kosten 8 KaP, davon 2 gKaP)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 1 Woche

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Harmonie, Heim und Herd, Stiller Wanderer

**Erlernen:** Rah 14; Aves, Tra 16; 40 EP

### Sulvas Gnade

Die Gnade der göttlichen Stute stärkt deine Beziehung zu einem Pferd. Erstens sind Proben im Umgang mit dem Pferd sind um +4 erleichtert, Freie Fertigkeiten (wie Abrichter) zählen als eine Stufe höher. Zweitens erhältst du den Vorteil Tierempathie (S. 30) für dieses Pferd und erleidest keine Erschöpfung durch den Einsatz dieser Gabe. Besitzt du die Gabe bereits, sind damit verbundene Proben um +4 erleichtert. Die dafür nötigen Proben kannst du auch auf Harmonie statt auf Überleben ablegen.

**Mächtige Liturgie:** Erhöht den Bonus um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** Tier

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** bis die Bindung gelöst wird

**Kosten:** 8 KaP, davon 2 gKaP

**Fertigkeiten:** Harmonie

**Erlernen:** Rah 14; 40 EP

### Tharvuns Schwingen

Das gesegnete Pferd ist unaufhaltsam wie der göttliche Hengst. Seine GS erhöht sich um +4 und es verfügt über ein unendliches DH (S. 34). Alle Versuche, es in seiner Bewegung einzuschränken (etwa über Reiten, KK oder einen Corpofrigo) sind um -4 erschwert.

**Mächtige Liturgie:** Der Bonus steigt um +2, der Malus um -2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Tier

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Fröhlicher Wanderer, Harmonie  
**Erlernen:** Aves, Rah 16; 20 EP

### Verbrüderung der Feinde

Alle Lebewesen in einer Zone von 4 Schritt Radius verfallen in eine friedfertige Stimmung. Aggressive Handlungen erfordern eine *Konterprobe* (Willenskraft, 20). Erfordert Konzentration, erlaubt *Aufrechterhalten*. Mächtige Liturgie: Verdoppelt den Radius. Probenschwierigkeit: 12

**Modifikationen:** Heiliger Friedenschluss (-16, 1 Stunde, Wirkungsdauer 1 Woche, 32 KaP; du rufst das Joborner Friedenslicht (Rah) oder das Eidechsenauge (Tsa) herbei, das ganze Armeen in eine friedliche Stimmung versetzt und meist in einem großes Fest (Rah) oder eifrige Diskussionen über die Zukunft (Tsa) enden. Die Liturgie wirkt nicht, wenn eine der Seiten von dämonischen Kräften getrieben wird.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Friede, Harmonie

**Erlernen:** Tsa 12, Rah 14; 40 EP

**Weitere Talente:** Gleichklang des Geistes (S. 183), Göttliche Inspiration (S. 190), Harmoniesege (S. 177), Mirakel (CH, IN, Athletik, Beeinflussung), Schlaf des Gesegneten (S. 180)



### Rausch (CH/GE/IN, 2)

Im tulamidsch geprägten Kult des Ostens suchen die Geweihten die göttliche Ekstase durch Leidenschaft, Drogen oder akrobatische Tänze – denn nur in der Ekstase wird die Seele frei von Hass, Neid und Angst.



### Entfesselnder Rausch

Du genießt mit dem Gesegneten gemeinsam den Rausch (egal ob mit Alkohol, Drogen, Sex, Tanz, einem Ausritt oder einem reinen Adrenalinrausch). Dabei bekommt ihr einem

tiefen Einblick in die Seele des Gegenübers: Ihr erfahrt von den Eigenheiten des jeweils anderen und Menschenkenntnis-Proben zwischen euch sind um +8 erleichtert, alle anderen Menschenkenntnis-Proben um +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Woche

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Rausch

**Erlernen:** Rah 12; 20 EP

### Göttliche Freiheit

Der Gesegnete wird von einer Fessel befreit, zum Beispiel von einer Eisenkette, von einer Sucht oder einem Einflusszauber. Körperliche Fesseln verschwinden dabei, geistige Fesseln werden während der Wirkungsdauer unterdrückt. Handelt sich es bei der Fessel um einen Zauber, wirkt die Liturgie als *Konterprobe* (8) gegen diesen Zauber. Bei einer gelungenen Probe wird der Zauber aufgehoben.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Einzelwesen

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Fröhlicher Wanderer, Neubeginn, Rausch

**Erlernen:** Aves, Rah, Tsa 12; 40 EP

### Rahjas geheiligter Wein

Du rufst den Kelch der Rahja. In den Kelch gegossene Flüssigkeiten verwandeln sich in Wein, Wein erhält hingegen ein einzigartiges Aroma. Am Ende der Wirkungsdauer verschwindet der Kelch, die Verwandlung ist permanent.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** dereweit

**Wirkungsdauer:** 4 Minuten

**Kosten:** 2 KaP

**Fertigkeiten:** Rausch

**Erlernen:** Rah 12; 20 EP

**Anmerkung:** Erfahrene Rahjageweihte (oft Tempelvorsteher) können mit einer Variante dieser Liturgie den geweihten Tharf erschaffen, den Rahjageweihte der Göttin opfern (S. 84).

### Rahjalinas Kuss

Entspricht der Liturgie Bishdariels Auge (S. 179).

**Fertigkeiten:** Rausch

**Erlernen:** Rah 16; 20 EP

### Rahjas Sinnlichkeit

Durch den Segen der Göttin erhältst du Resistenz I (profan, magisch, geweiht, siehe S. 98). Gleichzeitig sind aber alle Sinnes-eindrücke verstärkt, weswegen du schon beim Erleiden von einer Wunde eine Wund-schmerz-Probe ablegen musst.

**Mächtige Liturgie:** Je zwei Stufen erhöhen die Resistenz um eine Stufe.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 16 KaP

**Fertigkeiten:** Rausch

**Erlernen:** Rah 18; 60 EP

### Reichung des Amethyst

Entspricht weitgehend dem kleinen Giftbann (S. 191).

**Modifikationen:** Rausch beenden (1 KaP; du beendest einen Rauschzustand.)

**Fertigkeiten:** Rausch

**Erlernen:** Rah 12; 40 EP

### Segen der Roten Schwester

Der Gesegnete wird von einem glücklichen Rausch ergriffen, wenn ihm keine *Konterprobe* (Zähigkeit, 20) gelingt. Er erwacht nur, wenn er eine Wunde erleidet.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Rausch

**Erlernen:** Rah 16; 40 EP

### Tanz der Schwerter

Dein Kampfstil gleicht einem hypnotischen Tanz. Deine GS erhöht sich um +4 und alle AT und VT sind um +2 erleichtert.

**Mächtige Liturgie:** Die GS steigt um weitere +2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Fliegender Tanz (-8; du wirst nicht mehr zum Ziel von Passierschlägen.)

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Rausch

**Erlernen:** Rah 18; 40 EP

### Weitere Talente: Ein Bild für die Ewigkeit

(S. 187), Harmonischer Rausch (S. 195), Heiliger Befehl (S. 181), Mirakel (GE, MU, Wahrnehmung), Rauschsegen (S. 179)



## Ehre (KL/KK/MU, 2)

Ehre ist der traditionellste und bekannteste Aspekt der Rondra. Neben den Geboten der Ritterlichkeit umfasst er auch sehr spezielle Regeln, wann und wie gekämpft werden darf.



### Ehrenhafter Kampf

Dein Gegner muss sich an die Gebote des ehrenhaften Zweikampfs halten und niemand kann in den Kampf eingreifen. Mit einer *Konterprobe* (Willenskraft, 20) kann die Wirkung ignoriert werden.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Ehre der Schlacht (Zone, Wirkungsdauer 1 Stunde, Kosten 16 KaP; alle Kämpfer im Radius von 8 Schritt, denen die *Konterprobe* misslingt, verhalten sich rondra-gefällig. Mächtige Liturgie verdoppelt den Radius.)

**Vorbereitungszeit:** 2 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 32 Schritt

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Ehre, Heerführung

**Erlernen:** Ron 8; 40 EP

### Für die Göttin, für Rondra!

Die Macht der Göttin erfüllt dich, während du einen Sturmangriff durchführst (S. 40). Der erste Sturmangriff während der Wirkungsdauer trifft alle Gegner in deiner Bahn, bis du durch mindestens 2 erfolgreiche Verteidigungen gestoppt wirst. Alle AT gelten als Angriffe zum Niederwerfen.

**Mächtige Liturgie:** Die AT ist um +1 erleichtert.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Ehre

**Erlernen:** Ron 14; 40 EP

## Schild der Ehre

Ungezielte Geschosse (wie in einem Pfeilhagel) treffen dich nicht, Fernkampfangriffe und Zauber auf dich sind um -4 erschwert.

**Mächtige Magie:** Erhöht den Malus um -2.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Ehre

**Erlernen:** Ron 14; 40 EP

KaP, davon 2 gKaP, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird; der Bund wirkt immer, wenn eines der Mitglieder in einen Kampf gerät.)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührungs

**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Heerführung

**Erlernen:** Ron 14; 20 EP

## Ritus der Schlachthilfe

Während du meditierst, kann deine Schwertseele einem Gefährten im Kampf beistehen. Sie erscheint als geisterhafte Valküre und kann 8 Angriffe oder Paraden führen. Die Schwertseele verwendet deine Kampfwerte und -fähigkeiten, ohne Abzüge durch Einschränkungen oder andere negative Effekte. Erfordert *Konzentration*.

**Mächtige Liturgie:** 4 weitere Angriffe oder Paraden sind möglich.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 1 Meile

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Heerführung

**Erlernen:** Ron 18; 40 EP

**Anmerkung:** Wenn ihr den Bund der Schwerter geschlossen habt, steigt die Reichweite auf aventurienweit.

## Heerführung (CH/KO/MU, 2)

Fast jedes größere Heer wird von einem rondrageweihten Feldkaplan begleitet, der über die Einhaltung des Kriegsrechts wacht und die Kämpfer gegen finstere Mächte stärkt.



## Bund der Schwerter

Du wählst bis zu 8 Mitstreiter. Bis zum Ende der Schlacht spürst du, in welcher Richtung und ungefährer Entfernung sie sich befinden. Du fühlst auch ihren Tod.

**Mächtige Liturgie:** Du spürst, wenn die Mitstreiter kampfunfähig werden/eine Wunde erleiden/sie auf übermächtige Gegner treffen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Permanenz (-4, Kosten 4

## Segen des Heiligen Hlûthar

Du wählst bis zu 8 Mitstreiter. Auf ihnen lastende Furcht-Effekte gelten als eine Stufe niedriger.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Mut der Schlacht (-8, 16 KaP, Wirkungsdauer 4 Stunden; die Wirkung betrifft alle Mitglieder des Heeres, dem du angehörst.)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 8 KaP  
**Fertigkeiten:** Gutes Gold, Heerführung  
**Erlernen:** Ron 14; Kor 16; 40 EP

#### Weihesegen der Waffe

Du kannst vier Nahkampfwaffen weihen.  
**Mächtige Liturgie:** Du weihst zwei weitere Waffen.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Modifikationen:** Heeresgegen (-8, 32 KaP; du segnest alle Waffen in einem Radius von 64 Schritt.)  
**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen  
**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Tag  
**Kosten:** 8 KaP  
**Fertigkeiten:** Gutes Gold, Heerführung  
**Erlernen:** Ron 12; Kor 14; 40 EP

#### Zorn der Sturmherrin

In einen passenden Ort deiner Nähe (ein Baum, eine Felsspitze) schlägt ein Blitz ein und ein gewaltiger Donnerknall ertönt. Ein Furcht-Effekt Stufe 2 befällt alle Feinde im Radius von 64 Schritt, denen eine Konterprobe (MU, 20) misslingt (natürliche Wesen) oder deren Beschwörungsschwierigkeit maximal 20 beträgt (beschworene Wesen). Die Liturgie kann auch bei heiterem Himmel oder unter der Erde eingesetzt werden, der Blitz schießt dann aus der Decke.

**Mächtige Liturgie:** Erhöht die maximale Beschwörungsschwierigkeit um 4. Je zwei Stufen erhöhen den Furcht-Effekt um eine Stufe.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen  
**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** 32 Schritt  
**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen  
**Kosten:** 16 KaP  
**Fertigkeiten:** Heerführung  
**Erlernen:** Ron 18; 40 EP

**Weitere Talente:** Ehrenhafter Kampf (S. 197), Mirakel (KO, Autorität), Waffenweihe (S. 180)



**Schutz der Gläubigen (KK/KO/MU, 2)**  
Der Schutz der Gläubigen ist die Bestimmung der Rondrakirche. Ein Geweihter hat im Kampf gegen die Finsternis an vorderster Stelle zu stehen.



#### Rondras wundersame Rüstung

Du rufst die wundersame Rüstung, durch die dein RS um 2 steigt.  
**Mächtige Liturgie:** Je zwei Stufen erhöhen den RS um +1.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen  
**Ziel:** selbst  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 8 KaP  
**Fertigkeiten:** Schutz der Gläubigen  
**Erlernen:** Ron 16; 40 EP

#### Rondragabunds Führung

Die Heilige Rondragabund führt die Hand des Gesegneten. Bei Verteidigungen kann er statt seines eigentlichen PW einen PW von 8 verwenden.  
**Mächtige Liturgie:** Der Gesegnete kann einen PW von 10/12/14/16 verwenden.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** 4 Schritt  
**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen  
**Kosten:** 8 KaP  
**Fertigkeiten:** Schutz der Gläubigen  
**Erlernen:** Ron 16; 40 EP

#### Schwingen des Sturms

Du reitest auf den aufkommenden Sturmböen. Während der Wirkungsdauer kannst du zwei mal die Freie Aktion Sturmritt ausführen, in der du dich bis zu 8 Schritt bewegst und eine Attacke (als Teil der freien Aktion) ausführst. Falls diese Attacke ein Ausfall ist, ist das Manöver nicht erschwert. Die Bewegung mit dem Sturmritt löst keine Passierschläge aus und kann beim Spiel mit Bodenplänen auch durch Felder mit anderen Kämpfern führen.  
**Mächtige Liturgie:** Du kannst die Freie

Aktion ein zusätzliches Mal ausführen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Schutz der Gläubigen

**Erlernen:** Ron 16; 60 EP

#### Segnung der stählernen Stirn

Der Gesegnete fasst Mut. Auf ihm lastende

Furcht-Effekte gelten als zwei Stufen niedriger.

**Mächtige Liturgie:** Je zwei Stufen senken

Furcht-Effekte um eine weitere Stufe.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 8 Stunden

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Schutz der Gläubigen

**Erlernen:** Ron 8; 40 EP

#### Thalionmels Schlachtgesang

Du rufst Thalionmels Segen auf dich herab und erleidest keine Wundabzüge. Kannst du Wundabzüge ohnehin ignorieren, sind Proben gegen Wundschmerz um deine Wundabzüge erleichtert. Außerdem kannst du eine (weitere) VT zwischen zwei Initiativephasen als freie Reaktion ausführen. Erlaubt *Aufrechterhalten*.  
**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Thalionmels Opfer (Wirkungsdauer 1 Stunde; du bist zusätzlich immun gegen Entwaffen-, Niederwerfen- oder Betäubungseffekte und bleibst kampffähig, bis du 16 Wunden erlitten hast. Am Ende der Wirkungsdauer ruft dich Rondra zu sich.)

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Schutz der Gläubigen

**Erlernen:** Ron 16; 60 EP

#### Wundersames Teilen des Martyriums

Jede zweite Wunde, die dein Ziel erleidet, wird auf dich übertragen (beginnend mit der ersten).

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Schutz der Gläubigen

**Erlernen:** Ron 14; 20 EP

**Weitere Talente:** Exorzismus (S. 180), Mirakel (GE, KK, Handgemenge, Hiebwaffen, Klingewaffen, Stangenwaffen), Purgation (S. 187), Schutzsegen (S. 178)



### Heim und Herd (CH/FF/IN, 2)

Viele Traviageweihte segnen Wohnstätten, schließen Ehen und achten auf die Einhaltung von guten Sitten und Gastfreundschaft. Die Badilakaner widmen sich hingegen der Aufgabe, das Leid der Armen und Bedürftigen zu lindern.



#### Entzug von Travias Gaben

Du rufst Travias Strafe auf einen reuelosen Sünder herab. Wenn ihm eine *Konterprobe* (Willenskraft, 20) misslingt, sind Proben auf Beeinflussung, Gebräuche und Autorität um -4 erschwert und mögliche Gastgeber versagen ihm die Aufnahme.

**Mächtige Liturgie:** Der Malus steigt um -2.  
**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Permanenz (-4, Wirkungs- dauer bis die Bindung gelöst wird, 8 KaP, davon 2 gKaP)

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Woche

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Heim und Herd

**Erlernen:** Tra 12; 20 EP

#### Hausfrieden

Alle Lebewesen im gesegneten Zuhause verfallen in eine friedfertige Stimmung. Aggressive Handlungen erfordern eine *Konterprobe* (Willenskraft, 20).

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 4 Stunden

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Heim und Herd

**Erlernen:** Tra 8; 20 EP

#### Hilfe der Gemeinschaft

Du stärkst den Zusammenhalt in einer Familie, zwischen treuen Gefährten oder einer Pilgergruppe. Muss eine Gruppenprobe abgelegt werden, bei der ein einziger Misserfolg

zum Scheitern führt, ist diese Probe um +4 erleichtert. Außerdem erleidet die Gruppe keinen Malus, wenn ein Versuch der Zusammenarbeit scheitert.

**Mächtige Liturgie:** Erhöht den Bonus um +2.  
**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Permanenz (-4, Wirkungs- dauer bis die Bindung gelöst wird, Kosten 8 KaP, davon 2 gKaP)

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** Zone

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Woche

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Fröhlicher Wanderer, Heim und Herd

**Erlernen:** Aves, Tra 14; 40 EP

#### Travinians Segen der Schwelle

Du segnest die Schwelle. Der dahinter liegende Raum gilt als geweihter Boden und kann von unheiligen Wesenheiten mit einer Beschwörungsschwierigkeit von maximal 24 nicht betreten werden.

**Mächtige Liturgie:** Erhöht die Beschwörungsschwierigkeit um 4.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Heim und Herd

**Erlernen:** Tra 18; 20 EP

#### Weihe des Heimsteins

Du segnest einen Heimstein, der in die Unterkunft eingebaut wird. Solange sich die Bewohner in der Unterkunft befinden und an die Gesetze Travias halten, können sie die Auswirkung negativer sozialer Eigenheiten ignorieren. Außerdem bleibt die Unterkunft vor den Naturgewalten verschont. Letzteres gilt nicht, wenn die Unterkunft in einem besonders gefährdeten Gebiet errichtet wurde.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 8 Stunden

**Ziel:** Einzelobjekt

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** bis die Unterkunft deutlich umgebaut wird

**Kosten:** 16 KaP

**Fertigkeiten:** Heim und Herd

**Erlernen:** Tra 8; 0 EP

**Weitere Talente:** Geteiltes Leid (S. 185), Großer Eidsegen (S. 177), Mirakel (CH, FF, Autorität, Heilkunde), Lohn der Unverzagten (S. 191), Schicksalgemeinschaft (S. 195), Segen der Heiligen Noiona (S. 181), Speisesegen (S. 178), Speisung der Bedürftigen (S. 191), Vertrauter der Flamme (S. 190)



### Sichere Heimkehr (CH/KO/MU, 2)

Manche Geweihte der Travia begeben sich als Wildgänse selbst auf Wanderschaft, um auch den Heimatlosen die Vorzüge eines geregelten Lebens nahe zu bringen. Auch Thorwaler Traviageweihte segnen Reisende auf der großen Fahrt, sodass sie wohlbehalten zurückkehren mögen.



#### Freundliche Aufnahme

Du findet den direktesten Weg zum nächsten bewohnten Heim im Radius von 16 Meilen, dessen Bewohner dir mindestens Neutral gesonnen sind. Dieser Weg ist passierbar, aber nicht zwingend ungefährlich.

**Mächtige Liturgie:** Verdoppelt den Radius.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Fröhlicher Wanderer, Sichere Heimkehr

**Erlernen:** Tra 12, Aves 14; 20 EP

#### Gänsegescnatter

Im Laufe des Tages fliegt dir eine Wildgans (Tra) oder ein Zugvogel (Aves) zu, die dich fortan begleitet. Das Tier hat äußerst scharfe Sinne (Wachsamkeit 12) und schlägt lautstark Alarm, sobald sich jemand deinem Nachtlager in böser Absicht nähert. Es verlässt dich, wenn du es schlecht behandelst, oder die Wirkungsdauer endet. Die Wirkung endet auch, wenn das Tier stirbt (WS 2).

**Mächtige Liturgie:** Die Wachsamkeit des Tiers steigt um +4.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Permanenz (-4, Wirkungs- dauer bis die Bindung gelöst wird, 8 KaP, davon 2 gKaP)

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Woche

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Fröhlicher Wanderer, Sichere

Heimkehr  
Erlernen: Aves 14; Tra 16; 40 EP

#### Gebet der verborgenen Halle

Durch dein Gebet erscheint eine Tür in einen verborgenen Raum, in dem eine angenehme Temperatur herrscht und ausreichend Nahrung und Getränke für alle Schutzsuchenden bereit hält. Sobald die Tür geschlossen ist, kann der Raum von außen weder gefunden noch betreten werden. Bricht einer der Schutzsuchenden Travias Gebote, endet die Wirkung sofort. Wer sich am Ende der Wirkungsdauer im Raum befindet oder den Raum freiwillig verlässt, befindet sich am Ursprungsort.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Sichere Heimkehr

Erlernen: Tra 14; 40 EP

#### Gespür des Heimsteins

Du erfühlst die Richtung, in der sich ein von dir geweihter Heimstein befindet (siehe S. 199). Eine Überleben-Probe zur Orientierung ist um +4 erleichtert. Der Bonus erhöht sich auf +8, wenn sich ein Heimstein innerhalb eines Radius von 8 Meilen befindet.

Mächtige Liturgie: Verdoppelt den Radius für den höheren Bonus.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: derweit

Wirkungsdauer: 16 Initiativephasen

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Sichere Heimkehr

Erlernen: Tra 16; 20 EP

#### Reisesegen

Der Segen Travias begleitet den Reisenden und warnt ihn vor Arglist und Tücke. Du kannst Gefahren der Zivilisation (Überfälle, Diebe, betrügerische Führer) wie mit der Gabe Gefahreninstinkt erkennen. Besitzt er die Gabe bereits, sind damit verbundene Proben um +4 erleichtert. Wirkt nicht in dämonisch pervertiertem Gebiet.

Mächtige Liturgie: Gebräuche-Proben sind um +2 erleichtert.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 2 Tage

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Sichere Heimkehr, Stiller Wanderer

Erlernen: Aves, Tra 14; 40 EP

#### Traviniants Segen des Lagerfeuers

Du segnest ein Lagerfeuer. Unheilige Wesenheiten in seinem Schein erleiden einen Furcht-Effekt der Stufe 2, wenn ihre Beschwörungsschwierigkeit maximal 20 beträgt.

Mächtige Liturgie: Erhöht die maximale Beschwörungsschwierigkeit um 4.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Wärmendes Feuer (Wirkungsdauer 8 Stunden, 4 KaP; statt der gewöhnlichen Wirkung steigt die Temperatur um das Feuer zusätzlich um eine Stufe, bis maximal auf normal (siehe S. 35))

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 2 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Sichere Heimkehr

Erlernen: Tra 14; 40 EP

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Friede

Erlernen: Tsa 18; 40 EP

#### Gabe der Ewigjungen

In deiner Hand erscheint eine Frühlingsblume. Solange die Blume blüht, erhält ihr Träger einen Bonus von +1 auf Menschenkenntnis. Die Blume verblüht, wenn der Träger einer Person begegnet, die ihm feindlich gesonnen ist, er sich gegen Tsa versündigt oder am Ende der Wirkungsdauer.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Friede

Erlernen: Tsa 14; 40 EP

#### Weitere Talente: Gemeinschaft treuer

Gefährten (S. 184), Mirakel (IN, MU, Gebräuche, Wahrnehmung), Wohlverdiente Rast (S. 192), Zuflucht finden (S. 186)



#### Friede (CH/IN/KO, 3)

Tsgeweihte bewahren die Schöpfung und das Leben. Besonders die Friedensfreunde und die Anhänger des Dreischwesternordens suchen stets nach friedlichen Lösungen für Konflikte und anstatt Waffen zu tragen, heilen sie die von ihnen geschlagenen Wunden.



#### Aura des Regenbogens

Das Licht des Regenbogens erleuchtet deine Umgebung im Radius von 8 Schritt. Das Gebiet gilt als geweihter Boden. Zusätzlich erleiden alle Chimären innerhalb der Zone einen Furcht-Effekt Stufe 2.

Mächtige Liturgie: Mit zwei Stufen gilt der Boden als heilig.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

#### Tsas Lebensschutz

Verstirbt der Gesegnete während der Wirkung der Liturgie, erscheint ein überraschend stabiles Ei an einem sicheren Ort in der Nähe. Nach einer Stunde schlüpft der Gesegnete aus dem Ei und erreicht innerhalb einer Woche seine ursprüngliche Größe (währenddessen Einschränkungen nach Spielleiterentscheid). Das Aussehen ähnelt seinem früheren Aussehen, kleinere Veränderungen wie eine bunte Haarsträhne sind aber wahrscheinlich. Die Wirkung der Liturgie kann nur einmal ausgelöst werden, dann endet ihre Wirkung.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Permanenz (-8, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, Kosten 16 KaP, davon 8 gKaP)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Friede, Neubeginn

Erlernen: Tsa 16; 60 EP

## Wille zum Frieden

Alle Zuhörer halten sich ans Gebot der Friedfertigkeit. Alle Versuche, Zwietracht zu sähen oder die Zuhörer aufzuwiegeln, sind um -4 erschwert.  
**Mächtige Liturgie:** Der Malus steigt um -2.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten  
**Ziel:** Zone  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 16 KaP  
**Fertigkeiten:** Friede  
**Erlernen:** Tsa 16; 40 EP

**Weitere Talente:** Gleichklang des Geistes (S. 183), Mirakel (CH, IN, Beeinflussung, Heilkunde), Mondsilberzunge (S. 192), Tierempathie (S. 185), Verbrüderung der Feinde (S. 196), Wundsegen (S. 191)



## Neubeginn (FF/IN/MU, 2)

Tsageweihte begrüßen Veränderung und Freiheit, egal ob bei der Geburt eines Kindes oder beim Ausüben immer neuer Steckenpferde. Manche Geweihte richten sich dabei sogar gegen althergebrachte Traditionen; sie gelten als gefährliche Freidenker und Rebellen.



## Haut des Chamäleons

Nach dem Willen Tsas ändern sich deine Haare, Gesichtszüge und Körperbau soweit, dass du nicht mehr als du selbst zu erkennen bist (Details sind Spielleiterentscheid). Du behältst dabei dein Geschlecht und bist immer noch demselben Kulturreis zuordnen.  
**Mächtige Liturgie:** Für je zwei Stufen kannst du auch den Kulturreis/das Geschlecht verändern.  
**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Fremdverwandlung (-4, Einzelperson; verwandelt ein freiwilliges Ziel)  
**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen  
**Ziel:** selbst  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 8 KaP  
**Fertigkeiten:** Neubeginn  
**Erlernen:** Tsa 18; 40 EP

## Salajanas Segen

Du milderst den Wehenschmerz der Gesegneten.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Modifikationen:** Salajanas Schutz (-8, Wirkungsdauer 1 Jahr, 8 KaP; die Gesegnete bleibt während der Schwangerschaft vor Krankheiten verschont)  
**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Tag  
**Kosten:** 4 KaP  
**Fertigkeiten:** Neubeginn  
**Erlernen:** Tsa 8; 0 EP

## Segensreicher Neuanfang

Du segnest ein neues Unternehmen. Der Gesegnete erhält während der Wirkungsdauer die Eigenheit „Euphorisch für [Unternehmen]“. Du widmest dich mit Elan der bevorstehenden Aufgabe und vergisst dabei alles um dich herum.“ Für den ersten Einsatz der Eigenheit bezahlt er keinen Schicksalspunkt. Für gesegnete NSC gelten die Vorschläge von S. 16.  
**Mächtige Liturgie:** Für je zwei Stufen kostet ein weiterer Einsatz der Eigenheit keinen Schicksalspunkt.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Woche  
**Kosten:** 8 KaP  
**Fertigkeiten:** Neubeginn  
**Erlernen:** Tsa 14; 40 EP

## Tsas lachende Gefolgschaft

Entspricht dem Komm Kobold Komm (S. 152).  
**Kosten:** 4 KaP  
**Fertigkeiten:** Neubeginn  
**Erlernen:** Tsa 18; 20 EP

## Tsas wunderbare Erneuerung

Ein verlorenes Körperteil wächst innerhalb einer Woche nach (währenddessen Einschränkungen nach Spielleiterentscheid). Der Verlust des Körperteils darf maximal 1 Stunde zurück liegen.  
**Mächtige Liturgie:** Der Verlust darf maximal 1 Tag/1 Woche/1 Monat/1 Jahr zurückliegen.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** augenblicklich  
**Kosten:** 16 KaP  
**Fertigkeiten:** Neubeginn  
**Erlernen:** Tsa 16; 0 EP

## Tsas Fruchtbarkeit

Das gesegnete Lebewesen ist für die Wirkungsdauer deutlich fruchtbarer.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

## Ziel: Einzelwesen

**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Woche  
**Kosten:** 1 KaP  
**Fertigkeiten:** Neubeginn  
**Erlernen:** Tsa 12; 0 EP

## Unschuldiger Geist

Du ermögilst dem Gesegneten einen unvoreingenommenen Blick auf eine Entscheidung oder eine Person. Der Gesegnete verliert während der Wirkungsdauer alle früheren Erinnerungen, aber auch alle negativen Eigenheiten wie Vorurteile oder andere Charakterchwächen. Solche Entscheidungen erweisen sich meist als richtig – regeltechnisch kannst er den Spielleiter diesbezüglich um einen Tipp bitten (wie mit dem Vorteil Eingabe, S. 59).  
**Mächtige Liturgie:** Je zwei Stufen ermöglichen einen zusätzlichen Tipp.

**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde  
**Ziel:** Einzelperson  
**Reichweite:** Berührung  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 8 KaP  
**Fertigkeiten:** Neubeginn  
**Erlernen:** Tsa 16; 40 EP

**Weitere Talente:** Erneuerung des Geborstenen (S. 190), Ewige Jugend (S. 195), Geburtssegen (S. 177), Göttliche Freiheit (S. 196), Göttliche Inspiration (S. 190), Kälbchensegen (S. 192), Mirakel (GE, FF, die zwei Fertigkeiten nach Wahl), Tsas Lebensschutz (S. 200)



## Fröhlicher Wanderer (CH/IN/MU, 3)

Viele Avesgeweihte fühlen sich der lebenslustigen Rahja nahe und ziehen in bunten Gewändern in die Welt hinaus, um Farbe in das Leben der Menschen – und natürlich ihrer Reisegefährten – zu bringen.



## Aller Welt Freund

Du rufst die Lapislazuliflöte. Solange du sie spielst, können dich Humanoiden nur mit einer gelungenen Konterprobe (Willenskraft, 20) angreifen und Tiere gar nicht. Das Gebiet in 16

Schritt Radius gilt als geweihter Boden. Benötigt Konzentration, ermöglicht Aufrechterhalten.  
**Mächtige Liturgie:** Mit zwei Stufen gilt der Boden als heilig.  
**Probenschwierigkeit:** 12  
**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen  
**Ziel:** Einzelobjekt  
**Reichweite:** derweit  
**Wirkungsdauer:** 1 Stunde  
**Kosten:** 16 KaP  
**Fertigkeiten:** Fröhlicher Wanderer  
**Erlernen:** Aves 14; 60 EP

#### Ein Freund in der Not

Durch Aves' Hilfe findest du den Weg zu einer hilfsbereiten Person im Radius von 1 Meile, die dich aus einer Notlage zu befreien versucht. Kommen mehrere Personen in Frage, führt der Weg zu der Person, die du schnell genug erreichen kannst und die dir am besten helfen kann.

**Mächtige Magie:** Verdoppelt den Radius.

**Modifikationen:** Aktiver Helfer (-4; der Helfer bewegt sich zusätzlich unbewusst in deine Richtung, sofern ihm daraus kein bedeutender Nachteil erwächst.)

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Tag

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Fröhlicher Wanderer

**Erlernen:** Aves 16; 40 EP

**Anmerkung:** Mit dieser Liturgie fanden schon viele Avesgeweihte Hilfe an den seltsamsten Orten – als hätte der Weber des Schicksals selbst seine Hände im Spiel. Wenn also eine geringe Chance auf Hilfe besteht, sollte der Spielleiter sie gewähren. An völlig menschenleeren Orten wie dem ewigen Eis des Nordens ist die Liturgie hingegen nutzlos.

#### Über die Wolken

An deinem Rücken wachsen gewaltige Schwingen, mit denen du fliegen kannst. Dafür sind keine weiteren Proben nötig, nur besonders tollkühne Manöver erfordern eine GE- oder Akrobatik-Probe. Du bewegst dich in der Luft etwa so schnell wie am Boden und kannst etwa ein Viertel so viel tragen. Erlaubt Aufrechterhalten.

**Mächtige Liturgie:** Du bewegst dich zwei/drei/vier/fünfmal schneller als am Boden und kannst zwei/drei/vier/fünf Viertel so viel tragen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 16 KaP

**Fertigkeiten:** Fröhlicher Wanderer

**Erlernen:** Aves 18; 60 EP

**Weitere Talente:** Freundliche Aufnahme (S. 199), Gänsegeschnatter (S. 199), Gemeinschaft treuer Gefährten (S. 184), Göttliche Freiheit (S. 196), Wundersame Verständigung (S. 188), Hilfe der Gemeinschaft (S. 199), Mirakel (CH, GE, Beeinflussung, Gebräuche), Rahjas Wohlgefällen (S. 195), Tharvuns Schwingen (S. 195)

Liturgie wirkt auch, wenn eine mit einem Schicksalspunkt wiederholte Probe misslingt. Das gilt nur für die erste solche Wiederholung.)

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** bis die Bindung gelöst wird

**Kosten:** 8 KaP, davon 2 gKaP

**Fertigkeiten:** Stiller Wanderer

**Erlernen:** Aves 16; 40 EP

#### Stiller Wanderer (IN/KO/MU, 3)

Andere Avesgeweihte wandern auf den Spuren von dessen göttlichen Vaters PheX' und ziehen unerkannt durch die Welt. Sie vertrauen auf die Macht des Schicksals und die Tatsache, dass oft auch kleine Taten den Lauf der Welt ändern können.



#### Blick des Kartographen

Du kannst dir alle Landmarken, denen du während der Wirkungsdauer auf deiner Reise begegnest, perfekt einprägen. Reist du noch einmal durch die eingeprägte Region, sind Proben zur Orientierung um +4 erleichtert. Die Erinnerung verschwindet, wenn du eine Karte der Region anfertigst oder die Gelegenheit dazu verstreichen lässt.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 1 Stunde

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Woche

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Stiller Wanderer

**Erlernen:** Aves 12; 20 EP

**Anmerkung:** Eine mit diesem Wissen angefertigte Karte bringt einen Bonus von +2 (entsprechende Freie Fertigkeit auf erfahren) oder sogar +4 (Freie Fertigkeit auf meisterlich) auf Orientierungs-Proben in der Region.

#### Versöhnliches Schicksal

Wenn eine mit glücklicher Fügung verbesserte Probe misslingt, erhältst du bei 1–2 auf dem W6 den Schicksalspunkt zurück.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Mächtige Liturgie:** Erhöht die Chance um 1 auf dem W6.

**Modifikationen:** Zweite Chance (-8; die

**Weitere Talente:** Hashnabiths Flehen (S. 182), Mirakel (IN, KO, Derekunde, Überleben), Mondsilberzunge (S. 192), PheXens Augenzwinkern (S. 192), Reisesegen (S. 200), Schicksalsgemeinschaft (S. 195), Schlaf des Gesegneten (S. 180), Segen des Heiligen Isegrain (S. 185), Stärke des Waldläufers (S. 185), Sterne funkeln immerfort (S. 183), Weg des Fuchses (S. 185)



#### Guter Kampf (KK/KO/MU, 3)

Die Mystiker der Korkirche suchen den Willen ihres Gottes im Kampf. Ihr Weg führt sie dorthin, wo die Schlacht am heftigsten tobt und wo sie ihr Blut für den Geifernden Schnitter vergießen.



#### Blut für Blut

Wenn du im Nahkampf eine Wunde erleidest, kannst du sofort einen Passierschlag gegen den Angreifer durchführen. Für je zwei (insgesamt) erlittene Wunden ist der Passierschlag um +1 erleichtert.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 8 Initiativephasen

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Guter Kampf

**Erlernen:** Kor 12; 60 EP

### **Blutiger Schnitter**

Du rufst den Kors Kampfrausch auf dich herab und erleidest keine Wundabzüge. Kannst du Wundabzüge ohnehin ignorieren, sind AT und VT um den halben Wundabzug erleichtert. Für je zwei erlittene Wunden richten deine Angriffe +1 TP an. Erlaubt *Aufrecht erhalten*.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 16 Initiativephasen

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Guter Kampf

**Erlernen:** Kor 14; 60 EP

### **Das schwarze Fell durch das rote Blut**

Dein vergossenes Blut legt sich wie eine schützende Haut um deinen Körper. Dein RS steigt um 1 und für je zwei insgesamt erlittene Wunden steigt der RS um einen weiteren Punkt.

**Mächtige Liturgie:** Je zwei Stufen erhöhen den RS um +1. Dieser Bonus ist unabhängig von den erlittenen Wunden.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 Stunde

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Guter Kampf

**Erlernen:** Kor 14; 40 EP

### **Immerwährender Kampf**

Die Lebenskraft deiner Feinde stärkt dich. Wenn du seit dem Beginn deiner letzten Initiativephase einen mindestens normal großen Gegner besiegt hast, regenerierst du eine Wunde, bei großen oder sehr großen Gegnern sogar zwei Wunden.

**Mächtige Liturgie:** Du kannst den Gegner seit der vor-/dritt-/viert-/fünftletzten Initiativephase besiegt haben. Allerdings kannst du die Liturgie pro besiegtem Gegner nur einmal nutzen.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Guter Kampf

**Erlernen:** Kor 16; 80 EP

### **Neun Streiche in einem**

Du wirfst die Kraft des Gnadenlosen in deinen nächsten Angriff. Trifft dieser Angriff, richtest du für jeden bisherigen Treffer gegen das Ziel in diesem Kampf 1W6 TP zusätzlich an. Das Maximum liegt bei 8W6 TP.

**Mächtige Liturgie:** Der Angriff ist um +2 erleichtert.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Guter Kampf

**Erlernen:** Kor 18; 40 EP

**Weitere Talente:** Märtyrersegen (S. 178), Mirakel (GE, KK, KO, Nahkampffertigkeiten), Tiergestalt (S. 180), Waliburias Wehr (S. 190)

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** selbst

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** augenblicklich

**Kosten:** 4 KaP

**Fertigkeiten:** Gutes Gold

**Erlernen:** Kor 12; 0 EP

**Weitere Talente:** Heiliger Befehl (S. 181), Mirakel (MU, Autorität, Selbstbeherrschung), Mondsilberzunge (S. 192), Segen des Heiligen Hlúthar (S. 197), Waffenweihe (S. 180), Weihegesegen der Waffe (S. 198)



### **Gutes Gold (CH/IN/MU, 2)**

Die Pragmatiker unter den Korgeweihen stehen Gladiatoren zur Seite oder führen Söldnerbanner an. Sie sorgen für vertragstreue Bezahlung und die Einhaltung der Söldnerehre.



### **Fluch des Verräters**

Du rufst Kors Strafe auf einen reuelosen Sünder oder Deserteur herab. Wenn ihm eine *Konterprobe* (Willenskraft, 20) misslingt, erleidet es in jedem Kampf einen Furcht-Effekt Stufe 1.

**Mächtige Liturgie:** Je zwei Stufen erhöhen den Furcht-Effekt um eine Stufe.

**Probenschwierigkeit:** 12

**Modifikationen:** Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 8 KaP, davon 2 gKaP)

**Vorbereitungszeit:** 4 Minuten

**Ziel:** Einzelperson

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** 1 Woche

**Kosten:** 8 KaP

**Fertigkeiten:** Gutes Gold

**Erlernen:** Kor 14; 20 EP

### **Orakel des Mantikors**

Du erfährst, ob ein Verschollener im Kampf gefallen ist. Sollte der Verschollene auf eine andere Art und Weise ums Leben gekommen sein, schlägt das Orakel nicht an.

**Probenschwierigkeit:** 12

# ANRUFUNGEN

Dämonische Anrufungen kannst du erwerben, sobald du die entsprechende dämonische Tradition (S. 94) besitzt. Wir haben nicht alle Paktierer ausgearbeitet, stattdessen findest du hier die Anrufungen eines Charyptorothpaktierers als Inspiration für eigene Anrufungen der übrigen Erzdämonen.

## Dämonische Hilfe (Cpt) (IN/KO/MU, 3)

Charyptoroth ist die Herrin der nachtblauen Tiefen, aus denen verseuchtes Wasser und Meeresungeheuer strömen.

### Amrychoths Tanz

Eine pervertierte Anrufung der Winde (S. 182).  
Erlernen: Cpt 12; 40 EP

### Austrocknen

Das Opfer trocknet langsam aus. Jede Stunde erleidet es 1 Wunde. Stirbt es während der Wirkungsdauer, erhebt es sich als Wasserleiche.  
Probenschwierigkeit: Magieresistenz  
Vorbereitungszeit: 4 Aktionen  
Zielobjekt: Einzelperson  
Reichweite: 8 Schritt  
Wirkungsdauer: 8 Stunden  
Kosten: 16 GuP  
Erlernen: Cpt 16; 60 EP

### Dämonische Waffe

Eine pervertierte Waffenweihe (S. 180), mit der die Waffe dämonischen Schaden anrichtet.  
Erlernen: Cpt 18; 60 EP

### Ertränken

Brackwasser füllt die Lunge des Opfers und verursacht 2W6 SP und *Ertränken* (S. 98), aber keine Wundscherzeffekte.  
Mächtige Anrufung: Erhöht die SP um +4.  
Probenschwierigkeit: 12  
Vorbereitungszeit: 0 Aktionen  
Zielobjekt: Einzelperson  
Reichweite: 4 Schritt  
Wirkungsdauer: augenblicklich  
Kosten: 4 GuP  
Erlernen: Cpt 12; 40 EP

### Fischgift

Vergiftet das Wasser in einem Radius von 16 Schritt, sodass kleinere Fische und Meeresfrüchte sterben und sogar Wale eine Vergiftung erleiden.  
Mächtige Anrufung: Verdoppelt den Radius.  
Probenschwierigkeit: 12  
Vorbereitungszeit: 16 Aktionen  
Zielobjekt: Zone  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 2 GuP

Erlernen: Cpt 8; 20 EP

### Gebieter der Gezeiten

Ebbe oder Flut können in einem Radius von 2 Meilen zurückgehalten, beschleunigt oder verstärkt werden.  
Mächtige Anrufung: Verdoppelt den Radius  
Probenschwierigkeit: 12  
Vorbereitungszeit: 4 Minuten  
Zielobjekt: Zone  
Reichweite: 4 Meilen  
Wirkungsdauer: 4 Stunden  
Kosten: 8 GuP  
Erlernen: Cpt 16; 20 EP

### Herrschaft über Wasserelementare

Während der Wirkungsdauer kannst du einmal einen Dienst von einem Wasserelementar fordern. Wenn die Beherrschungsprobe (S. 81), die auf MU gewürfelt wird, gelingt, erfüllt das Elementar den Dienst des Paktierers anstatt des ursprünglichen Dienstes.  
Probenschwierigkeit: 12  
Vorbereitungszeit: 2 Aktionen  
Zielobjekt: selbst  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: 16 Initiativephasen  
Kosten: halbe Basiskosten der Beschwörung in GuP  
Erlernen: Cpt 16; 40 EP

### Herrschaft über Dämonen (passiv)

Erleichtert die Beschwörungsproben für Dämonen aus der Domäne Charyptoroths um +2, Kontrollproben um +4.

Erlernen: Cpt 18; 60 EP

### Irrlichtertanz

Eine pervertierte Waliburias Wehr (S. 190).  
Erlernen: Cpt 14; 40 EP

### Jäger aus der Tiefe

Verleiht unter Wasser die Kreaturenenschaft Tarnung (S. 98) und Pirschen-Proben sind um +4 erleichtert.  
Mächtige Anrufung: Erleichtert Piraten-Proben unter Wasser um +2.  
Probenschwierigkeit: 12  
Vorbereitungszeit: 1 Aktion  
Zielobjekt: selbst  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: 1 Stunde  
Kosten: 4 GuP  
Erlernen: Cpt 12; 20 EP

### Krakenhaut

Entspricht einer pervertierten Tiergestalt (S. 180) für Krakenmolch, Hai oder Rochen (beim Erlernen wählen).  
Erlernen: Cpt 16; 40 EP

### Krakenruf

Ein pervertierter Ruf der Gefährten (S. 184), mit dem du Seeungeheuer wie Kraken und Seeschlagen rufst.

Kosten: 16 GuP  
Erlernen: Cpt 16; 60 EP

### Meister der Maritimen

Entspricht einem pervertierten Heiligen Befehl (S. 181), der nur auf maritime Huma-noide gewirkt werden kann.  
Erlernen: Cpt 16; 40 EP

### Mholurenhaut

Ein pervertierter Armatrutz (S. 130).

Kosten: 2 GuP  
Erlernen: Cpt 14; 40 EP

### Schiffssymbiose

Der Paktierer übt besondere Macht über ein Schiff aus und kann Gegenstände wie mit einem Motoricus (S. 151) bewegen, das Deck mit rutschigem Brackwasser überziehen und ähnliche Effekte hervorrufen.

Probenschwierigkeit: 12  
Vorbereitungszeit: 1 Stunde  
Zielobjekt: Zone  
Reichweite: Berührung  
Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird  
Kosten: 16 GuP, davon 4 gGuP  
Erlernen: Cpt 18; 40 EP

### Sicherer Tritt (passiv)

An Bord eines Schiffes sinken die Abzüge um durch schwierigen Untergrund um eine Stufe.  
Erlernen: Cpt 14; 40 EP

### Wasseratmung (passiv)

Der Paktierer kann unter Wasser atmen, sieht unter Wasser wie durch Luft und wird vom Druck der Tiefe nicht beeinflusst.  
Erlernen: Cpt 14; 60 EP

### Wasserbrücke

Entspricht einem pervertierten Begehen der Heiligen Wasser (S. 183).  
Erlernen: Cpt 14; 20 EP

### Wasserleiche erheben

Ein „pervertierter“ Skelettarius (S. 129), mit dem nur Wasserleichen erhoben werden können.  
Erlernen: Cpt 14; 40 EP

**Weitere Talente:** Dämonische Stärkung (GE, IN, KO, MU, Athletik, Derekunde, Überleben), Errichtung eines Unheiligtums, Magnum Opus, Seelenopfer, Unverletzlichkeit

# Anhang

## VORTEILE ALPHABETISCH

NAME	VORAUSSETZUNGEN	KOSTEN	SEITE
Abgehärtet I	KO 4	20 EP	S. 59
Abgehärtet II	KO 6	40 EP	S. 59
Achaz	nur für Achaz;	0 EP	S. 28
Adrenalinschub	KK 10	80 EP	S. 59
Angepasst I/II (Umgebung)	keine/Angepasst I	20-40 EP pro Stufe	S. 28
Astrale Regeneration	KO 4 und magische Tradition	20 EP	S. 73
Atemtechnik	KO 8	60 EP	S. 42
Aufmerksamkeit	IN 8	60 EP	S. 42
Aura der Heiligkeit	CH 8 und geweihte Tradition	60 EP	S. 85
Ausfall	MU 4	20 EP	S. 43
Bändiger der Elemente	CH 4 und magische Tradition	20 EP	S. 72
Bändiger der Kreaturen	MU 4 und magische Tradition	20 EP	S. 73
Bedächtig	IN 8	60 EP	S. 58
Beeindruckendes Wunder	IN 8 und geweihte Tradition	60 EP	S. 85
Beidhändiger Kampf I/II/III/IV	GE 4/6/8/10 und keine/Beidhändiger Kampf I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 44
Besonderer Besitz (Gegenstand)	keine	40-160 EP	S. 28
Blutmagie	MU 8 und magische Tradition	60 EP	S. 73
Defensiver Kampfstil	IN 6	40 EP	S. 42
Durchatmen	KO 4	20 EP	S. 42
Effizientes Zaubern	KL 8 und magische Tradition	60 EP	S. 72
Eindrucksvoll I	CH 4	20 EP	S. 58
Eindrucksvoll II	CH 6	40 EP	S. 58
Eingebung	KL 10	80 EP	S. 59
Einkommen I/II/III/IV	keine/Einkommen I/II/III	20 EP pro Stufe	S. 29
Eisenaffne Aura	Zauberer I	40 EP	S. 29
Empathie	IN 10	80 EP	S. 58
Flexible Magie	IN 6 und magische Tradition	40 EP	S. 72
Flink I	GE 4	20 EP	S. 58
Flink II	GE 6	40 EP	S. 58
Flinke Magie	IN 10 und magische Tradition	80 EP	S. 72
Gebieter der Finsternis	MU 10 und magische Tradition	80 EP	S. 73
Gebieter der Urgewalten	CH 10 und magische Tradition	80 EP	S. 72
Gefahreninstinkt	keine	100 EP	S. 29
Gefäß der Sterne	CH 8 und magische Tradition	60 EP	S. 72
Gegenhalten	MU 8	60 EP	S. 43
Geisterpanzer	MU 8	60 EP	S. 59
Gemeinsames Wunder	IN 4 und geweihte Tradition	20 EP	S. 85
Gemeinschaft der Gläubigen	CH 4 und geweihte Tradition	20 EP	S. 85
Gesegnete Waffe	MU 6 und geweihte Tradition	40 EP	S. 85
Geweiht I/II/III/IV	keine/Geweiht I/II/III	40 EP pro Stufe	S. 29
Glück I/II	keine/Glück I	40 EP pro Stufe	S. 29
Göttliche Nähe	IN 10 und geweihte Tradition	80 EP	S. 85
Hammerschlag	KK 8	60 EP	S. 42
Immunität gegen Gifte	Resistenz gegen Gifte	40 EP	S. 30
Immunität gegen Krankheiten	Resistenz gegen Krankheiten	20 EP	S. 30
Improvisation	FF 8	60 EP	S. 58
Kalte Wut	MU 10	80 EP	S. 43
Kampfreflexe	IN 4	20 EP	S. 42
Katzenhaft	GE 8	60 EP	S. 58
Klingentanz	IN 10	80 EP	S. 42

NAME	VORAUSSETZUNGEN	KOSTEN	SEITE
Kommando: Haltet stand!	CH 4	20 EP	S. 42
Kommando: Formiert euch!	CH 6	40 EP	S. 42
Kommando: Keine Gefangenen!	CH 8	60 EP	S. 42
Kommando: Kennt keinen Schmerz!	CH 10	80 EP	S. 42
Kontrolliertes Zaubern	KL 4 und magische Tradition	20 EP	S. 72
Körperbeherrschung	GE 10	80 EP	S. 58
Kraftlinienmagie	KL 6 und magische Tradition	40 EP	S. 72
Kraftvoller Kampf I/II/III/IV	KK 4/6/8/10 und keine/Kraftvoller Kampf I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 44
Kreis der Verdammnis I-VII	keine/Kreis der Verdammnis I/II/III/IV/V/VI	0 EP pro Stufe	S. 29
Liebling der Gottheit	KL 10 und geweihte Tradition	80 EP	S. 85
Liturgische Disziplin	KL 8 und geweihte Tradition	60 EP	S. 85
Liturgische Routine	KL 4 und geweihte Tradition	20 EP	S. 85
Liturgische Sorgfalt	KL 6 und geweihte Tradition	40 EP	S. 85
Magieabweisend	keine	40 EP	S. 29
Magiegespür	keine	60 EP	S. 29
Matrixverständnis	FF 6 und magische Tradition	40 EP	S. 72
Meister der Seelenlosen	MU 6 und magische Tradition	40 EP	S. 73
Meister der Wünsche	CH 6 und magische Tradition	40 EP	S. 72
Meisterliche astrale Regeneration	KO 10 und magische Tradition	80 EP	S. 73
Meisterschuss	FF 10	80 EP	S. 42
Meisterwerk	FF 10	80 EP	S. 58
Mühelose Magie	IN 8 und magische Tradition	60 EP	S. 72
Muskelpunkt	KK 8	60 EP	S. 59
Natürliche Rüstung	nur für Achaz, Orks o.ä.;	80 EP	S. 29
Niederwerfen	KK 4	20 EP	S. 42
Offensiver Kampfstil	MU 6	40 EP	S. 43
Paktierer I/II/III/IV	Kreis der Verdammnis I/Paktierer I/II/III;	40 EP pro Stufe	S. 29
Parierwaffenkampf I/II/III/IV	GE 4/6/8/10 und keine/Parierwaffenkampf I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 45
Präzision	GE 10	80 EP	S. 42
Privilegien (Gruppe)	20-40 EP	20-40 EP	S. 29
Prophezeien	keine	40 EP	S. 30
Reaktivierung	FF 4 und magische Tradition	20 EP	S. 72
Reiterkampf I/II/III/IV	GE oder KK 4/6/8/10 und Reiterkampf I/II/III/IV	20/40/60/80 EP	S. 45
Reflexschuss	FF 6	40 EP	S. 42
Resistenz gegen Gifte	keine	40 EP	S. 30
Resistenz gegen Krankheiten	keine	20 EP	S. 30
Resistenz gegen Hitze/Kälte	keine	40 EP pro Vorteil	S. 30
Routiniert I	FF 4	20 EP	S. 58
Routiniert II	FF 6	40 EP	S. 58
Ruhige Hand	FF 4	20 EP	S. 42
Rüstungsgewöhnung	KO 6	40 EP	S. 42
Scharfsinnig I	KL 4	20 EP	S. 59
Scharfsinnig II	KL 6	40 EP	S. 59
Schildkampf I/II/III/IV	KK 4/6/8/10 und keine/Schildkampf I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 45
Schnelle Heilung	KO 8	60 EP	S. 59
Schneller Kampf	GE 4/6/8/10 und keine/Schneller Kampf I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 45
Schnellziehen	FF 8	60 EP	S. 42
Segnung der Gläubigen	CH 10 und geweihte Tradition	80 EP	S. 85
Semipermanenz	FF 8 und magische Tradition	60 EP	S. 72
Soziale Anpassungsfähigkeit	CH 8	60 EP	S. 58
Standfest	GE 4	20 EP	S. 42
Starke Aura	CH 10	80 EP	S. 58
Stärke des Glaubens	MU 8 und geweihte Tradition	60 EP	S. 85
Streiter der Schöpfung	MU 10 und geweihte Tradition	80 EP	S. 85
Sturmangriff	GE 6	40 EP	S. 42
Thaumaturg	FF 10 und magische Tradition	80 EP	S. 72
Tierempathie	keine	20-60 EP	S. 30

NAME	VORAUSSETZUNGEN	KOSTEN	SEITE
Todesstoß	GE 8	60 EP	S. 42
Tradition der Alchemisten I/II/III/IV	FF 4/6/8/10 und Zauberer/Trad. d. Alchemisten I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 74
Tradition der Anach-nûrim I/II/III/IV	KO 4/6/8/10 und Zauberer/Trad. d. Anach-nûrim I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 74
Tradition der Avesgeweihten I/II/III/IV	MU 4/6/8/10 und Geweiht/Trad. d. Avesgeweihten I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 86
Tradition der Borbaradianer I/II/III/IV	MU 4/6/8/10 und Zauberer/Trad. d. Borbaradianer I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 74
Tradition der Borongeweihten I/II/III/IV	KL 4/6/8/10 und Geweiht/Trad. d. Borongeweihten I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 86
Tradition der Derwirsche I/II/III/IV	FF 4/6/8/10 und Zauberer/Trad. d. Derwirsche I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 74
Tradition der Druiden I/II/III/IV	KL 4/6/8/10 und Zauberer/Trad. d. Druiden I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 75
Tradition der Durro-dûn I/II/III/IV	MU 4/6/8/10 und Zauberer/Trad. d. Durro-dûn I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 75
Tradition der Efferdgeweihten I/II/III/IV	IN 4/6/8/10 und Geweiht/Trad. d. Efferdgeweihten I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 87
Tradition der Elfen I/II/III/IV	IN 4/6/8/10 und Zauberer/Trad. d. Elfen I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 75
Tradition der Firungeweihten I/II/III/IV	MU 4/6/8/10 und Geweiht/Trad. d. Firungeweihten I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 87
Tradition der Geoden I/II/III/IV	IN 4/6/8/10 und Zauberer/Trad. d. Geoden I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 75
Tradition der Gildenmagier I/II/III/IV	KL 4/6/8/10 und Zauberer/Trad. d. Gildenmagier I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 76
Tradition der Hesindegeweihen I/II/III/IV	KL 4/6/8/10 und Geweiht/Trad. d. Hesindegeweihen I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 87
Tradition der Hexen I/II/III/IV	IN 4/6/8/10 und Zauberer/Trad. d. Hexen I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 76
Tradition der Ifirngeweihten I/II/III/IV	IN 4/6/8/10 und Geweiht/Trad. d. Ifirngeweihten I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 87
Tradition der Ingerimmgeweihten I/II/III/IV	FF 4/6/8/10 und Geweiht/Trad. d. Ingerimmgeweihten I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 88
Tradition der Korgeweihten I/II/III/IV	MU 4/6/8/10 und Geweiht/Trad. d. Korgeweihten I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 88
Tradition der Kristallomanten I/II/III/IV	KL 4/6/8/10 und Zauberer/Trad. d. Kristallomanten I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 76
Tradition der Magiedilettanten I/II/III/IV	Zauberer	20 EP	S. 78
Tradition der Nandusgeweihten I/II/III/IV	KL 4/6/8/10 und Geweiht/Trad. d. Nandusgeweihten I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 88
Tradition der Perainegeweihten I/II/III/IV	CH 4/6/8/10 und Geweiht/Trad. d. Perainegeweihten I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 88
Tradition der Phexgeweihten I/II/III/IV	IN 4/6/8/10 und Geweiht/Trad. d. Phexgeweihten I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 89
Tradition der Praiosgeweihten I/II/III/IV	CH 4/6/8/10 und Geweiht/Trad. d. Praiosgeweihten I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 89
Tradition der Rahjageweihen I/II/III/IV	CH 4/6/8/10 und Geweiht/Trad. d. Rahjageweihen I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 89
Tradition der Rondrageweihen I/II/III/IV	MU 4/6/8/10 und Geweiht/Trad. d. Rondrageweihen I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 89
Tradition der Schamanen I/II/III/IV	IN 4/6/8/10 und Zauberer/Trad. d. Schamanen I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 76
Tradition der Scharlatane I/II/III/IV	CH 4/6/8/10 und Zauberer/Trad. d. Scharlatane I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 77
Tradition der Schelme I/II/III/IV	IN 4/6/8/10 und Zauberer/Trad. d. Schelme I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 77
Tradition der Swafnirgeweihten I/II/III/IV	MU 4/6/8/10 und Geweiht/Trad. d. Swafnirgeweihten I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 90
Tradition der Traviageweihen I/II/III/IV	CH 4/6/8/10 und Geweiht/Trad. d. Traviageweihen I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 90
Tradition der Tsageweihen I/II/III/IV	IN 4/6/8/10 und Geweiht/Trad. d. Tsageweihen I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 90
Tradition der Zauberbarden I/II/III/IV	CH 4/6/8/10 und Zauberer/Trad. d. Zauberbarden I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 77
Tradition der Zaubertänzer I/II/III/IV	GE 4/6/8/10 und Zauberer/Trad. d. Zaubertänzer I/II/III	20/40/60/80 EP	S. 77
Unaufhaltsam	KK 10	80 EP	S. 42
Unbeugsamkeit	MU 10	80 EP	S. 59
Unitatio	IN 4 und magische Tradition	20 EP	S. 72
Unterstützung der Gläubigen	CH 6 und geweihte Tradition	40 EP	S. 85
Unverwüstlich	KO 10	80 EP	S. 59
Verbesserte astrale Regeneration	KO 8 und magische Tradition	60 EP	S. 73
Verbesserte Rüstungsgewöhnung	KO 10	80 EP	S. 42
Verbindungen (Organisation/Person)	keine	20-80 EP	S. 30
Verbotene Pforten	KO 6 und magische Tradition	40 EP	S. 73
Verseuchung erspüren	MU 4 und geweihte Tradition	20 EP	S. 85
Vorbereitend Zaubern	KL 10 und magische Tradition	80 EP	S. 72
Vorausschauend I	IN 4	20 EP	S. 58
Vorausschauend II	IN 6	40 EP	S. 58
Vorbereitung	KL 8	60 EP	S. 59
Waffenloser Kampf	KK 6	40 EP	S. 42
Willensstark I	MU 4	20 EP	S. 59
Willensstark II	MU 6	40 EP	S. 59
Zauberer I/II/III/IV	keine/Zauberer I/II/III/IV	40 EP pro Stufe	S. 30
Zerstörerisch I	KK 4	20 EP	S. 59
Zerstörerisch II	KK 6	40 EP	S. 59
Zuverlässiges Wunder	IN 6 und geweihte Tradition	40 EP	S. 85
Zwergennase	keine	60 EP	S. 30

## ZAUBER ALPHABETISCH

<b>A</b>	Blick in die Vergangenheit	140	Fluch der Wandlung	164
Abvenenum reine Speise	Blick in Liskas Augen	165	Fluch des Gewürms	164
Accuratum Zaubernadel	Blick ins Geisterreich	165	Fluch des Siechtums	164
Adamantium Erzstruktur	Blitz dich find	133	Fluch des (Tieres)	164
Adlerauge Luchsenohr	Blut des Dolches (passiv)	156	Fluch des Unglücks	164
Adlerschwinge Wolfsgestalt (Tier)	Blut des (Tieres)	159	Foramen Foraminor	150
Aeolitus Windgebraus	Blutgeist aufnehmen	159	Fortifex arkane Wand	138
Aerofugo Vakuum	Blutsbund	162	Friedenslied	158
Aerogelo Atemqual	Böser Blick	133	Frigifaxius	136
Aeropulvis sanfter Fall	Brazoragh's Hieb	164	Frigisphaero	136
Allegorische Analyse (passiv)	Brenne toter Stoff!	128	Fulminictus Donnerkeil	146
Alpgestalt	Brennglas und Prisma	170		
Analys Arcanstruktur	<b>C</b>		<b>G</b>	
Ängste lindern	Caldofrigo heiß und kalt	136	Gardianum Zauberschild	126
Ängste mehren	Chamaelioni Mimikry	144	Gedankenbilder Elfenruf	152
Animatio stummer Diener	Chimaeroform Hybridgestalt	128	Gefunden!	141
Applicatus Zauberspeicher	Chronoklassis Urfossil	149	Geist der Keule	167
Apport	Chrononauts Zeitenfahrt	149	Geister austreiben	127
Apport der Kugel	Chymische Hochzeit (passiv)	171	Geisterbann	166
Apport der Schale	Claudibus Clavistibor	153	Geisterbann des Dolches	156
Apport des Dolches	Corpoferro Gliederschmerz	130	Geisterbote	165
Apport des Iama	Corpofrigo Kälteschock	130	Geisterklinge	162
Apport des Schuppenbeutels	Cryptographo Zauberschrift	152	Geisterruf	152
Apport des Stabs	Custodosigil Diebesbann	139	Geistertausch	165
Aquafaxius	<b>D</b>		Geistheilung	166
Aquasphaero	Dämon der Keule (passiv)	168	Geräumiger Schuppenbeutel (passiv)	168
Arachnea Krabbeltier	Dämonenbann	126	Gesang der Wölfe	165
Arcanovi Artefakt	Dämonenbann des Dolches	156	Gespür der Keule	168
Archofaxius	Delicioso Gaumenschmaus	144	Gespür des Dolches	156
Archosphaero	Desintegratus Pulverstaub	154	Glacioflumen Fluss aus Eis	136
Armatrutz	Destructibo Arcanitas	126	Gletscherwand	136
Arngrimms Höhle	Dichter und Denker	133	Granit und Marmor	128
Astrale Aufladung	Dinge aufspüren	173	Große Geistheilung	166
Astralspeicher (passiv)	Disharmonischer Klang	174	Große Gier	133
Atemnot	Dunkelheit	150	Großer Geisterbann	166
Attributo	Duplicatus	144	Große Verwirrung	131
Aufgeblasen abgehoben	<b>E</b>		<b>H</b>	
Aufmerksamer Wächter	Ecliptifactus Schattenkraft	128	Halluzination	133
Aufpeitschender Klang	Eigene Ängste quälen dich!	128	Hammer des Magus	172
Auge des Limbus	Eigenschaft wiederherstellen	126	Harmlose Gestalt	133
Aura des Stabes (passiv)	Einfluss bannen	126	Hartes schmelze!	128
Aureolus Guldenglanz	Eins mit der Natur	131	Haselbusch und Ginsterkraut	142
Auris Nasus Oculus	Eisenrost und Patina	149	Hauch des Elements	162
Axxeleratus Blitzgeschwind	Eiseskalte Kämpferherz	131	Hauch des (Tieres)	159
<b>B</b>	Elementarbann	126	Haut des (Tieres)	159
Balsam Salabunde	Elementar der Keule (passiv)	168	Heimführung der Herde	162
Band und Fessel	Erinnerungsmelodie	158	Hellsicht trüben	127
Bannbaladin	Erinnerung verlasse dich!	128	Herbeirufung der Luft	147
Bann der Keule (passiv)	Ernte des Dolches	156	Herbeirufung des Eises	136
Bannschwert	Erster unter gleichen	174	Herbeirufung des Erzes	138
Bärenruhe Winterschlaf	Essenzkonzentration	171	Herbeirufung des Feuers	139
Beute!	Ewige Flamme	172	Herbeirufung des Humus	142
Bildergalerie	Ewige Wegzehrung (passiv)	168	Herbeirufung des Wassers	155
Bilderspiel	Exposami Lebenskraft	141	Herr der Flammen	170
Bindung der Kugel	<b>F</b>		Herr über das Tierreich	134
Bindung der Schale	Falkenauge Meisterschuss	131	Herzschlag ruhe!	128
Bindung des Dolches	Favilludo Funktanz	144	Hexenblick	152
Bindung des Iama	Federleichter Beutel (passiv)	168	Hexengalle	131
Bindung des Ringes	Fesselranken	142	Hexenholz	150
Bindung des Schuppenbeutels	Feuer und Eis	171	Hexenknoten	134
Bindung des Stabs	Firnlauf	131	Hexenkrallen	131
Bindung des Vertrauten	Flammenschwert	172	Hexenschuss	167
Bindungspartner finden	Flim Flam Funkel	150	Hexenspeichel	142
Blendwerk	Flirrender Funkelglanz	144	Hilferuf	165
Blick aufs Wesen	Fluch der Pestilenz	128	Hilfreiche Tatze, rettende Schwinge	134
Blick durch fremde Augen	Fluch der Verwirrung	140	Höllenpein zerreiße dich!	128
Blick in die Gedanken			Holterdipolter	150
			Horribophus Schreckgestalt	134

H'Szints Auge (passiv)	169	Lied der Reinheit	158	Penetritzel Tiefenblick	141
Humofaxius	142	Lied des Trostes	158	Pestilenz erspüren	141
Humosphaero	142	Lied des Wanderers	175	Pfeil der Luft	148
<b>I</b>		Limbus versiegeln	146	Pfeil des Eises	137
Ignifaxius Flammenstrahl	139	Lockruf und Feenfüße	144	Pfeil des Erzes	138
Ignifugo Feuerbann	139	Lockruf (Wesen)	165	Pfeil des Feuers	140
Ignimorpho Feuerform	139	<b>M</b>		Pfeil des Humus	143
Igniplano Flächenbrand	139	Macht der Luft	165	Pfeil des Wassers	155
Ignisphaero	139	Macht der Ungeformten	164	Plumbumbarum schwerer Arm	132
Ignorantia Ungesehen	134	Macht des Blutes	164	Projekti mago Ebenbild	145
Illusion auflösen	127	Macht des Erzes	165	Protectionis Kontrabann	127
Imperavi Handlungzwang	134	Macht des Feuers	165	Psychostabilis	127
Impersona Maskenbild	144	Macht des Humus	165		
Invercano Spiegeltrick	146	Macht des Lebens	170	<b>R</b>	
Invocatio	129	Macht des Wassers	165	Radau	148
Juckreiz, dämlicher!	134	Macht über den Regen	170	Rat der Ahnen	165
<b>K</b>		Madas Spiegel	141	Raub der Geisterkraft	166
Karnifilo Raserei	129	Magischer Raub	146	Reflectimago Spiegelschein	145
Katzenaugen	131	Magnetismus	170	Regentanz	162
Klarum Purum	142	Mahlstrom	151	Reines Wasser	162
Klickeradomms	150	Manifesto Element	137	Reinigung	172
Koboldgeschenk	134	Matrixstabilisierung (passiv)	172	Reitender Geist	162
Koboldvision	141	Meister minderer Geister	152	Reptilea Natternnest	129
Komm Kobold komm	152	Melodie der Beruhigung	175	Respondami Wahrheitszwang	135
Kontrolle der Miniatur	157	Melodie der Besänftigung	175	Rhythmen der Ermutigung	173
Körper des Blutgeists	159	Melodie der Ermutigung	175	Rhythmen der Güte	173
Körperlose Reise	146	Melodie der Kunstfertigkeit	158	Rhythmen der Jagd	173
Krabbelnder Schrecken	129	Melodie der Versöhnung	175	Rhythmen der Reinigung	173
Kraft der Keule	168	Melodie der Verwirrung	175	Rhythmen des gottgefälligen Zornes	173
Kraft des Erzes	138	Melodie des Einlullens	175	Rhythmen des Krieges	173
Kraft des Humus	142	Melodie des Windes	158	Rhythmen des Schutzes	173
Kräfte der Natur	170	Melodie des Zauberschutzes	175	Rhythmen des Sturmes	173
Kraftmagie neutralisieren	127	Memorabia Falsifir	135	Rikais Fluch	164
Krähenruf	134	Memorans Gedächtniskraft	131	Ruf des Schamanen	166
Kristallbindung	168	Menetekel Flammenschrift	145	Ruf des (Tieres)	159
Kristallkraft bündeln (passiv)	169	Metamorpho Gletscherform	137	Ruhe Körper, Ruhe Geist	143
Krötenkuss	167	Miniatur der Herrschaft	157	Rundschliff	168
Krötensprung	131	Motoricus Geisterhand	151		
Kugel des Astrologen	170	Movimento Dauerlauf	131	<b>S</b>	
Kugel des Hellsehers (passiv)	170	Mut der Ahnen	162	Salander Mutander	154
Kugel des Illusionisten (passiv)	170	<b>N</b>		Sanftmut	135
Kugel des Kulminatio Kugelblitz	151	Nackedei	151	Sapefacta Zauberschwamm	148
Kusch!	134	Nebelleib	148	Satuarios Herrlichkeit	132
<b>L</b>		Nebelwand und Morgendunst	148	Schabernack	135
Lach dich gesund	134	Nekropathia Seelenreise	152	Schelmenkleister	151
Lachkrampf	135	Nihilogravo Schwerelos	151	Schelmenlaune	135
Langer Arm	172	Nuntiovolo Botenvogel	129	Schelmenmaske	145
Langer Lulatsch	154	<b>O</b>		Schelmenrausch	135
Last des Alters	149	Objectofixo	149	Schlaf rauben	174
Launen des Windes	170	Objecto Obscuro	154	Schleier der Unwissenheit	127
Lebenskraft des Dolches	157	Objectovoco	152	Schmerzen der Miniatur	157
Leib der Erde	142	Oculus Astralis	141	Schneide des Dolches	157
Leib der Wogen	154	Odem Arcanum	141	Schriller Klang	175
Leib des Dolches (passiv)	157	Opferdolch (passiv)	157	Schutz der Jurte	162
Leib des Eises	137	Optikstein	169	Schutz des Dolches	157
Leib des Erzes	138	Orbitarium	169	Schützende Rotte	163
Leib des Feuers	139	Orcanofaxius	148	Schutz gegen Untote	170
Leib des Windes	147	Orcanosphaero	148	Schutzgeist (Tier)	163
Leidensbund	143	Orkanwand	148	Schutzkreis gegen Daimonide	127
Letzter Ausweg	174	<b>P</b>		Schutzkreis gegen Dämonen	127
Levthans Feuer	135	Pandämonium	129	Schutzkreis gegen Elementare	127
Licht des Dolches	157	Panik überkomme euch!	129	Schutzkreis gegen Untote	127
Lied der Feen	175	Papperlapapp	135	Schwarzer Schrecken	135
Lied der Flammen	175	Paralysis starr wie Stein	138	Schwarz und Rot	129
Lied der Heilung	175	Pech an den Hals wünschen	167	Seele des (Tieres)	159
Lied der Lieder	158	Pectetondo Zauberhaar	154	Seelenfeuer	170
				Seelentier erkennen	141
				Seelenwanderung	132
				Segen der Erdgeister	163

## LITURGIEN ALPHABETISCH

### A

Aitheokles' Klageruf	182
Aller Welt Freund	201
Angroschs Opfergabe	188
Anrufung der Winde	182
Anrufung Kaucas	183
Anrufung Nuiannas	183
Argelions bannende Hand	186
Argelions Mantel	186
Argelions Spiegel	186
Auge des Händlers	187
Auge des Jägers	184
Auge des Mondes	179
Auge für die Schönheit	195
Aura der Form	187
Aura des Regenbogens	200

### B

Bannfluch des Heiligen Khalid	180
Begehen der heiligen Wasser	183
Bishdariels Auge	179
Bishdariels Warnung	179
Blendstrahl aus Alveran	193
Blick der Weberin	187
Blick des Kartographen	202
Blick in die Flammen	189
Blut für Blut	202
Blutiger Schnitter	203
Bootssegen	182
Borons süße Gnade	181
Buchprüfung	187
Bund der Schwerter	197
Conagas Ruf	182
Daradors Bann der Schatten	193
Das schwarze Fell durch das rote Blut	203
Dreifacher Saatsegeln	191

### E

Efferdanies Reinigung	183
Eherne Kraft	188
Ehrenhafter Kampf	197
Eidsegen	177
Ein Bild für die Ewigkeit	187
Ein Freund in der Not	202
Eiskrker	186
Entfesselnder Rausch	196
Entzug von Nandus' Gaben	187
Entzug von Travias Gaben	199
Erneuerung des Geborstenen	190
Erneuerung des Landes	191
Erwachen des Stromes	181
Etilias Gnade	180
Ewige Jugend	195
Exorzismus	180

### F

Fest der Freude	195
Feuersegen	177
Firuns Einsicht	185
Firuns Fluch	184
Fluch des Verräters	203
Flüstern der Fluten	181
Flüstern der Wildnis	185
Freundliche Aufnahme	199
Fürbitten des Heiligen Therbûn	191
Für die Göttin, für Rondra!	197

### G

Gabe der Ewigjungen	200
---------------------	-----

Seidenweich Schuppengleich	145
Seidenzunge Elfenwort	135
Sensattaco Meisterstreich	132
Sensibar Empathicus	141
Serpentialis Schlangenleib	154
Sichere Aufbewahrung (passiv)	171
Silentium Schweigekreis	151
Sinesigill Unerkannt	127
Sinn trüben	167
Skelettarius Totenherr	129
Smaragdschliff	169
Solidirid Weg aus Licht	148
Somnigravis	136
Sorgenlied	158
Spinnenlauf	132
Spurlos Trittlos	151
Standfest Katzengleich	132
Stärke des Blutgeists	159
Staub wandle!	138
Stein wandle!	129
Stillstand	137
Stimme des Nipakau	166
Stimmungssinn	174
Suchende Finger	168
Sumpfstrudel	143
Sumus Elixiere	143

### T

Tabu	164
Tafelschliff	169
Tairachs Krieger	164
Tairachs Sklaven	164
Tanz der Betörung	176
Tanz der Bilder	176
Tanz der Erholung	176
Tanz der Erlösung	176
Tanz der Ermutigung	176
Tanz der Freude	176
Tanz der Jagd	176
Tanz der Unantastbarkeit	176
Tanz der Wahrheit	176
Tanz der Weisheit	176
Tanz des Mondes	176
Tanz des Ungehorsams	176
Tanz ohne Ende	176
Tarnung	174
Tauschplatz	163
Tauschrausch	146
Tempus Stasis	150
Thesiskristall	169
Tiere besprechen	143
Tiergedanken	141
Tierischer Helfer	166
Tiersinne	174
Tlalucs Odem Pestgestank	129
Totes handle!	130
Transformatio Formgestalt	154
Transmutare Körperform	155
Transmutation der Elemente	171
Transversalis Teleport	146
Traumgestalt	153
Tropfenschliff	169

### U

Umraporta Schattensprung	130
Unberührt von Satinav	150
Ungesehener Beobachter	174
Unsichtbarer Jäger	155

### V

Veränderung aufheben	127
Verletzung der Miniatur	157
Verschwindibus	147
Verständigung stören	127
Verwandlung beenden	127
Verwandlung des Iama (passiv)	158
Viperblick	136
Visibili Vanitar	155
Vocolimbo hohler Klang	145
Vogelzwitschern Glockenspiel	145

### W

Wachende Kugel	170
Wachender Stein	169
Wachsame Augen	174
Wand aus Dornen	143
Wand aus Erz	138
Wand aus Flammen	140
Wandlung des Stabs	172
Warmes Blut	132
Warmes gefriere!	137
Warnende Kugel	170
Warnender Klang	175
Warnender Stein	169
Warzen spritzen	167
Wasseratem	155
Wasserbann	170
Wasserwand	155
Weg des Dolches	157
Weg des Windes	163
Weg durch Sumus Leib	171
Wegzeichen	163
Weiches Erstarre!	130
Weidegründe finden	163
Weihe der Keule	167
Weihrauchwolke Wohlgeruch	145
Weisheit der Bäume	143
Weisung des Dolches	157
Wellenlauf	132
Wesen des (Tieres)	159
Wettermeisterschaft	148
Widerwille Ungemach	136
Wild finden	163
Windgeflüster	148
Windhose	149
Windstille	149
Wipfellauf	132
Wirbelnder Luftschild	171
Xenographus Schriftenkunde	142

### Z

Zagibu Ubigaz	139
Zappenduster	151
Zauberlinge Geisterspeer	147
Zaubermelodie	158
Zaubernahrung Hungerbann	132
Zaubersiegel	172
Zauberwesen der Natur	153
Zauberzwang	136
Zorn der Elemente	137
Zunge lähmnen	132
Zungenschwellung	167
Zwingtanz	136

Gänsegeschnatter	199	Nemekaths Geisterblick	180	Stärke des Waldläufers	185
Garafans gleißende Schwingen	193	Neun Streiche in einem	203	Sterne funkeln immerfort	183
Gebet der verborgenen Halle	200	Objektsegen	178	Sternenglanz	193
Geburtssegen	177	Orakel des Mantikors	203	Sternenspur	188
Geläutert sei Erz und Goldgestein	189	<b>P</b>		Sternenstaub	192
Gemeinschaft treuer Gefährten	184	Parinors Vermächtnis	192	Sulvas Gnade	195
Gesang der Delphine	183	Peraines Pflanzengespür	192	Swafnirs Ruhelied	184
Gesegneter Fang	181	Pfeil des Heiligen Isegrein	185	<b>T</b>	
Gespür des Heimsteins	200	Phexens Augenzwinkern	192	Tanz der Schwerter	196
Geteiltes Leid	185	Phexens Elsterflug	193	Thalionmels Schlachtgesang	198
Gift der Erkenntnis	187	Phexens Meisterschlüssel	193	Tharvuns Schwingen	195
Gleichklang des Geistes	183	Phexens Nebelleib	193	Tierempathie	185
Glückssegen	177	Phexens Sternenwurf	192	Tiergestalt	180
Goldener Blick	189	Praios' Magiebann	194	Tränen des Mildens	182
Goldene Rüstung	194	Praios' Mahnung	194	Tranksegen	178
Göttliche Freiheit	196	Purgation	187	Traviniants Segen der Schwelle	199
Göttliche Inspiration	190	<b>R</b>		Traviniants Segen des Lagerfeuers	200
Göttliche Verständigung	177	Rahjalinas Kuss	196	Trophäe erhalten	185
Grabsegen	177	Rahjas geheiligter Wein	196	Tsas Fruchtbarkeit	201
Graues Siegel	188	Rahjas Sinnlichkeit	196	Tsas lachende Gefolgschaft	201
Großer Eidsegen	177	Rahjas Wohlgefallen	195	Tsas Lebensschutz	200
Großer Giftbann	191	Rauschsegen	179	Tsas wunderbare Erneuerung	201
<b>H</b>		Reichung des Amethyst	196	<b>U</b>	
Handwerkssegen	190	Reisesegen	200	Über die Wolken	202
Harmoniesegen	177	Ritus der Schlachthilfe	197	Ucuris Geleit	194
Harmonischer Rausch	195	Rondragabunds Führung	198	Unschuldiger Geist	201
Hashnabiths Flehen	182	Rondras Hochzeit	197	Unterpand des Heiligen Rhys	190
Hauch Borons	179	Rondras wundersame Rüstung	198	Unverstellter Blick	187
Hausfrieden	199	Ruf der Gefährten	184	Urischars ordnender Blick	188
Haut des Chamäleons	201	Ruf des Asainyf	186	<b>V</b>	
Heiliger Befehl	181	Ruf in Borons Arme	179	Verborgen wie der Neumond	193
Heilige Schmiedeglut	189	Ruf zur Ruhe	181	Verbrüderung der Feinde	196
Heilungssegen	177	<b>S</b>		Versöhnliches Schicksal	202
Herr über Feuer und Glut	190	Salajanas Segen	201	Vertrauter der Flamme	190
Hilfe der Gemeinschaft	199	Schicksalsgemeinschaft	195	Vertrauter des Felsens	189
<b>I</b>		Schild der Ehre	197	<b>W</b>	
Immerwährender Kampf	203	Schlaf des Gesegneten	180	Waffenweihe	180
Ingalfs Alchemie	187	Schlangenstab	188	Waliburias Wehr	190
Ingerimms Zorn verschone uns	189	Schneesturm	186	Weg des Fuchses	185
Innere Ruhe	181	Schrifttum ferner Lande	188	Weihe der letzten Ruhestatt	180
Jagdglück	184	Schutzsegen	178	Weihe des Heimsteins	199
<b>K</b>		Schwingen des Sturms	198	Weihesegen der Waffe	198
Kälbchensegen	192	Sechs Leben des Mungo	193	Weisheitssegen	178
Kirschblütenregen	200	Seelengefährte	184	Wille zum Frieden	201
Kleiner Giftbann	191	Seelenprüfung	178	Wille zur Wahrheit	194
Kraft des Lebens	192	Segen der Heiligen Ardare	197	Winterschlaf	186
Kunstverständ	190	Segen der Heiligen Noiona	181	Wohlverdiente Rast	192
<b>L</b>		Segen der Heiligen Velvenya	181	Wundersames Teilen des Martyriums	198
Largorax' Hammer	189	Segen der Roten Schwester	196	Wundersame Verständigung	188
Levlhans Fesselung	195	Segen des Flussvaters	182	Wundsegen	191
Liaellas Orakel	183	Segen des Heiligen Hlûthar	197	<b>Z</b>	
Licht des Herrn	194	Segen des Heiligen Isegrein	185	Zerschmetternder Bannstrahl	194
Licht des verborgenen Pfades	189	Segen des Plättlings	183	Zorn der Sturmherrin	198
Liturgische Bindung	178	Segensreicher Neuanfang	201	Zorn des Heiligen Firungald	186
Lodernder Zorn	190	Segensreiches Wasser	182	Zuflucht finden	186
Lohn der Unverzagten	191	Segnung der stählernen Stirn	198		
<b>M</b>		Segnung des Heiligen Mikail	184		
Mannschaftssegen	183	Sicherer Weg durch den Fels	189		
Marbos Geleit	180	Sichere Wanderung im Schnee	185		
Märtyrersegen	178	Sicht auf Madas Welt	187		
Meisterstück	188	Siegel Borons	181		
Mondsilberzunge	192	Speisesegen	178		
Neckeratem	184	Speisung der Bedürftigen	191		
		Sprechende Symbole	188		

# INDEX

<b>A</b>			
Abgehärtet	59	für Paktierer	93
Abgeleiteter Wert	19	für Zauberer	71
Abschaum (Status)	18	Basiswert	20
Abu al'Mada	192	BE	33
Achaz (Vorteil)	28	Bedächtig	58
Adrenalinschub	59	Beeindruckendes Wunder	85
AG	80	Beeinflussung	23
Akrobatik	22	Befreiungsschlag	40
Aktion	36	Beherrschung (Beschwörung)	81
freie	37	Behinderung	33
Alchemie	64	Beidhändiger Kampf	43
Fertigkeit	26	Vorteil	44
Allgemeine Liturgien	177	Bereit machen	36
Amphibisch	98	Beschwörung	81
Analyse (Alchemie-Talent)	26	Dienst	81
Analysegrad	80	Besonderer Besitz	28
Analyse (in der Magie, Alchemie)	80	Betäuben	38
Intensität	80	Betören	23
Struktur	80	Bewegung (Aktion)	36
Anführen	46	Binden	40
Talent	23	Bindung (Beschwörung)	82
Angepasst	28, 38	Blutmagie	78
Anrufung	204	Vorteil	73
Anrufungstechnik ignorieren	93	Blutung	32
Anstrengung, körperliche	34	Bodenplan	39
Antimagie	126	Bogen (Werte)	53
Armbrust (Werte)	53	BW	20
Artefakt	78	<b>C</b>	
analysieren	80	CH	19
aufladen	79	Chaotische Dämonen (Optionalregel)	98
auslösen	79	Chaotischer Kampf	38
ladungsbasiert	78	Charisma	19
semipermanent	78	<b>D</b>	
AsP, siehe Astralenergie		Daimonid	99
Astralenergie	70	Dämon	99
gebundene	70	chaotische (Optionalregel)	98
regenerieren	70	Liste	121
Steigerung	70	Werte	116
Astrale Regeneration	73	Dämonenkunde	25
Astralsinn	97	Dämonische Stärkung	94
AT	38	Dämonisch (Fertigkeit)	128
Atemtechnik	42	Defensiver Kampfstil	42
Athletik	22	Derekunde	24
Attacke	38	Detailgrad	9
Attribut	16	DH	34
steigern	12	mit Rüstung	33
Auflaufen lassen	40	Dienst (Beschwörung)	81
Aufmerksamkeit	42	Dolchzauber	156
Aufrechterhalten	124	Doppelangriff	40
Aufstehen (im Kampf)	39	Durchatmen	42
Aura der Heiligkeit	85	Durchhaltevermögen	34
Aura (Kreatureneigenschaft)	97	mit Rüstung	33
Ausfall (Manöver)	40	Durst	34
Ausfall (Vorteil)	43	<b>E</b>	
Ausgedehnte Probe	9	Effizientes Zaubern	72
Ausweichen	40	Ehre	197
Automatischer Manövreffekt	47	Eigenheit	
Autorität	23	ausnutzen	15
<b>B</b>		auswählen	16
Ballistisch	124	Beispiele	17
Bändiger der Elemente	72	einsetzen	15
Bändiger der Kreaturen	73	weiterentwickeln	10
Bann des Eisens	78	Eigenschaften (Fertigkeit)	130
Basisliturgien	156	Eindrucksvoll	58
Basismodifikationen		Einfluss	133
für Geweihte	84	Eingebung	59
<b>Einkommen (Vorteil)</b>		<b>E</b>	
<b>Einschränkung</b>		Gaben des Blutgeists	159
<b>Einschüchtern</b>		Gaben des Odún	159
Talent		GE	19
<b>Eis</b>			
<b>Eisenaffine Aura</b>			
<b>Elementar</b>			
Liste			
Werte			
<b>Elementarkunde</b>			
<b>Elfenlieder</b>			
<b>Elite (Status)</b>			
<b>Empfindlichkeit</b>			
<b>Endgegner</b>			
<b>Enger Raum</b>			
<b>Entwaffnen</b>			
<b>Erfahrungspunkt</b>			11–13
<b>Erfolgswert</b>			7
<b>Erfrieren</b>			98
<b>Erleichterung</b>			7
<b>Ermittlung</b>			69
<b>Erschöpfung</b>			31
<b>Erschwernis</b>			7
<b>Erste Hilfe</b>			33
<b>Ertränken</b>			98
<b>Erz</b>			138
<b>Erzwingen</b>			71
<b>EW</b>			7
<b>F</b>			
<b>Falschspielen</b>			25
<b>Feenwesen</b>			99
<b>Fernkampf</b>			46
<b>Fertigkeit</b>			
anpassen			20
Fernkampf			21
Freie			27
Nahkampf			20
profane			22
übernatürliche			27
für allgemeine Liturgien			177
für allgemeine Zauber			126
für Traditionsliturgien			179
für Traditionzauber			156
Fertigungswert			12, 20
Fesseln			98
Feuer (Fertigkeit)			139
FF			19
Fingerfertigkeit			19
Flächenangriff			98
Flexible Magie			72
Flieger			97
Flink			58
Flinke Magie			72
Flugfähig			97
Flüsse und Quellen			181
Formiert euch!			46
Vorteil			42
Freie Aktion			37
Freiwilliges Ziel			125
Friede			200
Fröhlicher Wanderer			201
Furcht			46
FW			12, 20
<b>G</b>			
Gaben des Blutgeists			159
Gaben des Odún			159
GE			19

Gebieter der Finsternis	73	bei der Jagd	68	Konzentration (Zaubereigenschaft)	124
Gebieter der Urgewalten	72	im Handwerk	61	Kopflastig	47
Gebräuche	24	in Recherchen	69	Körperbeherrschung	58
Gefahreninstinkt	29	Holzbearbeitung	62	Körperkraft	19
Gefäß der Sterne	72	Talent	26	Körperliche Anstrengung	34
Gegenhalten	43	HP	34	Körperlosigkeit	97
Gegenzauber	126	Humanoid	99	Kosten sparen	
Geister der Stärkung	162	Humus	142	für Geweihte	84
Geister des Zorns	163	Hunger	34	für Zauberer	71
Geisterpanzer	59			Kraft	145
Geister rufen	165	<b>I</b>		Kraftlinienmagie	72
Geister vertreiben	166	Identische übernatürliche Effekte	71	Kraftvoller Kampf	43
Gemeinsames Wunder	85	Illusion (Fertigkeit)	143	Vorteil	44
Gemeinsames Zaubern	78	Illusion (Zaubereigenschaft)	124	Krankheit	35
Gemeinschaft der Gläubigen	85	Immunität gegen Gifte	30	Kreatur	96
Geographie	24	Immunität gegen Gifte/Krankheiten	29	Kreatureneigenschaft	
Geschichten und Legenden	24	Immunität gegen Krankheiten	30	verleihen (Beschwörung)	81
Geschwindigkeit	19	Immunität (Kreatureneigenschaft)		Kreis der Verdammnis	92
Gesegnete Waffe (Vorteil)	85	gegen eine Fertigkeit	97	Vorteil	29
Gesundheit von Gegenständen	32	gegen eine Schadensquelle	97	Kristallmagie	168
Gewandtheit	19	Improvisation (Vorteil)	58	Kugelzauber	169
Geweih (Vorteil)	29	IN	19		
Gezielter Schlag	40	Informationen suchen	69	<b>L</b>	
Gezielter Schuss	46	Ingerimmkirchliche Trad. (Vorteil)	88	Lanzenreiten	46
Gift	35	INI	19, 36	Talent	20
Gifte und Krankheiten (Talent)	26	Initiative	19, 36	Laufen	22
Glück (Einfluss bei Proben)	7	Intensitätsanalyse	80	Lebenshaltungskosten	18
Glück (Vorteil)	29	Intuition	19	Licht (Fertigkeit)	193
Götter und Kulte	24			Lichtscheu (Kreatureneigenschaft)	97
Göttliche Nähe	85	<b>J</b>		Liebling der Gottheit	85
Großer Gegner	97	Jagd	68	List	192
Gruppenprobe	8	Jagd (übernatürliche Fertigkeit)	184	Liturgieeigenschaften	124
GS	19			Liturgische Disziplin	85
Guter Kampf	202	<b>K</b>		Liturgische Routine	85
Gutes Gold	203	Kalte Wut	43	Liturgische Sorgfalt	85
<b>H</b>		Kampfactionen, untypische	47	Liturgische Technik ignorieren	84
Haltet stand!	46	Kampfgetümmel (Fernkampf)	47	Luft	147
Vorteil	42	Kampfreflexe	42		
Hammerschlag	40	Kampfstil	43	<b>M</b>	
Vorteil	42	Vorteil	44	Mächtige Anrufung	93
Handgemenge (Fertigkeit)	20	Kampfunfähigkeit	31	Mächtige Liturgie	84
Handgemengewaffen (Werte)	51	KaP	83	Mächtige Magie	71
Handwerk	61	Karmaenergie	83	Magieabweisend	29
Fertigkeit	26	gebundene	83	Magiebann (Praiosgeweihte)	194
Harmonie	195	regenerieren	83	Magiedilettant	78
Härte	32, 47	Steigerung	83	Magiegespür	29
Hauptwaffe	39	Katzenhaft	58	Magiekunde	25
Heerführung (übernat. Fertigkeit)	197	Keine Gefangenen!	42, 46	Magieresistenz	19, 70
Heiliges Erz	188	Kennt keinen Schmerz!	42, 46	Magietheorie	25
Heiliges Feuer	189	Keulenrituale	167	Magie (übernatürliche Fertigkeit)	186
Heiliges Handwerk	190	KK	19	Magie unterdrücken (Antimagie)	126
Heilkunde	33	KL	19	Magische Elixiere (Alchemie-Talent)	26
Fertigkeit	26	Klettern	22	Produkte	64
Heilpunkt	34	Klingentanz	40	Manöver	39
Heilung fördern	33	Vorteil	42	aufbauende	40
Heilung (übernatürliche Fertigkeit)	191	Klingenwaffen		Basismanöver	40
Heimlichkeit	22	Fertigkeit	20	Eingeschränkte Basismanöver	40
Heim und Herd	199	Werte	50	Fernkampf	46
Heldentat (Massenkampf)	60	Klugheit	19	Manövereffekte, automatische	47
Hellsicht	140	KO	19	Massenkampf	60
Hexenbesen	173	Koloss	96	Matrixverständnis	72
Hexenflüche	166	Kommando	46	Mechanik	63
Hiebwaffen		Vorteile	42	Talent	26
Fertigkeit	20	Konflikt (Aktion)	36	Mehrere Ziele (spontane Modifikation)	
Werte	50	Konstitution	19	für Geweihte	84
Hinterhalt	37	Konterprobe (Zaubereigenschaft)	124	für Paktierer	93
Hohe Qualität	9	Kontrollbereich	39	für Zauberer	71
		Kontrolliertes Zaubern	72	Meister der Seelenlosen	73
		Konzentration (Aktion)	37	Meister der Wünsche	72

Meisterliche astrale Regeneration	73	<b>R</b>	Schreckgestalt	98
Meisterschuss	46	Rausch	Schusswaffen	
Vorteil	42	Reaktion	Fertigkeit	21
Meisterwerk	58	Freie	Werte	53
Menschenkenntnis	23	Reaktivierung (Vorteil)	Schutz der Gläubigen	198
Meucheln	38	Recherche	Schwäche (in Rededuellen)	56
Mirakel	91	Rededuell	Schwachpunkt (Kreaturen)	96
Mittelschicht (Status)	18	Reflexschuss	Schwarm	97
Modifikator	7	Regeneration (Kreatureneigenschaft)	Schwer (Waffeneigenschaft)	47
im Fernkampf	46	Regeneration (von Wunden)	Schwierigkeit	7
im Handwerk	61	Reichweite erhöhen (Fernkampf)	Schwimmen	22
im Massenkampf	60	Reichweite erhöhen (spontane Mod.)	Seefahrt (übernatürliche Fertigkeit)	182
im Nahkampf	38	für Geweihte	Seekampf	60
MR	19, 70	für Paktierer	Segnung der Gläubigen	85
MU	19	für Zauberer	Sehr großer Gegner	97
Mühelose Magie	72	Reichweite (im Nahkampf)	Selbstbeherrschung	22
Muskelprotz	59	Reiten	Semipermanenz	72
Mut	19	Reiterkampf	Sephrasto	13
Mutation	98	Vorteil	Sichere Heimkehr	199
Mythenkunde	24	Reittier (Waffeneigenschaft)	Sinnenschärfe	23
Mythenwesen	99	Reparatur	Soziale Anpassungsfähigkeit	58
<b>N</b>		Resistenz gegen Gifte	SP	31
Nachbrennen	98	Resistenz gegen Hitze/Kälte	Spezialtalent	124
Nächtlicher Schatten	193	Resistenz gegen Krankheiten	Spontane Modifikation	
Natürliche Rüstung (Vorteil)	29	Resistenz (Kreatureneigenschaft)	für Geweihte	84
Nebenwaffe	39	Rhetorik	für Paktierer	93
Neubeginn	201	Ringrituale	für Zauberer	71
Niederschmettern	98	Riposte	Stabzauber	172
Niederwerfen	41	Routiniert (Vorteil)	Standfest	42
Vorteil	42	RS	Stangenwaffen	
<b>O</b>		Rudel (Kreatureneigenschaft)	Fertigkeit	20
Oberschicht (Status)	18	Ruhige Hand	Werte	51
Objektritual	125	Rüstung	Starke Aura	58
Offenes Feld	38	und Magie	Stärke des Glaubens	85
Offensiver Kampfstil	43	Rüstungsbrechend	Stärkung, dämonische	94
Opferung		Rüstungsbrecher	Stehlen	25
für Geweihte	84	Rüstungsgewöhnung	Stiller Wanderer	202
für Paktierer	93	Rüstungsschutz	Streiter der Schöpfung	85
für Zauberer	71	RW	Strukturanalyse	80
Ordnung	194	<b>S</b>	Stumpfer Schlag	40
<b>P</b>		Schadensbonus	Stumpf (Waffeneigenschaft)	47
Paktierer		Schadenspunkt	Sturmangriff	41
Beispielkreatur	101	Schadensquelle	Vorteil	42
Vorteil	29	Schalenzauber	Sturz	34
Paraphysikalität	97	Scharfschuss	<b>T</b>	
Parierwaffenkampf	43	Scharfsinnig	Tarnung (Kreatureneigenschaft)	98
Vorteil	45	Schicksalspunkt	Temporal	149
Parierwaffe (Waffeneigenschaft)	47	beim Spielstart	Thaumaturg	72
Passierschlag	37, 39	Schildkampf	Tierempathie	30
Patzer	8	Vorteil	Tier (Kreaturenklasse)	99
im Kampf	38	Schildpalter	Tierkunde	24
Pferd		Schild (Waffeneigenschaft)	Tiertabelle	160
Werte	102	Schildwall	Todesstoß	41
Pflanzenkunde	24	Schlaf (übernatürliche Fertigkeit)	Vorteil	42
Pirschen	22	Schlangenreif	TP	47
Präzision	42	Schlösser knacken	Tradition	
Preise	61	Schmerzimmun	dämonisch	94
Privilegien	29	Schmieden	Vorteil	94
Probenwert	7, 19, 20, 27	Regeln	karmal	86
Profane Alchemika (Alchemie-Talent)	26	Talent	Vorteil	86–89
Produkte	64	Schnelle Fertigung	magisch	73
Prophezeien	30	Schnelle Heilung (Vorteil)	Vorteil	74–76
PW	7, 19, 20, 27	Schneller Kampf	Trefferpunkt	47
		Vorteil	Trefferzone	33
		Schnellschuss (Manöver)	Triumph	8
		Schnellziehen	Trommelrituale	172

<b>U</b>					
Überleben	25	magisch	86	ZRS	33
Übernatürliche Effekte, identische	71	VT	38	Zurückstoßen	98
Übernatürliche Fähigkeit	124	gegen Fernkampfangriffe	47	Zusammenarbeit	8
Überreden	23	<b>W</b>		beim Zaubern	78
Überrennen	41	Wachsamkeit	23	Zusätzliche Attacke (von Kreaturen)	98
Überschneidung übernat. Effekte	71	Wachstum	191	Zuverlässiges Wunder	85
Umgebung, ungewohnte	55	Waffe	47	Zweihändig	47
Umklammern	40	Werte	50	Zwergennase	30
Umreißen	40	Waffeneigenschaft	47	Zwölfgöttlicher Ritus	177
Umwelt	150	von Kreaturen	98	ZWS	33
Unaufhaltsam	42	Waffenloser Kampf (Vorteil)	42		
Unberechenbar (Waffeneigenschaft)	47	Waffenmeister	43		
Unbeugsamkeit	59	Waffenmodifikator	47		
Unfreiwilliges Ziel	125	Wahrer Namen	82		
Ungewohnte Umgebung	55	Wahrnehmung	23		
Unheilig	91, 98	Wasserwesen	98		
Unitatio	78	Wendig	47		
Vorteil	72	Werkzeug			
Unsichtbarkeit	98	Alchemie	64		
Untergrund (im Kampf)	38	Holzbearbeitung	62		
Unterschicht (Status)	18	Mechanik	63		
Unterstützung der Gläubigen	85	Schmieden	62		
Untertauchen	22	Wesenheit bannen	126		
Untoter	99	Wildnis (übernatürliche Fertigkeit)	185		
Untypische Kampfaction	47	Willenskraft	22		
Unverwüstlich	59	Willensstark	59		
<b>V</b>		Wind und Wogen	183		
Verbesserte astrale Regeneration	73	Winter (Fertigkeit)	186		
Verbesserte Rüstungsgewöhnung	42	Wirkungsdauer verlängern			
Verbotene Pforten	78	für Geweihte	84		
Vorteil	73	für Paktierer	93		
Verfolgungsjagd	57	für Zauberer	71		
Vergessen	181	Wissen (übernatürliche Fertigkeit)	187		
Vergleichende Probe	9	WM	47		
Verschlagenheit	25	WS	19, 31		
Verseuchung ertüpfeln	85	Wuchtschlag	40		
Verständigung	152	Wundabzug	31		
Verteidigung	38	Wunde	31		
gegen Fernkampfangriffe	47	Wundheilung (Heilkunde-Talent)	26		
Vertrautenzmagie	173	Wundscherz	31		
Vertrautentier	173	mit Trefferzonen	33		
Werte	123	Wundschwelle	19, 31		
Werte steigern	173	Würfelanzahl bei Proben	7		
Verwandlung	153	Wurfwaffen			
Verwundbarkeit	98	Fertigkeit	21		
Verzögern (Aktion)	37	Werte	53		
Volle Defensive	36	<b>Z</b>			
Volle Offensive	36	Zähigkeit	22		
Vorausschauend	58	Zauber aufheben	126		
Vorbereitendes Zaubern	72	Zaubereigenschaften	124		
Vorbereitung verkürzen		Zauberer (Vorteil)	30		
für Geweihte	84	Zaubermelodien	174		
für Paktierer	93	Zauber	70		
für Zauberer	71	gemeinsames	78		
Vorbereitung (Vorteil)	59	Zauberpraxis	25		
Vorteil	28	Zaubertänze	176		
allgemein	28	Zaubertechnik ignorieren	71		
erspielen (Optionalregel)	28	Zeit lassen	71		
Kampf	42	Zerbrechlich	47		
Kampfstil	44	Zeremonie			
magisch	72	für Geweihte	84		
nachkaufen	28	für Zauberer	71		
profan	58	Zerstörerisch	59		
Tradition		Zielen	46		
dämonisch	94	Zonen-Rüstungsschutz	33		
karmal	86	Zonen-Wundschwelle	33		

# ILARIS

NAME		RASSE		STATUS	
KURZBESCHREIBUNG					

## Eigenschaften und Schicksalspunkte


schip	
schip*	

## ATTRIBUTE und abgeleitete Werte

	WERE	pwu		
Konstitution		0	Wundschwelle	
Mut		0	Magierresistenz	
Gewandtheit		0	Geschwindigkeit	
Körperkraft		0	Schadensbonus	
Intuition		0	Initiative	
Klugheit		0		
Charisma		0	Astralenergie	
Fingerfertigkeit		0	Karmaenergie	

## PROFANE VORTEILE


## FERTIGKEITEN und Talente

	FAKTOR	ATTRIBUTE	BASIS	pwu	Talente	pwu	pwu(C)
Handgemenge	4/2	MU/GE/KK	0			0	0
Hiebwaffen	4/2	MU/GE/KK	0			0	0
Klingenwaffen	4/2	MU/GE/KK	0			0	0
Stangenwaffen	4/2	MU/GE/KK	0			0	0
Schusswaffen	3	FF/IN/KK	0			0	0
Wurfwaffen	2	FF/IN/KK	0			0	0
Athletik	3	GE/KK/KO	0			0	0
Heimlichkeit	2	GE/IN/MU	0			0	0
Selbstbeherrschung	3	KO/MU/MU	0			0	0
Wahrnehmung	4	IN/IN/KL	0			0	0
Autorität	3	CH/KL/MU	0			0	0
Beeinflussung	3	CH/CH/IN	0			0	0
Gebräuche	2	CH/IN/KL	0			0	0
Derekunde	2	FF/IN/KL	0			0	0
Magiekunde	2	KL/KL/MU	0			0	0
Mythenkunde	2	IN/KL/KL	0			0	0
Überleben	3	GE/FF/KO	0			0	0
Alchemie	3	FF/FF/KL	0			0	0
Handwerk	3	FF/FF/KK	0			0	0
Heilkunde	3	CH/FF/KL	0			0	0
Verschlagenheit	2	FF/IN/MU	0			0	0
						0	0
						0	0

## Freie Fertigkeiten


# LARIS

KO	0	MU	0	GE	0	KK	0	IN	0	KL	0	CB	0	FF	0
----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---

## Gesundheit

WS	
WS*	



STATUS

- 2 - 4 - 6 - 8 - 10 - 12



GS*	
DB*	
IKI	

## Rüstung

NAMEN

RS

BE

WS\*

1: Bein

2: L. Arm

3: R. Arm

4: Bauch

5: Brust

6: Kopf



## Waffen

NAMEN

TP

RW

WANDEL

HÄRTE

EIGENSCHAFTEN

AT\*

VC\*

TP\*


## Kampfvorteile


## Ausrüstung



## Erfahrung

GESAMT

eingesetzt

verfügbar

# Ílaris

## ÜBERNATÜRLICHE FERTIGKEITEN

## ÜBERNATÜRLICHE VORTEILE

## Übernatürliche Talente