

The Witcher P&P RPG

GRUNDREGELWERK v2.0

Das Pen & Paper Rollenspiel im
Witcher-Universum

erstellt von:

Marcel Ortega Oßwald

Schriesheim, 11. Juli 2018

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	ii
1 Abkürzungsverzeichnis	1
2 Rassen	2
2.1 Menschen	2
2.2 Elfen (Aén Seidhe)	2
2.3 Zwerge	3
2.4 Hexer	3
3 Klassen	3
3.1 Militärische Klassen	4
3.2 Motorische Klassen	4
3.3 Soziale Klassen	5
3.4 Handwerkliche Klassen	5
3.5 Wissende Klassen	5
3.5.1 Magiebegabte Klassen	5
3.5.2 Alchemistische Klassen	6
3.6 Naturbezogene Klassen	8
3.7 Beispielklassen	8
4 Kampf	8
4.1 Behinderung	9
4.2 Bewegung	9
4.3 Allgemeine Kampfreden	9
4.4 Fernkampfreden	10
4.4.1 Distanz	11
4.4.2 Bewegung	11
4.4.3 Größe	12
4.4.4 Sicht	12
4.5 Status und Sonderaktionen	13
4.6 Kampfsonderfertigkeiten	15

4.7	Kampftechniken	16
4.7.1	Breiter Schlag/Rundumschlag	16
4.7.2	Finte	17
4.7.3	Gegenschlag	17
4.7.4	Ansturm	17
5	Reittiere	18
5.1	Allgemeines zum berittenen Kampf	18
5.1.1	Wenn dein Reittier im Kampf fällt	18
5.1.2	Wenn dein Reittier in Panik verfällt	19
5.1.3	Wann verfällt dein Reittier in Panik?	19
5.1.4	Wenn du bewusstlos wirst	19
5.2	Beritterner Nahkampf	19
5.2.1	Geschwindigkeitsboni	20
5.2.2	Angriffe auf kleinere Ziele	20
5.3	Berittener Zauberkampf	20
5.4	Berittener Fernkampf	20
5.4.1	Freihändig Reiten	21
5.5	Weitere Sonderregeln	21
6	Charakter	21
6.1	Grundattribute	21
6.2	Abgeleitete Attribute	22
6.2.1	Zähigkeit & Seelenkraft	22
6.3	Talente	22
6.3.1	Sonderregeln	25
6.3.2	Waffen & Kampf	27
6.4	Lebenslauf	28
7	Waffen	28
7.1	Schwerter	28
7.2	Äxte	29
7.3	Armbrüste und Bögen	30
7.4	Speere und Dolche	30
7.5	Stabwaffen	30
8	Rüstungen	30
8.1	Schilder	31
8.2	Brustschutz und -panzer	31

9	Ausrüstung	31
9.1	Waffenzubehör	31
9.2	Kleidung	32
9.3	Reisebedarf und Werkzeuge	33
9.4	Beleuchtung	34
9.5	Verbandszeug und Heilmittel	35
9.6	Behältnisse	35
9.7	Musikinstrumente	36
9.8	Genussmittel und Luxus	36
9.9	Tiere	36
9.10	Tierbedarf	38
9.11	Fortbewegungsmittel	38
9.12	Magische Amulette	39
10	Alchemie	39
10.1	Ingredienzen	40
10.1.1	Arten	40
10.1.2	Aufbewahrung und Haltbarkeit	41
10.1.3	Eigenschaften	41
10.1.4	Konzentrationswerte	43
10.2	Suchen und Sammeln	43
10.2.1	Gezielte Suche	44
10.2.2	Unbestimmte Suche	45
10.2.3	Abbau von Mineralien	45
10.3	Herstellung	46
10.3.1	Grundstoffe	46
10.3.2	Schwarzpulver	48
10.3.3	Alkohol	48
10.3.4	Berechnung neuer Eigenschaften	51
10.3.5	Tränke und Öle	53
10.3.6	Bomben	53
10.3.7	Sonstiges	54
10.4	Qualitätsmerkmale	55
10.4.1	Geruch-Skala	55
10.4.2	Farb-Skala	55
10.4.3	Geschmack-Skala	55
10.4.4	Qualitätsbeispiele	55

11 Herbarium	56
11.1 Wirkstoffe	56
11.1.1 Hauptwirkstoffe	57
11.1.2 Sekundärwirkstoffe	60
11.2 Pflanzen	61
11.2.1 Alraunenwurzel	61
11.2.2 Balissafrucht	61
11.2.3 Berberrohrfrucht	62
11.2.4 Büschelkrautblüten	62
11.2.5 Eisenkraut	63
11.2.6 Feainnwedd	63
11.2.7 Geisblatt	64
11.2.8 Grünschimmel	64
11.2.9 Hanfasern	65
11.2.10 Hopfendolden	65
11.2.11 Hundspetersilie	66
11.2.12 Ignatia Blüten	66
11.2.13 Krähenauge	67
11.2.14 Mistelzweig	67
11.2.15 Mutterkornsamen	68
11.2.16 Nieswurzblüten	68
11.2.17 Pimentwurzel	69
11.2.18 Schöllkraut	69
11.2.19 Sewanten	70
11.2.20 Weiße Myrte	70
11.2.21 Wolfsaloe	71
11.2.22 Wolfsbann	71
11.2.23 Zaunrübe	72
11.2.24 Zaunrübenwurzel	72
11.3 Mineralien	73
11.3.1 Herzogswasser	73
11.3.2 Kaliumnitrat	73
11.3.3 Kalzium Equum	74
11.3.4 Kohle	74
11.3.5 Königsstein	75
11.3.6 Lunasplitter	75
11.3.7 Optima Mater	76
11.3.8 Schwefel	77

11.3.9 Phosphor	77
11.3.10 Pulverisierte Perle	78
11.3.11 Weinstein	78
11.3.12 Weißer Essig	79
11.3.13 Quecksilber	79
12 Alchemistische Gebräue	80
12.1 Leichte Tränke	80
12.2 Mittlere Tränke	81
12.3 Schwere Tränke	83
12.4 Leichte Öle	84
12.5 Mittlere Öle	84
12.6 Schwere Öle	84
12.7 Leichte Bomben	85
12.8 Mittlere Bomben	86
12.9 Schwere Bomben	87
13 Magie	87
13.1 Erfahrungs- und Ausbildungsgrad	87
13.2 Magische Energie	89
13.2.1 Wasser	89
13.2.2 Erde	89
13.2.3 Luft	89
13.2.4 Feuer	90
13.3 Orte der Macht	90
13.4 Priester und Druiden	90
13.5 Zauberationen	91
13.5.1 Ziel benennen	91
13.5.2 Modifikationen	91
13.5.3 Benennung der Energiequelle	93
13.5.4 Energie schöpfen	93
13.5.5 Magieprobe	95
13.6 Spezialisierungen	95
13.6.1 Dämonisch	95
13.6.2 Einfluss	95
13.6.3 Elementar	96
13.6.4 Heilung	96
13.6.5 Illusion	96
13.6.6 Objekt	97

13.6.7 Psychokinetik	97
13.6.8 Sphären	97
13.6.9 Verwandlung	97
13.6.10 Wahrsagerei	98
13.7 Fähigkeiten	98
13.7.1 Adlerschwinge	98
13.7.2 Aen evall	99
13.7.3 Aeolito	99
13.7.4 Armatrutz	100
13.7.5 Balsam Salabunde	100
13.7.6 Bannbaladin	101
13.7.7 Blick in die Gedanken	101
13.7.8 Blitz dich find	102
13.7.9 Claudibus	102
13.7.10 Desintegratus	103
13.7.11 Duplicatus	103
13.7.12 Ecliptifactus	104
13.7.13 Exposami	105
13.7.14 Foramen	106
13.7.15 Fortifex	106
13.7.16 Fulminictus	107
13.7.17 Gefunden	107
13.7.18 Herzschlag ruhe	107
13.7.19 Hilfreiche Pfote	108
13.7.20 Ignifaxius	108
13.7.21 Ignisphaero	109
13.7.22 Imperavi	109
13.7.23 Lunge des Leviatan	110
13.7.24 Katzenaugen	110
13.7.25 Klarum Purum	111
13.7.26 Krabbelnder Schrecken	111
13.7.27 Kraft des Tieres	112
13.7.28 Manus Illusionis	112
13.7.29 Menetekel	112
13.7.30 Motoricus	113
13.7.31 Nuntiovolo	113
13.7.32 Objectobscurus	114
13.7.33 Objectovoco	114

13.7.34 Paralysis	115
13.7.35 Penetrizzel	115
13.7.36 Projectimago	116
13.7.37 Radau	116
13.7.38 Regeneratio	117
13.7.39 Runenzauber	117
13.7.40 Sensibar	117
13.7.41 Silentium	118
13.7.42 Solidirid	118
13.7.43 Sumus Elixiere	119
13.7.44 Transversalis	119
13.7.45 Vogelzwitschern	120
14 Glyphen	120
14.1 Herstellung	120
14.2 Anwendung	121
14.3 Effekte	121
14.4 Offensive Runen	122
14.5 Defensive Runen	122
15 Vor- und Nachteile	124
15.1 Vorteile	124
15.2 Nachteile	128
16 Monster	133
16.1 Bestien	133
16.2 Draconide	133
16.3 Orgoide	133
16.4 Relikte	134
16.5 Verfluchte Wesen	134
16.6 Nekrophagen	134
16.7 Konstrukte	134
16.8 Insektoide	135
16.9 Hybriden	135
16.10 Geister	135
Tabellenverzeichnis	i

1 Abkürzungsverzeichnis

Abkürzung	Bedeutung
QS	Qualitätsstufe
AW	Ausweichen
TW	Trefferwahrscheinlichkeit
TP	Trefferpunkte (= Schaden)
BL	Blocken
PA	Parieren
GS	Geschwindigkeit
AK	Aktion (im Kampf)
SF	Steifungsfaktor (gibt an, wie schwer eine Fertigkeit aufzuleveln ist)
RW	Reichweite
MTP	Magische Trefferpunkte (= magischer Schaden)
MTW	Magische Trefferwahrscheinlichkeit
MK	Manakosten
M	Mana oder ausgegebenes Mana (für eine Fähigkeit)
ZZ/ZD	Zauberzeit/Zauberdauer (= wie lange dauert es, einen Zauberspruch zu wirken)
LZ	Ladezeit (= wie lange braucht man um eine Waffe nachzuladen)
WD	Wirkungsdauer
QSWX	Anzahl Würfel in Abhängigkeit der erreichten Qualitätsstufe <i>Beispiel: QSW6 bei QS II → 2W6</i>
BE	Behinderung, kann körperliche Aktionen wie z.B. <i>Kraftakt</i> oder <i>Klettern</i> erschweren. AW, INI, MTW und TW sind immer um 1 pro BE erschwert.
EW	Effektwahrscheinlichkeit (= Wahrscheinlichkeit, dass der Effekt einer Glyphe eintritt)
RD	Rüstungsdurchbohrung
RS	Rüstschutz
FW	Fertigkeitswert (= der Wert auf einem Talent)
KR	Kampfrunde(n)
ZK/SK	Zähigkeit/Seelenkraft (Widerstand gegen körperliche/magische Dinge)

2 Rassen

In der Welt von *The Witcher* gibt es viele Rassen. Hier werden nur die Rassen beschrieben und vorgestellt, die spielbar sind. Weitere, nicht spielbare Rassen sind z.B. Göttinge, Halbelfen, Gnome, Doppler, Halblinge, Bobolaks und Dryade.

2.1 Menschen

Menschen sind in der Gesellschaft akzeptiert und haben auch einen gewissen Einfluss auf die Mitmenschen.

Lebenspunkte (LP): 10

Talentpunkte: 285

Grundattribute: Alle auf 8

Grundattribute Mod.: beliebige(s) Attribut(e) +2

Vor- und Nachteile: -

2.2 Elfen (Aén Seidhe)

Elfen, die in dieser Welt leben werden Aén Seidhe genannt. Sie sind hinterlistig, talentiert im Überleben in der Wildnis und ausgezeichnete Bogenschützen. Werden von der Gesellschaft gehasst. Sie sehen die Menschen als minderwertig und „nackte Affen“ an.

Lebenspunkte (LP): 7

Talentpunkte: 270

Grundattribute: Alle auf 8

Grundattribute Mod.: IN und GE +1; KL oder KK -2

SK: +1

Vor- und Nachteile: Unfähig (Zehen), Altersresistenz

Besonderheiten:

Talent *Singen* hat einen Steigunsfaktor (SF) von A.

2.3 Zwerge

Zwerge sind trotz ihrer Größe sehr zäh und stark. Diese Eigenschaften machen aus ihnen exzellente Handwerker. Die besten Schmiede der Welt sind Zwerge. Im Gegensatz zu den Elfen sind sie nicht arrogant. Deshalb und wegen dem gesellschaftlichen Nutzen als Handwerker werden sie von der Gesellschaft geduldet.

Lebenspunkte (LP): 15

Talentpunkte: 250

Grundattribute: Alle auf 8

Grundattribute Mod.: KO und KK +1; CH oder GE -2

Vor- und Nachteile: Begabung (Zechen), Zäher Hund

Besonderheiten:

Der Steigungsfaktor (SF) der Talente *Leder-*, *Stein-* und *Metallverarbeitung* werden um 1 Stufe verbessert.

2.4 Hexer

Hexer sind Personen (Menschen, Elfen, Halbelfen) die in ihrer Kindheit zu mächtigen Kämpfern ausgebildet werden. Sie sind in der Lage einfache Magie zu benutzen. Nach der Ausbildung mutieren sie während einem Ritual, der „Kräuterprobe“. Für die meisten Kinder endet das Ritual tödlich, weshalb es nur sehr wenige Hexer gibt. Sie bekommen beigebracht Emotionen zu unterdrücken und werden von der Gesellschaft ausgestoßen - wegen Angst oder Verachtung. Ihr Kodex verlangt in jeder Situation absolute Neutralität.

3 Klassen

Hinweise:

- Kampfsonderfertigkeiten kosten 5-20 Punkte (SL entscheidet)
- Jede Art von Punkte (z.B. Talent- oder Fähigkeitspunkte) können bei Absprache mit dem SL auch für andere Dinge benutzt werden
- **Startgeld:** 1000Kr.

- Ein Grundattribut darf nicht über 14 sein.
- Alle Grundattribute zusammen dürfen nicht höher als 100 sein.
- jeder bekommt einen besonderen Gegenstand, der bis zu 1000Kr. kostet. Z.B. Pferd, Mobiles Labor, Glyphe(n), Amulett, etc... (Wenn die Spieler damit einverstanden sind?!)
- Helden starten nur mit zur Klasse passenden Kleidung.

3.1 Militärische Klassen

Hauptkategorie: Waffen & Kampf

Sekundärkategorie: Körpertalente

KK oder GE: +2

MU: +2

ZW: +1

Haupttalentpunkte: 40

Sekundärtalentpunkte: 20

Talentpunkte: 273

Kampfsonderfertigkeiten: Fortgeschrittene Kampfkunst

Vorteile: -

Nachteile: -

Waffenspezialisierung: Waffentalent auswählen → entsprechenden SF auf A.

3.2 Motorische Klassen

Hauptkategorie: Motorische Talente

Sekundärkategorie: Waffen & Kampf (Räuber/Bandit) oder Körpertalente (Dieb) oder Gesellschaftstalente (Trickbetrüger)

Haupttalentpunkte: 40

Sekundärtalentpunkte: 20

Talentpunkte: 319

Kampfsonderfertigkeiten: -

Vorteile: -

Nachteile: -

Waffentalent: Ein Waffentalent auf 12.

3.3 Soziale Klassen

Hauptkategorie: Gesellschaftstalente

Sekundärkategorie: ?

CH: +2

Haupttalentpunkte: 40

Sekundärtalentpunkte: 20

Talentpunkte: 289

Kampfsonderfertigkeiten: -

Vorteile: -

Nachteile: -

Waffentalent: Ein Waffentalent auf 12.

3.4 Handwerkliche Klassen

Hauptkategorie: Handwerkstalente

Sekundärkategorie: Körpertalente (Schmied) oder Motorische Talente (Schlosser)

KK oder FF: +2

Haupttalentpunkte: 40

Sekundärtalentpunkte: 20

Talentpunkte: 289

Kampfsonderfertigkeiten: -

Vorteile: -

Nachteile: -

Waffentalent: Ein Waffentalent auf 12.

3.5 Wissende Klassen

3.5.1 Magiebegabte Klassen

Magier beginnen mit dem Erfahrungsgrad *Adept* (siehe Kapitel 13.1).

Priester und Druiden, die sich ausschließlich auf Magie spezialisieren (also kein Kampf oder Alchemie) starten als *Adept*.

Priester und Druiden mit magischen Fähigkeiten, die sich aber auch auf andere Sachen konzentrieren, beginnen als *Novizen*. Ist die andere Sache die Alchemie bekommt der Spieler den Vorteil *Alchemie I*. Bei Kampf darf er ein Waffentalent auf 12 setzen.

Entsprechend der Tabelle 13.1 hat der Spieler Magiepunkte mit denen er Fähigkeiten erwerben kann. Die Kosten pro Zauber richten sich nach deren Steigungsfaktor (SF).

A: 1 Magiepunkt

B: 2 Magiepunkte

C: 3 Magiepunkte

D: 4 Magiepunkte

Die maximale erlaubte Anzahl an Zaubern darf jedoch nicht überschritten werden. Zusätzlich sucht sich der Spieler eine Spezialisierung aus (Kapitel 13.6). Der FW für jede Fähigkeit dieser Spezialisierung erhöht sich um +7. Alternativ darf der Spieler zwei Spezialisierungen auswählen. In diesem Fall erhöhen sie die FW der entsprechenden Fähigkeiten um +3.

Hauptkategorie: Wissenstalente

Sekundärkategorie: Gesellschafts- (Magier) oder Naturtalente (Druide, Weideler, Priester)

KL: +2

Haupttalentpunkte: 40

Sekundärtalentpunkte: 20

Talentpunkte: 275 (Können auch zum Skillen von Fähigkeiten eingesetzt werden. Jedoch nicht um neue Fähigkeiten zu erlangen.)

Kampfsonderfertigkeiten: -

Vorteile: Altersresistenz

Nachteile: -

Waffentalent: Stabkampf auf 10.

3.5.2 Alchemistische Klassen

Hiermit sind Klassen gemeint, die sich in der Alchemie auskennen. Das können beispielsweise Alchemisten, Chemiker oder Wissenschaftler sein. Sie sind in der Lage Tränke, Öle, Bomben und mehr herzustellen. Der *Alchemie*-Vorteil ist nicht nur für diese Kategorie reserviert. Für solche Klassen gilt die folgende Klassenbeschreibung.

Hauptkategorie: Wissenstalente

Sekundärkategorie: Naturtalente

KL: +2

FF: +2

Haupttalentpunkte: 40

Sekundärtalentpunkte: 20

Talentpunkte: 295

Kampfsonderfertigkeiten: -

Vorteile: *Alchemie II*

Nachteile: -

Waffentalent: -

Talente SF Mod.:

Pflanzenkunde → A

Magiekunde → C

Menschenkenntnis → B

Stabkampf → C

Tanzen → B

Wissende ohne Magie- und Alchemie-Kenntnis

In diese Kategorie fallen Leute, die weder über Magie- noch Alchemie-Kenntnisse verfügen.

Dazu gehören beispielsweise Lehrer und Akademiker, für die folgende Werte gelten.

Hauptkategorie: Wissenstalente

Sekundärkategorie: Gesellschaftstalente

KL: +2

GE: +2

Haupttalentpunkte: 40

Sekundärtalentpunkte: 20

Talentpunkte: 285

Kampfsonderfertigkeiten: -

Vorteile: -

Nachteile: -

Waffentalent:

Talente SF Mod.:

Alchemie → C

Heilkunde → A

Pflanzenkunde → A

Magiekunde → C

Etikette → B

Gassenwissen → B

Menschenkenntnis → B

Überreden → B

3.6 Naturbezogene Klassen

Hauptkategorie: Naturtalente

Sekundärkategorie: Körpertalente (Holzfäller,Bauer) oder Motorische Talente (Jäger)

KO: +2

Haupttalentpunkte: 40

Sekundärtalentpunkte: 20

Talentpunkte: 289

Fähigkeitspunkte: -

Einfache Fähigkeiten: -

Mächtige Fähigkeiten: -

Heilzauber: -

Glyphen: -

Vorteile: -

Nachteile: -

Waffentalent: Ein Waffentalent auf 12.

3.7 Beispielklassen

Klasse	Kategorie
Barde/in	Soziale Klasse
Handwerker/in	Handwerkliche Klasse
Dieb/in	Motorische Klassen
Schmuggler/in	Motorische Klassen
Arzt/Ärztin	Wissende/Soziale Klasse
Magier/in	Wissende Klassen
Söldner/in	Militärische Klassen
Kaufmann/frau	Soziale Klasse
Priester/in	Wissende Klasse
Jäger	Naturbezogene Klasse

Tabelle 3.1: Beispielklassen

4 Kampf

In diesem Kapitel werden die möglichen Aktionen der Helden während dem Kampf aufgelistet und beschrieben. Nicht jede Aktion kann von jedem Helden verwendet werden. Das hängt von folgenden Faktoren ab: Rasse, Klasse, Waffe, körperliche Behinderungen. Nicht jede Aktion kann von jedem Helden verwendet werden. Je nachdem, wie wenig Kampferfahrung ein Charakter hat, fallen ein paar Aktionen weg. Für Spezialmanöver (u.A. Parieren) wird die Kampfsonderfertigkeit *Fortgeschrittene Kampfkunst* benötigt.

4.1 Behinderung

Behinderung, oder auch Belastung, kann durch alles Mögliche entstehen. Z.B. durch schwere Last, die man am Körper trägt (schwere Rüstung). Ein Punkt Belastung wirkt sich wie folgt auf Aktionen und Werte aus: -1AW, -1INI, -1GS. Auch Talente können dadurch erschwert werden: -1 *Klettern*, -1 *Schwimmen*, -1 *Tanzen*. Es können auch weitere Talente betroffen sein, wenn es der SL für angebracht hält.

4.2 Bewegung

Standardmäßig hat man eine maximale Geschwindigkeit (GS) von $(GE + KO) / 2$ pro Aktion (im Sprint). Für jede Behinderung (BE) verringert sich die Geschwindigkeit um 1m. Die mindeste Geschwindigkeit beträgt 2m. Wenn man sich in einer Aktion bewegen und jemanden angreifen will, wird die GS um 50% reduziert (nur bei Nahkampfangriffen).

4.3 Allgemeine Kampfregeln

Nahkämpfer haben die Möglichkeit einen normalen Angriff pro Aktion auszuführen. Dabei muss eine Probe auf das Talent passend zur geführten Waffe bestanden werden. Nahkampfangriffe können geblockt, pariert oder ausgewichen werden. Beim Blocken muss gewählt

werden, mit welcher Waffe oder welchem Schild geblockt werden soll. Wird ein Angriff erfolgreich geblockt oder wird ihm ausgewichen, erleidet man keinen Schaden.

Beim Parieren wird zuerst eine Probe auf Blocken oder Ausweichen abgelegt. Misslingt die Probe wird man getroffen und kann nicht mehr zum Gegenschlag ansetzen. D.h., dass die zweite Probe auf Parieren entfällt. Wenn jedoch die Probe gelingt, hat man den Angriff erfolgreich abgewehrt und wirft eine Probe auf Parieren, um dem Angreifer einen Gegenschlag zu versetzen. Gelingt die Parieren-Probe auch, taumelt der Gegner und kann während der gesamten restlichen Runde nicht mehr Ausweichen, Blocken oder Parieren. Misslingt die Parieren-Probe kommt man selber ins taumeln. Das kann man verhindern, indem man erfolgreich auf Körperbeherrschung würfelt. Man kann nur Angriffe von Humanoiden parieren.

Beim Ausweichen hat man auch die Möglichkeit einen Ausweichschritt zu machen, wenn man die Kampfsonderfertigkeit *Fortgeschrittene Kampfkunst* hat. Dabei wird eine Probe auf Ausweichen, erleichtert um 1, abgelegt. Bei Erfolg ist er dem Angriff ausgewichen und kann sich einen Schritt (1-2m) in jede beliebige Richtung bewegen.

Für jeden Angriff nach dem ersten, den man in einer Runde abwehren muss bekommt man eine Erschwernis von -2 auf Blocken (BL), Parieren (PA) und Ausweichen (AW). -1, wenn man die Kampfsonderfertigkeit *Meisterliche Kampfkunst* hat.

Wenn man jemanden würgt, ist er nach 5 Aktionen bewusstlos. Nach weiteren 5 Aktionen ist er tot. Jede Runde (solange er bei Bewusstsein ist) kann der Gewürgte eine Probe auf *Willenskraft* oder *Kampftechnik* ablegen, um sich aus dem Würgegriff zu befreien. Der SL hat die Möglichkeit die Probe zu erschweren, wenn er es aufgrund der Staturen beider Personen für angebracht hält.

4.4 Fernkampfbregeln

Fernkämpfer können genauso wie Nahkämpfer einen Angriff pro Aktion ausführen. Jedoch müssen Bögen und Armbrüste nach jedem Schuss wieder geladen werden. Erst wenn die Waffe geladen ist, kann sie abgefeuert werden. Armbrüste können bereits vor dem Kampf geladen werden - Bögen nicht. Ein Bogen benötigt immer 2 Hände, während eine Armbrust mit einer Hand abgefeuert werden kann. Armbrüste müssen jedoch mit zwei Händen nachgeladen werden.

Bögen verschießen Pfeile und Armbrüste verschießen Bolzen. Pfeile und Bolzen können nur mit Schilden geblockt werden. Das Ausweichen vor Pfeilen und Bolzen bei einer Distanz von maximal 30m ist immer um 2 erschwert. Bei 31-80m Entfernung ist das Ausweichen um 1 erschwert. Ab 81m gibt es keine Erschwernis mehr.

Entscheidet sich ein Fernkämpfer zum Angriff muss er zuerst ein Ziel bestimmen. Je nach Ziel, kann man Boni oder Mali bekommen. Welche Boni oder Mali erhält, hängt von verschiedenen Kriterien ab.

4.4.1 Distanz

Abhängig von der Waffe gelten unterschiedliche Modifikationen für die Reichweite. Es gibt die Kategorien nah, mittel und weit für die Distanz zum Ziel.

Modifikationen durch Reichweite	
Nah	+2TW, +1TP
Mittel	+/-0TW
Weit	-2TW, -1TP

Tabelle 4.1: Modifikationen durch Reichweite (RW)

4.4.2 Bewegung

Beim Fernkampf zu Fuß, kann deine Bewegung oder die des Ziels Einfluss auf die Trefferwahrscheinlichkeit (TW) haben. Stillstehende Ziele sind leichter zu treffen als bewegte Ziele.

Modifikationen durch Bewegung	
Ziel steht still	+2TW
Ziel bewegt sich leicht (max. 5m)	+/-0TW
Ziel bewegt sich schnell (min. 6m)	-2TW
Ziel schlägt Haken zusätzlich	-4TW GS des Ziels halbiert
Schütze geht (max. GS/2; Laufen und Schießen in einer Aktion)	-2TW
Schütze rennt (max. GS; Rennen und Schießen in einer Aktion)	-4TW

Tabelle 4.2: Modifikationen durch Bewegung

Für den berittenen Fernkampf gelten besondere Regeln.

Modifikationen vom Pferderücken <i>(Details in einem separaten Kapitel über Reittiere)</i>	
Tier steht	+/-0TW
Tier im Schritt	-4TW
Tier im Trab	fast unmöglich (Glückstreffer bei einer gewürfelten 1 auf W20)
Tier im Galopp	-8TW

Tabelle 4.3: Modifikationen vom Pferderücken

4.4.3 Größe

Auch die Größe des Ziels spielt eine wichtige Rolle.

Modifikationen durch Größe	
Winzig (Ratte, Kröte, Spatz, Hase)	-8TW
Klein (Rehkitz, Schaf, Ziege)	-4TW
Mittel (Mensch, Zwerg, Pferd)	+/-0TW
Groß (Troll, Rind)	+4TW
Riesig (Wyvern, Riese)	+8TW

Tabelle 4.4: Modifikationen durch Größe

4.4.4 Sicht

Auch die Sicht zum Ziel ist wichtig für die Treffsicherheit.

Modifikationen durch eingeschränkte Sicht	
Gute Sicht	+/-0TW
Eingeschränkte Sicht / Deckung I (Nebel, Mondlicht, Gestrüpp)	-2TW

Ziel nur als Silhouette erkennbar / Deckung II (Dichter Nebel, Sternenlicht)	-4TW
Ziel unsichtbar	fast unmöglich (Glückstreffer bei einer gewürfelten 1 auf W20)

Tabelle 4.5: Modifikationen durch eingeschränkte Sicht

4.5 Status und Sonderaktionen

Aktion	Schwierigkeit Mod.	Dauer
Trank nehmen	-	2AK (+1AK aus Inventar holen)
Wunde/Blutung versorgen	-	2AK (+1AK falls Hilfsmittel aus dem Inventar geholt werden muss. Z.B. Verbandszeug)

Tabelle 4.6: Zusätzliche Aktionen im Kampf

Status	Schwierigkeit Mod.
Liegend	-4AW, -4BL, 25%GS alle anderen Angriffs- und Verteidigungs-Aktionen sind im liegenden Zustand nicht möglich. Wenn man eine liegende Person angreift, bekommt man eine Erleichterung von 4.
Kriechend (auch geduckt)	-2TW Angriff., -2AW, -2BL, 50%GS alle anderen Angriffs- und Verteidigungs-Aktionen sind im kriechenden/geduckten Zustand nicht möglich. Wenn man eine kriechende Person angreift, bekommt man eine Erleichterung von 2.
Deckung I (einfache Deckung. Z.B. Baum oder kleiner Fels)	Erschwertes Ziel für Fernkämpfer → -2TW für Angreifer.
Deckung II (gute Deckung. Z.B. großer Baum oder großer Fels)	Erschwertes Ziel für Fernkämpfer → -4TW für Angreifer.

Taumeln	Wenn eine Person taumelt, kann sie nichts mehr machen. Weder Ausweichen, Blocken oder Parieren. Sobald eine Person das Gleichgewicht verliert, kann sie eine Probe auf <i>Körperbeherrschung</i> ablegen, um sich zu stabilisieren. Gelingt es nicht, wird die Probe in jeder Runde wiederholt, bis sie gelingt (oder man tot ist oder hinfällt). Wenn eine taumelnde Person Schaden bekommt, fällt sie hin → der Status <i>Taumeln</i> wird durch <i>Liegend</i> ersetzt. Wenn man eine taumelnde Person angreift, bekommt man eine Erleichterung von 4.
Blutung	-1TP pro AK. WD: 10AK. Kann z.B. durch einen Verband gestoppt werden.
Starke Blutung	-2TP pro AK. WD: 15AK. Kann z.B. durch einen Verband gestoppt werden.
Leicht Verwundet	Passiert nichts. Mehrere leichte Wunden können zu einer mittelschweren Verwundung führen.
Mittelschwer Verwundet	Kann in manchen Situationen zu Erschwernissen führen. Wird vom SL bestimmt. Kann auch den Status Blutend herbeiführen.
Stark Verwundet	Je nach Wunde, kann z.B. ein Körperteil nicht mehr verwendet werden. Kann zu starker Blutung, Ohnmacht oder auch zum Tod führen.

Tabelle 4.7: Liste aller Status

Von *Liegend* auf *Kriechend* benötigt man eine Kampfaction (AK). Eine weitere AK wird benötigt um aufzustehen:

- *Liegend* +2AK → *Stehend*
- *Liegend* +1AK → *Kriechend*
- *Kriechend* +1AK → *Stehend*
- *Stehend* +1AK → *Liegend* (hinschmeißen)
- *Stehend* +0AK → *Kriechend*

Deckung I & II hilft nur gegen magische und physische Fernkampfangriffe und nicht gegen Nahkampfangriffe.

4.6 Kampfsonderfertigkeiten

Es gibt mehrere Sonderfertigkeiten für den Kampf, die diverse Boni geben. Manche Klassen haben von vornerein bestimmte Kampfsonderfertigkeiten. Bei anderen Klassen kann sich der Spieler auch eine bestimmte Anzahl aussuchen.

Name	Beschreibung	Anmerkung
Fortgeschrittene Kampfkunst	Proben auf <i>Kampftechniken</i> werden um 2 erleichtert. Außerdem kann der Held jetzt <i>Parieren</i> und eine <i>Ausweichrolle</i> ausführen	Kann nur von kampfbezogenen Klassen verwendet werden. +6 auf <i>Raufen</i> und <i>Kampftechnik</i> .
Meisterliche Kampfkunst	Die Erschwernis beim Standhalten von aufeinander folgenden Schlägen wird anstatt um 2, um 1 pro Stufe erhöht. Zusätzlich werden Proben auf <i>Kampftechniken</i> um 4 erleichtert.	<i>Forgeschrittene Kampfkunst</i> muss bereits erlernt sein.
Schwertkampfkunst I-III	Bonus auf Angriffe mit Schwertern: +1 pro Stufe	höhere Stufen sind nur durch das Aufleveln erreichbar
Präzisionsschuss I-III	Erschwernis um 2 pro Stufe und +2 TP pro Stufe	
Schneller Schuss	Verkürzt die Ladezeit und benötigte Zeit zum Ziehen der Fernkampfwaffe um 1	
Ruhige Hand I-II	Bonus auf Angriffe mit Fernkampfwaffen: +1 pro Stufe	
Berittener Schütze	Geht das Reittier (<i>Schritt</i>), ist das Schießen nicht mehr erschwert. Im Galopp ist es nur noch um 4 erschwert. Der Schütze kann zudem aus vollem Galopp nach hinten schießen. Im Trab sind weiterhin Glückstreffer möglich (also bei einer 1 auf W20). Zur Benutzung beider Hände muss keine Probe abgelegt werden und es kann auch im Galopp geschossen werden.	
Faustkampftechnik I-II	Bonus beim Raufen: +1 pro Stufe	

Ausweichen I-III	Erleichtert das Ausweichen um +2 pro Stufe	
Parieren I-III	Erleichtert das Parieren um +1 pro Stufe	
Diener der Dunkelheit I-III	Stufe+1W4 TP zusätzlich in der Nacht. Gilt auch für Fähigkeiten, die Schaden verursachen.	Können nur von Magiebegabten verwendet werden.
Diener des Lichts I-III	Stufe+1W4 TP zusätzlich am Tag. Gilt auch für Fähigkeiten, die Schaden verursachen.	Können nur von Magiebegabten verwendet werden.

Tabelle 4.8: Kampfsonderfertigkeiten

4.7 Kampftechniken

Kampftechniken kann grundsätzlich jeder anwenden. Um sie gut anwenden zu können benötigt der Held den Vorteil *fortgeschrittene Kampfkunst*. Alle Kampftechniken können mit allen Waffen oder Fäusten angewandt werden. Für Fäuste gilt: einen kleineren Würfel nehmen ($W6 \rightarrow W4$, $W8 \rightarrow W6$, usw.). Ob der Held trifft und wie viel Schaden er dabei verursacht wird genauso ausgewürfelt, wie bei einem normalen Angriff. Durch Kampftechniken können lediglich Werte, wie der Schaden oder die Anzahl getroffener Gegner erhöht werden. Dazu muss vor dem normalen Angriff eine separate Probe abgelegt werden. Wie die Probe im Detail aussieht legt jede Kampftechnik für sich fest.

4.7.1 Breiter Schlag/Rundumschlag

Trifft beliebig viele Gegner um sich herum. Wie weit sich der Held bei diesem Schlag drehen soll, entscheidet der Spieler. Er kann also auch nur 3 nebeneinander stehende Gegner angreifen, die in seiner Reichweite sind, obwohl 5 Gegner um ihn herum stehen. Richtwerte lauten folgendermaßen: 1 Gegner = 90° , 2 Gegner = 180° , 3 Gegner = 270° , 4 Gegner = 360° . Zu beachten ist, dass durch diese Technik auch verbündete getroffen werden können.

Um den *Rundumschlag* auszuführen muss eine Probe auf *Kampftechnik* (KT) bestanden werden. Je nachdem wie weit sich der Held dabei dreht, entstehen verschiedene Effekte.

0° - 90° : +4KT

91° - 180° : +1W6 TP durch den zusätzlichen Schwung.

181°-270°: 2+1W6 TP und zusätzliche Probe auf *Körperbeherrschung* (Gleichgewicht). Misslingt die Probe gerät der Held ins Taumeln.

271°-360°: 4+1W6 TP, -2KT und zusätzliche Probe auf *Körperbeherrschung* (Gleichgewicht). Misslingt die Probe gerät der Held ins Taumeln.

Der Angriff kann ganz normal ausgewichen, geblockt oder pariert werden.

4.7.2 Finte

Der Held täuscht eine Bewegung an um zwischen zwei vor ihm stehenden Gegnern hindurch zu huschen. Dabei kann er einen der Gegner mit dem Schwert verletzen (normaler Angriff) und den anderen durch einen Körperstoß zu Boden werfen.

Dazu muss der Spieler eine Probe auf *Kampftechnik* bestehen. Für den Schlag gegen einen Gegner gelten die selben Regeln wie für einen normalen Angriff. Um den zweiten Gegner zu Boden zu werfen muss der Held eine Probe auf *Kraftakt* bestehen. Diese Probe kann vom SL je nach Statur des Gegners erleichtert oder erschwert werden.

Kampferfahrene Gegner können der *Finte* ausweichen oder den Schlag/Körperstoß abwehren (blocken), jedoch nicht parieren.

4.7.3 Gegenschlag

Der Held konzentriert sich mindestens eine Aktion lang auf den nächsten Schlag. Der Held kann sich dabei nicht fortbewegen. Der Held macht dadurch mehr Schaden: +1W12 TP. Es gelten die selben Regeln wie bei einem normalen Angriff. Anstürmende Gegner geraten durch einen erfolgreichen *Gegenschlag* ins Taumeln, sind allerdings auch schwieriger zu treffen. In diesem Fall gilt: $-GS_{Gegner}/5$ TW. Erleidet der Held Schaden, während er sich konzentriert, bricht die Kampftechnik ab.

Ein anstürmender Gegner kann einem *Gegenschlag* nicht ausweichen, blocken oder parieren. Stehende Gegner können den Angriff blocken.

4.7.4 Ansturm

Der Held rennt zu einem Gegner hin, springt in die Luft und verpasst ihm einen Schlag auf den Kopf. Es gelten dabei die normalen Bewegungsregeln. Für den Angriff muss eine Probe auf *Kampftechnik* bestanden werden. Der zusätzliche Schaden beträgt $GS+1W6$ TP.

Der Gegner bekommt eine Erleichterung auf *ausweichen* von +2 und eine Erschwernis von -GS/5 (aufgerundet) auf blocken und parieren.

5 Reittiere

Reittiere können für den schnelleren Transport verwendet werden während Begleiter die unterschiedlichsten Funktionen haben können, z.B. die Unterstützung im Kampf.

Die normale Reichweite beträgt 12m. Das ist die (maximale) Geschwindigkeit, die im *Schritt* erreicht wird. Im *Trab* kann sich das Reittier 1,5-fach (18m pro Aktion) und im *Galopp* doppelt so weit (24m) bewegen. Durch hohe Lasten, die das Reittier tragen oder ziehen muss, kann sich die Belastung (BE) des Pferdes erhöhen, was die (maximale) Reichweite des Pferdes, genauso wie bei Personen einschränkt. Jede BE verringert die maximale Reichweite pro Aktion um 1m (→ -1m im *Schritt*, -1,5m im *Trab* und -2m im *Galopp*).

5.1 Allgemeines zum berittenen Kampf

Pferde und Ponys dienen im Kampf bereitwillig als Reittiere. Reittiere, die kein Kampftraining haben, reagieren im Kampf verängstigt. Das kann dazu führen, dass sie während dem Kampf in Panik verfallen und versuchen den Reiter abzuschmeißen. Im Normalfall benötigt man mindestens eine Hand zum Reiten.

Im berittenen Kampf kannst du die Lauf-Aktion deines Reittieres, zusätzlich zu deiner eigenen Aktion verwenden. Dadurch kannst du dich in einer Aktion fortbewegen und angreifen. Wie weit du dich in einer Aktion fortbewegen kannst, hängt von der Gangart des Pferdes ab.

5.1.1 Wenn dein Reittier im Kampf fällt

Wenn dein Reittier stürzt, muss dir eine Wurfprobe auf Reiten gelingen, um weich zu fallen und keinen Schaden zu erleiden. Misslingt der Wurf, erleidest du 1W6 Schadenspunkte.

5.1.2 Wenn dein Reittier in Panik verfällt

Wenn dein Reittier in Panik verfällt, muss dir eine Wurfprobe auf Reiten gelingen, um das Pferd unter Kontrolle zu bringen. Wenn dein Reittier kein Kampftraining hat, wird die Probe um 2 erschwert. Wenn du einen Militärsattel verwendest, wird die Probe um 2 erleichtert. Misslingt der Wurf wirst du zu Boden geschmissen und erleidest 1W6 Schaden. Gelingt dir der Wurf behältst du das Pferd unter Kontrolle, kann sich in diesem Zug aber nicht mehr fortbewegen.

5.1.3 Wann verfällt dein Reittier in Panik?

Wann ein Pferd in Panik verfällt, hängt vom SL ab. Dabei sollen bestimmte Faktoren berücksichtigt werden: Wie viele Personen/Monster befinden sich auf dem Schlachtfeld? Ist dein Reittier kampferfahren? (Wenn das Reittier kampferfahren ist, sollte es nur in seltenen Fällen während einem Kampf in Panik ausbrechen!) Trägt das Reittier Scheuklappen?

Im Normalfall verfällt ein Reittier ohne Kampftraining nach 3 bis 5 Aktionen oder wenn der Reiter angegriffen wird, in Panik.

5.1.4 Wenn du bewusstlos wirst

Wenn du bewusstlos geschlagen wirst, hast du eine Chance von 50% im Sattel zu bleiben (75%, wenn du einen Militärsattel benutzt). Wenn du stürzt, erleidest du 1W6 Schadenspunkte. Ohne deine Führung meidet das Reittier den Kampf → er flieht.

Wie der berittene Fern-, Nah- und Zauberkampf im Detail funktioniert und was man dabei zu beachten hat, wird in den folgenden Unterkapiteln beschrieben.

5.2 Beritterner Nahkampf

Beim berittenen Nahkampf kann der Reiter nur mit einer Hand zuschlagen. D.h., dass Zweihandwaffen nicht benutzt werden können. (Bögen können benutzt werden. Siehe Kapitel 5.4.) Grundsätzlich ist es möglich, dass der Spieler beim Reiten beide Hände benutzen kann. In diesem Fall muss der Spieler eine Probe auf *Reiten* ablegen, um das Pferd erfolgreich mit den Knien zu lenken. Das ist nicht im *Galopp* möglich. Wenn das Reittier kein Kampftraining hat, wird die Probe um 2 erschwert. Die Probe entfällt, falls der Spieler die Kampfsonderfertigkeit *Berittener Schütze* hat.

5.2.1 Geschwindigkeitsboni

Bei Nahkampfangriffen vom Pferd aus, verursacht der Spieler zusätzlichen Schaden, abhängig von der Reitgeschwindigkeit. **Der Schaden wird um GS/2 erhöht.** Für den *Galopp* gilt eine zusätzliche Regel: Ist das Ziel ein Humanoid, hat der Angriff eine 50% Chance den Gegner sofort zu töten oder zumindest schwer zu verletzen, wenn es das Ziel nicht schafft auszuweichen oder zu blocken. Die konkrete Auswirkung bei einem Treffer aus dem *Galopp* kann der SL situationsabhängig entscheiden. **Berittene Einheiten, die aus dem *Galopp* heraus angreifen werden mit einer Erschwernis von -4 pariert/gekontert. Blocken und Ausweichen wird nicht erschwert.**

5.2.2 Angriffe auf kleinere Ziele

Wenn der Spieler eine Kreatur angreift, die kleiner als sein Reittier ist, erhält er einen **Bonus von +4TP auf seine Nahkampfangriffe**, weil er aus einer höheren Position angreift.

5.3 Berittener Zauberkampf

Solange sich das Reittier nicht im *Galopp* befindet, kann wie gewohnt gezaubert werden. Auch beim berittenen Zauberkampf gilt, dass eine Hand frei sein oder einen Zauberstab halten muss, während die zweite Hand die Zügel hält. Im *Galopp* ist zaubern nicht möglich.

Wenn das Pferd in Panik verfällt wird der aktuelle Zauber abgebrochen.

5.4 Berittener Fernkampf

Wenn das Reittier steht, gibt es keine Mali. Wenn das Reittier geht (im *Schritt*) wird der Angriff um 4 erschwert (-4TW). Im *Galopp* wird der Angriff um 8 erschwert (-8TW). Im *Trab* sind nur Glückstreffer möglich (eine 1 bei einem W20). Da für die Benutzung von Bögen zwei Hände nötig sind, muss der Spieler zusätzlich eine Probe ablegen. Das ist im Kapitel 5.4.1 genauer beschrieben. Weitere Boni/Mali werden genauso wie beim Fernkampf zu Fuß berechnet.

5.4.1 Freihändig Reiten

Wenn der Spieler freihändig reiten will, z.B. um seinen Bogen zu benutzen, muss er eine Probe auf *Reiten* ablegen, um das Pferd erfolgreich mit den Knien zu lenken. Wenn sein Reittier kein Kampftraining hat, wird die Probe um 2 erschwert. Die Probe entfällt, falls der Spieler die Kampfsonderfertigkeit *Berittener Schütze* hat.

5.5 Weitere Sonderregeln

Vom Reittier aus können keine Spezialmanöver, wie z.B. parieren ausgeführt werden.

Mit Schilden lassen sich nur Angriffe von vorne und der Seite des Schildarms blocken. Angriffe von der Seite des Waffenarms kann man nur mit der dort geführten Waffe blocken oder ihnen ausweichen.

Ausweichen auf Reittieren ist immer um 2 erschwert, außer man springt vom Pferd runter.

Allgemein gilt, dass Rüstungen zu Pferde weniger behindern, da das Pferd einen Teil des Gewichtes trägt. Die Erschwernis auf Kampfproben durch *Belastung* ist um 1 erleichtert (-1BE).

Das Wechseln von *Schritt* zu *Trab* zu *Galopp* während einem Kampf muss immer mit einer Probe auf *Reiten* bestätigt werden. Der Wechsel von *Schritt* zu *Galopp* ist nur möglich, wenn das Pferd den *Carrière* beherrscht. Der *Carrière* ist ein spezieller Geloppsprung, der einem Pferd antrainiert werden muss. Den Sprung beherrschen Pferde mit Kampftraining aber auch Renn- und Kutschpferde.

Wenn das Reittier verletzt wird, verfällt es sofort in Panik.

6 Charakter

6.1 Grundattribute

Jeder Charakter besitzt folgende Grundattribute auf denen Talente, Angriffe und die meisten Fähigkeiten basieren - Mut (MU), Klugheit (KL), Intuition (IN), Charisma (CH), Fingerfertigkeit (FF), Geschicklichkeit (GE), Konstitution (KO) und Körperkraft (KK). Jede Rasse

gibt feste Punkte auf die einzelnen Grundattribute. Durch weitere Talentpunkte können sie weiter gesteigert werden. Tabelle 6.1(Spalte E) zeigt wie viele Punkte benötigt werden, um ein Grundattribut zu erhöhen. Bei der Erstellung eines Charakters darf kein Attribut über 14 sein.

6.2 Abgeleitete Attribute

INI: $(MU + MU + IN + GE) / 5$

AW: $GE / 2$

GS: $(GE + KO) / 2$

6.2.1 Zähigkeit & Seelenkraft

Zähigkeit (ZK) und Seelenkraft (SK) geben die Resistenz gegenüber körperlichen bzw. magischen Einflüssen. Manche Zauber können durch die Seelenkraft oder Zähigkeit des Ziels erschwert werden. Seelenkraft haben nur Zauberer und Zauberinnen. Wie viel hängt von ihrer Erfahrung in der Zauberkunst ab. Zähigkeit verringert außerdem den physischen Schaden um 1TP pro Stufe.

6.3 Talente

Jeder Held besitzt viele Talente aus unterschiedlichen Kategorien. Jede Kategorie besteht aus mehreren Talenten, welche wiederum einen Steigungsfaktor (SF) haben. Der SF jedes Talent es hängt von der gewählten Klasse ab. Dieser Faktor bestimmt, wie viele Talentpunkte ausgegeben werden müssen, um ein Talent aus dieser Kategorie aufzuleveln. Der SF wird als Buchstabe angegeben (siehe Tab. 6.1). Je mehr ein Talent gelevelt wird, desto mehr Punkte benötigt man. Jeder Spieler bekommt eine bestimmte Anzahl Talentpunkte, die er beliebig auf alle Talente verteilen kann. Wie viele Talentpunkte er bekommt hängt von der gewählten Rasse und Klasse ab.

Beispiel: Wenn der Steigungsfaktor des Talent es Menschenkenntnis gleich B ist, dann muss ich 2 Talentpunkte ausgeben um es um einen Punkt zu erhöhen. Sobald das Talent auf 12 ist, benötige ich 4 Punkte um es weiter zu verbessern.

Talent	TW	Mil.	Mot.	Soz.	Handw.	Wissen	Natur	Hexer
--------	----	------	------	------	--------	--------	-------	-------

Körpertalente <i>MU/GE/KK</i>								
Klettern	MU/GE/KK	B	B	C	C	C	A	B
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	C	C	C	C	C	C	B
Kraftakt	KO/KK/KK	B	B	C	C	C	B	B
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	C	C	C	C	B	C	B
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	C	C	C	C	C	C	B
Einschüchtern	MU/IN/CH	A	B	C	B	C	B	A
Zeichen ¹	MU/KO/KO	?	?	?	?	?	?	A ²
Motorische Talente <i>IN/GE/FF</i>								
Gaukeleien	MU/CH/FF	C	A	B	B	C	D	D
Reiten	CH/GE/KK	A	B	C	C	C	A	A
Schwimmen	GE/KO/KK	B	B	B	B	B	A	B
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	C	A	C	B	C	C	C
Verbergen	MU/FF/GE	B	B	C	C	C	C	C
Schlösserknacken	IN/FF/FF	C	B	C	C	C	C	C
Werfen ³		B	B	B	B	C	B	B
Gesellschaftstalente <i>IN/CH/CH</i>								
Singen ¹	KL/CH/KO	B	C	B	C	B	B	C
Musizieren	CH/FF/KO	C	C	B	C	B	B	C
Tanzen	KL/CH/GE	C	C	A	C	A	B	D
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	B	B	B	B	B	C	C
Etikette ¹	KL/IN/CH	B	D	B	C	A	C	D
Gassenwissen	KL/IN/CH	C	C	B	C	C	D	D
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	B	B	B	C	C	D	D
Überreden	MU/IN/CH	C	C	B	C	C	C	C
Betören ¹	IN/CH/CH	?	?	?	?	?	?	C ²
Verkleiden	IN/CH/GE	B	B	A	C	B	A	B
Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	B	A	A	B	B	B	B
Handel ¹	KL/IN/CH	B	B	B	B	C	C	C
Naturtalente <i>MU/GE/KO</i>								

¹Sonderregeln (Kapitel 6.3.1) beachten.²ist nicht von Sonderregeln betroffen

Fähr tensuchen	MU/IN/GE	B	C	D	C	D	A	A
Fesseln	KL/FF/KK	A	B	C	B	C	B	B
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	B	B	D	B	C	A	B
Orientierung	KL/IN/IN	B	B	B	B	B	A	B
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	D	D	C	D	B	B	B
Tierkunde	MU/MU/CH	D	D	D	D	B	A	A
Wildnisleben	MU/GE/KO	D	D	D	D	B	A	B
Wissenstalente <i>KL/KL/IN</i>								
Geographie	KL/KL/IN	B	C	B	C	A	C	B
Götter & Kulte	KL/KL/IN	C	D	C	C	A	C	C
Magiekunde ¹	KL/KL/IN	C	C	C	C	A	C	B
Sagen & Legenden	KL/KL/IN	B	C	B	C	A	B	A
Monsterekunde	KL/KL/IN	C	D	D	D	B	C	A
Alchemie	KL/GE/FF	D	D	D	D	A	D	A
Heilkunde	KL/FF/FF	C	C	C	C	B	C	B
Handwerkstalente <i>FF/FF/KO</i>								
Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	B	B	B	C	C	A	B
Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	B	B	B	A	C	B	B
Holzbearbeitung	FF/GE/KK	B	B	C	A	C	B	B
Lederbearbeitung ¹	FF/GE/KO	C	C	C	B	D	C	C
Steinbearbeitung ¹	FF/FF/KK	C	C	D	B	D	C	C
Metallbearbeitung ¹	FF/KO/KK	C	D	D	B	D	C	C
Waffen & Kampf ³ <i>MU/KK/GE</i>								
Willenskraft ³	MU/IN/CH	B	C	C	C	C	B	B
Schwertkampf		B	C	C	C	C	C	A
Axtkampf		B	C	C	C	C	C	-
Bogenschießen		B	C	C	C	C	C	-
Armbrustschießen		B	C	C	C	C	C	-
Speerkampf		B	C	C	C	C	C	-
Stabkampf ³		B	C	C	C	B	C	A
Raufen ³		A	B	C	B	C	B	A
Kampftechnik ³		A	B	C	C	C	B	A
Ausweichschritt ³		AW						

³Kapitel 6.3.2 beachten.

Tabelle 6.2: Talente

6.3.1 Sonderregeln

Für manche Talente gelten besondere Regeln. Dadurch kann der endgültige SF von Talenten von der Talente-Tabelle 6.2 abweichen. Das kann von der gewählten Klasse oder Rasse abhängen, aber auch von bestimmten Vor- und Nachteilen⁴. Auch andere Faktoren können den SF von bestimmten Talenten beeinflussen.

Zechen

Abhängig vom **Körpergewicht**:

bis 69kg: D

65kg bis 85kg: C

über 85kg: B

Bei **Zwergen** wird der SF um eine Stufe verbessert.

Bei **Elfen** wird der SF um eine Stufe verschlechtert.

Der Vorteil *Vieltrinker*⁴ verbessert den SF um eine Stufe.

Der Nachteil *Alkoholiker*⁵ verbessert den SF um zwei Stufen.

Betören

Menschliche Frauen bekommen unabhängig ihrer Klasse ein C (SF).

Elfische Frauen bekommen unabhängig ihrer Klasse ein B.

Elfische Männer bekommen unabhängig ihrer Klasse ein C.

Alle anderen Rassen bekommen ein D.

Der Vorteil *Gutaussehend*⁵ verbessert den SF um eine Stufe pro Vorteils-Stufe.

Der Nachteil *Hässlich*⁶ verschlechtert dem SF um eine Stufe pro Nachteils-Stufe.

⁴Siehe Kapitel 15

⁵Details zum Vorteil in Kapitel 15.1

⁶Details zum Nachteil in Kapitel 15.2

SF	A	B	C	D	E
1-12	1	2	3	4	15
13-14	2	4	6	8	15
15	3	6	9	12	30
16+	4	8	12	16	30

Tabelle 6.1: Steigungsfaktor (SF) der Talente

Werfen

Gilt für improvisierte Wurfaffen wie z.B. Steine.

Singen

Elfen bekommen ein A.

Magiekunde

Bei **Magiebegabten** entscheidet der SL ob der Spieler ein A oder B bekommt.

Nicht Magiebegabte bekommen ein C.

Das letzte Wort hat der SL.

Etikette

Der SL entscheidet unter Berücksichtigung der gewählten Klasse. Bauern o.Ä. sollten ein C oder D bekommen. Spieler mit dem Vorteil *Adel*⁴ bekommen ein A.

Handel

Kaufleute bekommen ein A.

Leder-, Stein-, Metallbearbeitung

Bei **Zwergen** wird der SF um eine Stufe verbessert.

6.3.2 Waffen & Kampf

Kampferfahrene Klassen dürfen sich auf den Umgang mit einer Waffe spezialisieren und die entsprechende Kategorie auf A ändern.

Willenskraft

Bei Erfolg alle Erschwernisse bei den nächsten 4 Aktionen ignorieren. Wie diese Aktionen aussehen ist egal. Nur ein Versuch pro Kampf. Mali der Waffe werden weiterhin berücksichtigt.

Stabkampf

Wird auch für improvisierte Schlagwaffen, z.B. Stöcke oder Äste, verwendet.

Raufen

Jeder Spieler der die Kampfsonderfertigkeit *Fortgeschrittene Kampfkunst* hat, bekommt standardmäßig 6 Punkte auf *Raufen*.

Kampftechnik

Kann für Sonderaktionen wie Schwung-Angriff oder Entwaffnung, aber auch um sich z.B. aus einem Würgegriff zu befreien benutzt werden. Jeder Spieler der die Kampfsonderfertigkeit *Fortgeschrittene Kampfkunst* hat, bekommt standardmäßig 6 Punkte auf *Kampftechnik*.

Ausweichschritt

Das selbe wie Ausweichen nur mit anschließender Bewegung (1m).

6.4 Lebenslauf

Folgende Fragen sollten mindestens beim Lebenslauf beantwortet werden.

1. Wo wurdest du geboren?
2. Wer sind deine Eltern?
 - 2.1. Wo leben sie?
 - 2.2. Was machen sie beruflich?
3. Wieviele Geschwister hast du?
 - 3.1. Wo leben sie?
 - 3.2. Was machen sie beruflich?
 - 3.3. Solltest du sterben, kannst du mit einem Geschwisterteil weiterspielen
4. Wie geht es deiner Familie?
 - 4.1. Gibt sie ein Problem? Schulden, Kriminell, Rivalen (rivalisierende Familien), etc...

7 Waffen

Pfeile und Speere haben 4 Rüstungsdurchbohrung.

7.1 Schwerter

Waffe	Hände	TW	TP	BL	PA	Anmerkung
Kurzsword	1	-	5+1W6	12	10	+1INI, 500Kr.
Nilfgaarder Schwert	1/2→1W6	-	8+1W6	12	10	850Kr.
Redanisches Langsword	2	+1	12+2W6	14	12	2100Kr.
Katzenstahlsword	2	+2	6+2W8	15	12	+1INI, 3400Kr.

Tabelle 7.1: Schwerter-Liste

7.2 Äxte

Waffe	Hände	TW	TP	BL	PA	Anmerkung
Axt	1/2→1W8	-	8	12	6	500Kr.
Kriegsaxt	1/2→1W8	-	12+1W8	12	6	900Kr.
Doppelseitige Kriegsaxt	2	-	20+2W8	12	8	2000Kr.
Mahakamer Streitaxt	2	-	24+2W8	12	8	3100Kr.
Zwergenbeil	1/2→1W8	-	20+1W8	13	10	3500Kr.

Tabelle 7.2: Äxte-Liste

7.3 Armbrüste und Bögen

Waffe	Ladezeit	TW	TP	RW	Anmerkung
Bogen	3	-	6+1W6	20/100/160	400Kr.
Langbogen	3	-	7+1W8	20/100/160	800Kr.
Elfenbogen	2	+1	6+2W6	20/100/170	1200Kr.
Dryadischer Bogen	2	+1	12+2W6	20/120/180	1600Kr.
Dryadischer Langbogen	1	+2	12+3W8	30/140/200	2600Kr.
Armbrust	4	-	12+1W6	20/120/200	400Kr.
Wolfsarmbrust	4	+1	20+2W8	25/120/200	2000Kr.
Cindarische Armbrust	4	+2	24+3W6	30/130/220	3000Kr.

Tabelle 7.3: Fernkampfaffen - Armbrüste und Bögen

7.4 Speere und Dolche

Waffe	Hände	TW	TP	BL	PA	Anmerkung
Dolch	1	-	4+1W4	16	12	+2AW, 300Kr.
Parierdolch	1	-	6+1W6	18	14	+1AW, 2000Kr.
Speer	1/2→+2	-	2+2W6	10	-	800Kr.

Tabelle 7.4: Speere und Dolche

7.5 Stabwaffen

Stabwaffen sind für Magier gedacht. Sie verbessern die magischen Fähigkeiten.

Waffe	Hände	TW	TP	BL	PA	MTW	MTP	Preis
Zauberstab	1	-	1+1W6	8	-	+1	-	400Kr.
Großer Zauberstab	1	+1	5+1W8	9	-	+2	+1W4	1100Kr.
Stab aus Elfenbein	1	+2	10+1W8	10	-	+4	+1W4	2000Kr.
Stab des Succubus	1	+1	2+3W6	10	-	+1QS	-	4000Kr.

Tabelle 7.5: Stabawffen

8 Rüstungen

8.1 Schilder

Name	BL	Behinderung	Preis
Buckler	14	Deckung I	400Kr.
Rundschild	16	-1BE, Deckung I	1000Kr.
Setzschild	18	-2BE, Deckung II	2200Kr.

Tabelle 8.1: Schilder-Liste

8.2 Brustschutz und -panzer

Name	Rüstschutz	Behinderung	Preis
Leichte Lederrüstung	3	-	400Kr.
Robuste Lederrüstung	5	-1INI, -1AW	600Kr.
Kettenrüstung	7	-2BE	1200Kr.
Plattenpanzer	9	-4BE	3200Kr.

Tabelle 8.2: Rüstungen

9 Ausrüstung

Alle möglichen Gegenstände, die man bei verschiedenen Händlern in der Welt kaufen kann.

9.1 Waffenzubehör

Gegenstand	Preis
Bogensehne	1Kr.
Dolchscheide	5Kr.
Köcher, für 20 Pfeile oder Bolzen	15Kr.
Schwertscheide	12Kr.
Waffenpflegeset	5Kr.

Tabelle 9.1: Waffenzubehör

9.2 Kleidung

Kleidung	Preis
Balkleid	350Kr.
Brusttuch	0,3Kr.
Filzhut	0,8Kr.
Halstuch	4Kr.
Hemd	3Kr.
Hose	3Kr.
Hose mit Hosentasche	3,5Kr.
Jacke	5Kr.
Kapuzenumhang	6Kr.
Kleid	6Kr.
Korsett	150Kr.
Kutte	2,5Kr.
Ledergürtel	3Kr.
Lederhandschuhe	0,3Kr.
Ledermantel	75Kr.
Lederschuhe	5Kr.
Lederstiefel	12Kr.
Lendenschurz	0,3Kr.
Magierrobe	80Kr.
Mantel	7Kr.
Nachthemd	1,5Kr.
Pelzfäustlinge	6Kr.
Pelzgefütterte Stiefel	24Kr.

Pelzmütze	6Kr.
Rock	3Kr.
Sandalen	2Kr.
Schal	0,5Kr.
Schleier	20Kr.
Seidenschärpe	20Kr.
Seidenstrümpfe	80Kr.
Strohhut	0,2Kr.
Tunika	1,5Kr.
Unterhosen	1Kr.
Weste	3Kr.
Wollstrümpfe	0,5Kr.

Tabelle 9.2: Kleidung

9.3 Reisebedarf und Werkzeuge

Gegenstand	Preis
Angel mit Angelschnur, 10m	3Kr.
Becher	0,3Kr.
Beil/Handaxt	20Kr.
Besen	0,5Kr.
Bratspieß, Eisen	16Kr.
Brecheisen	26Kr.
Dietriche	5Kr.
Dreizack	50Kr.
Essbesteck	0,5Kr.
Falscher Bart	2Kr.
Feile	15Kr.
Flaschenzug	55Kr.
Hammer	3Kr.
Handbohrer	7Kr.
Handsäge	5Kr.
Hängematte	2Kr.
Holzfälleraxt	80Kr.
Holzschale	0,8Kr.

Holzteller	0,9Kr.
Kletterhaken (10x)	27Kr.
Krug	1,5Kr.
Kupferkessel	24Kr.
Leim	1Kr.
Meißel	5,5Kr.
Messer	10Kr.
Nadel- und Zwirnset	4,5Kr.
Nägels	0,6Kr.
Pfanne	12Kr.
Schaufel	8,5Kr.
Schere	5Kr.
Schlafsack	7Kr.
Schneeschuhe	6,5Kr.
Spaten	8,5Kr.
Spitzhacke	20Kr.
Strickleiter, pro Meter	2,5Kr.
Woldecke	2Kr.
Wurfhaken	7Kr.
Zange	6Kr.
Zelt, 1 Person	14,5Kr.
Zelt, 2 Personen	25Kr.

Tabelle 9.3: Reisebedarf und Werkzeuge

9.4 Beleuchtung

Gegenstand	Brenndauer	Preis
Fackel	1,5h	0,5Kr.
Kerzen, 10 Stück	10h	6Kr.
Kerzenständer	-	11,5Kr.
Öllampe	8h	0,5Kr.
Lampenöl	12h	0,2Kr.
Zunder, 25 Portionen	-	0,2Kr.
Zunderdose (Platz für 25 Portionen)	-	1Kr.

Tabelle 9.4: Beleuchtung

9.5 Verbandszeug und Heilmittel

Gegenstand	Preis
Blutegel	0,3Kr.
Chirurgische Instrumente	80Kr.
Schädelbohrer	17Kr.
Schröpfglas	2Kr.
Verband	1,3Kr.
Wundnähtezeug	4,5Kr.

Tabelle 9.5: Verbandszeug

9.6 Behältnisse

Gegenstand	Preis
Feldflasche	6Kr.
Geldbeutel	1Kr..
Geldkatze	2Kr.
Gürteltasche	4Kr.
Kiepe	7Kr.
Lederranzen	17Kr.
Lederrucksack	35Kr.
Phiole	2Kr.
Puderdöschen	6Kr.
Sack	1Kr.
Schmuckkästchen	20Kr.
Tiegel	0,5Kr.
Trinkhorn	0,5Kr.
Truhe	18Kr.
Tuchbeutel	0,8Kr.
Umhängetasche	8,5Kr.
Vase	1Kr.

Wasserschlauch	5,5Kr.
-----------------------	--------

Tabelle 9.6: Behältnisse

9.7 Musikinstrumente

Gegenstand	Preis
Fanfare	500Kr.
Flöte	2Kr.
Laute	150Kr.
Sackpfeife	30Kr.
Standharfe	550Kr.
Trommel	15Kr.

Tabelle 9.7: Musikinstrumente

9.8 Genussmittel und Luxus

Gegenstand	Preis
Brettspiel	5Kr.
Handspiegel	60Kr.
Jonglierball	0,5Kr.
Parfüm	120Kr.
Seife	1Kr.
Spielkarten	5Kr.
Tabak	0,1Kr.
Tabakdose	3Kr.
Tabakspfeife	5Kr.
Würfel	0,5Kr.

Tabelle 9.8: Genussmittel

9.9 Tiere

Tier	Kampferfahren	Preis
Jagdhund	nein	100Kr.

Maultier	nein	250Kr.
Pferd	nein	750Kr.
Pony	nein	250Kr.
Rennpferd (+5GS)	nein	1000Kr.
Schlachtross	ja	1500Kr.

Tabelle 9.9: Tiere

9.10 Tierbedarf

Gegenstand	Preis
Halsband und Leine	1Kr.
Hufeisen	4Kr.
Hundefutter (für eine Woche)	0,2Kr.
Militärsattel	300Kr.
Packsattel	30Kr.
Pferdefutter (für eine Woche)	0,5Kr.
Ponyfutter (für eine Woche)	0,3Kr.
Reitsattel	60Kr.
Satteldecke	1Kr.
Satteltasche	17Kr.
Sporen	6Kr.
Striegelzeug	16Kr.
Zügel und Zaumzeug	15Kr.

Tabelle 9.10: Tierbedarf

9.11 Fortbewegungsmittel

Gegenstand	Preis
Bollerwagen	60Kr.
Karren, einachsig	180Kr.
Kleines Ruderboot	1200Kr.
Kleines Segelboot	6500Kr.
Kutsche	2000Kr.
Mobiles Labor	1000Kr.

Tabelle 9.11: Fortbewegungsmittel

9.12 Magische Amulette

Name	Beschreibung	Preis
Auge der Illusionen	Halte es vor eine Illusion um sie aufzulösen.	500Kr.
Hexeramulett	Vibriert, wenn es sich in der Nähe einer magischen Aura befindet.	800Kr.
Amulett der Gerüche	Verstärkt die Intensität und Reichweite des Geruchs, an dem Ort wo sich das Amulett befindet.	200Kr.
Amulett der Zeit	Dieses Amulett wechselt seine Farbe mit der Tageszeit. Schwarz bei Nacht und Weiß bei Tag. In den Übergangszeiten besitzt es einen Grauton.	250Kr.
Amulett der Friedfertigen	Das Amulett lässt den Träger unbedeutender und ungefährlicher wirken.	1000Kr.
Sphären-Amulett	Das Amulett vibriert, je näher man einem Monster ist.	1200Kr.

Tabelle 9.12: Magische Gegenstände

10 Alchemie

Diese Kapitel beschäftigt sich mit der Alchemie. Der komplette Entstehungsprozess von alchemistischen Gebräue, wie Tränke, Öle und Bomben wird im Detail beschrieben. Dazu gehört das Suchen und Sammeln von Ingredienzen, die Gewinnung von Wirkstoffen und natürlich die Herstellung von Tränken, Öle und Bomben. Der Erfolg von allen Aktionen muss durch Talentproben bestätigt werden. Wie diese im Detail aussehen wird in den folgenden Kapitel erläutert.

Neben den Beschreibungen der einzelnen Aktionen (sammeln von Ingredienzen, Wirkstoffe extrahieren, etc...) gibt es ein Herbarium sowie eine Tränke-, Öle- und Bomben-Liste. Im Herbarium sind alle Zutaten wie Pflanzen und Mineralien aufgeführt, die für die Herstellung von alchemistischen Gebräue und mehr verwendet werden können. Manche Ingredienzen haben nach alchemistischer Aufbereitung auch eigenständige Effekte. Tränke, Öle und Bomben werden aus einer Kombination von spezifischen Ingredienzen und Wirkstoffen hergestellt. Wirkstoffe werden aus Pflanzen und Mineralien extrahiert.

Bevor die Regeln der verschiedenen Aktionen erklärt werden, ist es wichtig zu Verstehen, was es mit den Zutaten, ihren Eigenschaften und Konzentrationswerten auf sich hat. Dies ist wichtig um zu verstehen, wie das Ergebnis bestimmte Eigenschaften erhält.

10.1 Ingredienzen

Ingredienzen bezeichnen alchemistische Zutaten, die u.A. für die Herstellung von Tränken, Ölen und Bomben verwendet werden können. *Alchemistische Zutaten* meint Zutaten deren Hauptzweck darin besteht, für alchemistische Gebräue eingesetzt zu werden. Alltägliche Dinge wie beispielsweise Obst kann ebenfalls als Zutat für manche Gebräue dienen, ist in diesem Dokument allerdings nicht mit *Ingredienz* gemeint.

10.1.1 Arten

Man unterscheiden die Ingredienzen in zwei Kategorien. Pflanzen und Mineralien. Beides kommt in der Natur vor und kann von Helden eingesammelt werden. Außerdem kann der Held sowohl aus Pflanzen als auch aus Mineralien Wirkstoffe extrahieren, die für spezifische Gebräue benötigt werden. Jede Ingredienz besteht aus einem Hauptwirkstoff und optional aus einem Sekundärwirkstoff. Den Wirkstoffen und deren Gewinnung sind allerdings eigene Kapitel gewidmet.

Pflanzen

Zu den Pflanzen gehören z.B. Kräuter, Sträucher, Früchte, Wurzeln, usw. Pflanzliche Ingredienzen lassen sich auch weiter einteilen. Z.B. Wurzeln, Blüten, Kräuter, u.v.m. Pflanzen kann man an den unterschiedlichsten Orten finden. Es gibt häufig-, , mittelhäufig- und selten vorkommende Pflanzen.

Mineralien

Mineralien sind spezielle Ingredienzen, die vor allem unterirdisch oder in Gestein anzutreffen sind. Es gibt aber auch Ausnahmen. Mineralien werden genauso wie Pflanzen auch für die Herstellung von bestimmten Tränken, Ölen und Bomben benötigt. Mineralien müssen flüssig oder in Pulverform sein, damit sie weiter verwendet werden können. Wenn man kleine Gesteinsbrocken mit einem Stößel zerkleinert erhält man Pulver. Dieses Pulver kann auch in Wasser aufgelöst werden, z.B. um es in Flaschen aufbewahren zu können.

10.1.2 Aufbewahrung und Haltbarkeit

Alle Ingredienzen müssen entsprechend gelagert werden damit sie bei der Reise nicht kaputt gehen. Pflanzen halten nachdem sie gepflückt wurden nur zwei Tage an der freien Luft bevor sie verwelken. In kleinen Fiolen (kleine Glasfläschen) halten Pflanzen bis zu drei Tage bevor sie für die alchemistische Weiterverarbeitung nutzlos werden.

Am besten sind alle Ingredienzen in einem Herbarium aufbewahrt. Dazu müssen Pflanzen gepresst werden um sie haltbar zu machen. Mineralien können als Pulver in winzigen Beuteln ebenfalls im Herbarium aufbewahrt werden. Alternativ auch separat in Glasflaschen oder einfach als Gesteinsbrocken. Sowohl die Pflanzen als auch die Mineralien (in Pulverform) können verunreinigt werden, wenn sie nicht ordnungsgemäß aufbewahrt werden. In diesem Fall sind sie nicht mehr für die Alchemie zu gebrauchen.

10.1.3 Eigenschaften

Jede Substanz, Ingredienzen, Tränke, Öle, Obst, Getränke haben mehrere für die Alchemie relevanten Eigenschaften. Bei Substanzen, die laut dem Grundregelwerk keine Eigenschaften festlegen, entscheidet der SL über die Eigenschaften. Der Konzentrationswert der jeweiligen Eigenschaften sollte jedoch zwischen 0 und 3 liegen. Doch zuerst sollten geklärt werden, um welche Eigenschaften es sich handelt. Es gibt Grundeigenschaften, die jede Substanz hat und Spezialeigenschaften, die nur manche Substanzen haben.

Grundeigenschaften

Es gibt drei Grundeigenschaften:

- **Farbe** - (rot, grün, schwarz, ...)
- **Geruch** - (süß, Lavendel, bitter, übelriechend, ...)
- **Geschmack** - (süß, sauer, fruchtig, apfel, ...)

Eine Grundeigenschaft kann auch neutral sein. Bei der Farbe wäre das *transparent* und beim Geruch und Geschmack *neutral*.

Obst und Früchte haben als Geschmack immer sich selbst. D.h., dass ein Apfel nach *apfel* schmeckt. Wenn mehrere Früchte (min. 3) kombiniert werden, entsteht ein allgemeiner Geschmack, wie z.B. *süß* oder *fruchtig*. Welcher Geschmack entsteht entscheidet der SL.

Spezialeigenschaften

Manche Ingredienzen haben neben den Grundeigenschaften auch noch weitere Eigenschaften. Anders als die Grundeigenschaften haben Spezialeigenschaften keinen Konzentrationswert. Mögliche Spezialeigenschaften sind:

Spezialeigenschaft	Beschreibung
Ätzend	Frisst sich durch dünne Holz und Metallplatten.
Aufputschmittel	Hat eine wach machende Wirkung. Kann benutzt werden um die Eigenschaft <i>Schlafmittel</i> zu neutralisieren.
Betäubungsgift (BG)	Spezielle Form von Gift, die eine Betäubende/Lähmende Wirkung hat.
Dickflüssig (DF)	Dickflüssige Konsistenz. Kann anstatt Fett auch für Öle verwendet werden. Gegenstände können mit dickflüssigen Substanzen eingerieben werden.
Explosiv	Explodiert bei Hitze.
Gesund	Hat eine heilende Wirkung.
Gift	Tödliches Gift
Giftneutralisierend	Kann die Eigenschaft <i>Gift</i> und <i>Betäubungsgift</i> neutralisieren.
Halluzinogen	Verursacht Halluzinationen.
Instabil	Explodiert bei einwirkender kinetischer Energie. Z.B. beim Aufprall, wenn es runterfällt.
Leuchtend	Leuchtet im Dunkeln.
Rausch	Bewusstseins verändernde Droge. Wie bei Alkohol.
Rauschlindernd (Rauschl.)	Neutralisiert Effekte von Alkohol
Schlafmittel (SM)	Hat eine schläfrig machende Wirkung.
Ungesund	Hat eine krankmachende Wirkung.

Tabelle 10.1: Spezialeigenschaften

Spezialeigenschaften können abgekürzt werden, damit sie auf den Charakterbogen passen. Manche Spezialeigenschaften haben eine feste Abkürzung. Andere können beliebig mit einem Punkt abgekürzt werden. Z.B. *Aufputschmittel* → *Aufp.* oder *Halluzinogen* → *Hall.*

10.1.4 Konzentrationswerte

Jede Grundeigenschaft, Farbe, Geruch und Geschmack besitzt einen Konzentrationswert, der je nach Ingredienz unterschiedlich sein kann. Der Wert gibt an, wie dominant diese Eigenschaft ist. Je höher die Dominanz einer bestimmten Eigenschaft ist, desto eher wird sie auch zu einer Eigenschaft des alchemistischen Endergebnisses.

Beispiel: Wenn für einen Trank hauptsächlich süße Beeren verwendet werden, kann man davon ausgehen, dass der Trank am Ende ebenfalls süß schmeckt.

Mit Zufall hat das allerdings nichts zu tun. Stattdessen kann exakt berechnet werden, bei welchen Zutaten, welche Grundeigenschaft dominiert und sich entsprechend auf das Ergebnis überträgt. Mit diesem Wissen, kann der Brauvorgang gezielt manipuliert werden um bestimmte Eigenschaften auf dem Endergebnis zu erzielen.¹ Bei allen Ingredienzen sind die Konzentrationswerte festgelegt. Aber Zutaten, von denen die Eigenschaften nicht bekannt sind, entscheidet der SL über die Eigenschaften und Konzentrationswerte.

Beispiel

Richtwerte für einen knallroten Apfel könnten folgendermaßen aussehen:

Farbe: rot (3)

Geruch: fruchtig (1)

Geschmack: apfel (2)

Spezialeigenschaften: keine

Die Zahlen in Klammern geben jeweils den Konzentrationswert der entsprechenden Eigenschaft an. Die Farbe hat 3, weil es sich um einen „knallroten“ Apfel handelt. Der Geschmack eines Apfels ist normal, deshalb 2. Da ein Apfel keinen besonderen Geruch hat bekommt er bei Geruch nur eine 1. Und natürlich hat ein Apfel auch keine Spezialeigenschaften wie *Gift*.

10.2 Suchen und Sammeln

Bei der Suche von Ingredienzen muss der SL zwischen zwei Varianten unterscheiden. Einer gezielten Suche und einer unbestimmten Suche. Bei der gezielten Suche, sucht der Held eine bestimmte Ingredienz. Bei der unbestimmten Suche sucht der Held irgendwelche Ingredienzen.

¹siehe Kapitel 10.3.4

10.2.1 Gezielte Suche

Bei der gezielten Suche bestimmt der Spieler vor der Probe, welche Ingredienz er sucht. Zusätzlich gibt er an, wie lange er danach suchen möchte. Je länger er sucht, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass er etwas findet.

Häufig vorkommende Ingredienz

Die Suche von häufig vorkommenden Ingredienzen ist einfach: Einmal pro Suche muss der Spieler eine Probe auf *Sinnesschärfe* bestehen. Danach hat der Spieler einmal pro Ort eine $5/6$ Chance, die gesuchte Ingredienz zu finden. Findet der Spieler nichts, kann er alle 30min am selben Ort suchen, bis er etwas gefunden hat. D.h., dass an einem Ort nur einmal etwas gefunden werden kann. Bei jedem folgenden Versuch wird die Chance (aber nicht die Menge) um $1/6$ erhöht (maximale Erhöhung= $2/6$). Um die gesuchte Ingredienz zu finden wirft er einen W6. Bei 1 bis 5 hat es der Spieler gefunden. Das Wurfresultat gibt gleichzeitig die Menge an, die er gefunden hat. Mit der Menge muss nicht unbedingt die Ingredienz selbst gemeint sein. Nachdem die Menge bestimmt wurde kann es sein, dass die Ingredienz eine *Alchemie*-Probe verlangt, die mit einer festgelegten QS bestanden werden muss. Misslingt die Probe wird die Menge für jeden Punkt den der Spieler daneben lag um 1 reduziert.

Wenn der Spieler beispielsweise nach einer Beere sucht macht er eine Probe auf *Sinnesschärfe*. Er besteht die Probe und würfelt einen W6. Er würfelt eine 6. D.h., dass er in den ersten 30min nichts gefunden hat. Nach 30min besteht er eine erneute *Sinnesschärfe*-Probe und würfelt erneut einen W6. Da die Chance diesmal auf $6/6$ ($5/6+1/6$) gestiegen ist, findet er auf jeden Fall etwas. Er würfelt eine 6. Da zwar die Chance gestiegen ist, aber nicht die maximale Menge die er finden kann, zählt die 5. Laut SL bedeutet das, dass der Spieler 5 Sträucher gefunden hat, an dem die Beeren wachsen. Der SL entscheidet, dass er für jeden Strauch einen weiteren W6 würfeln darf um die Menge der Beeren zu bestimmen. Er würfelt eine 1, eine 3 und eine 4. Somit gibt es 8 Beeren die er pflücken kann. Da die Beeren sehr empfindlich sind verlangen sie eine Probe mit QS 2 (steht im Herbarium des Grundregelwerks zu dieser Beere). Der Spieler schafft die Probe leider nur mit 2 Punkten, also QS 1. Da er zwei Punkte unter QS 2 ist, bekommt er $8-2=6$ Beeren. Jetzt sind 60min vorbei.

Die Bestimmung der Mengen kann der SL bei Bedarf ändern. Die obigen Zahlen sind lediglich Richtwerte. Nur die Chance, mit der der Spieler etwas findet ist festgelegt.

Mittelhäufig/selten vorkommende Ingredienz

Die Suche nach mittelhäufig und selten vorkommenden Ingredienzen verläuft genauso wie bei den häufig Vorkommenden. Bei mittelhäufigen Ingredienzen sinkt die Chance auf 1/2 (1 bis 3 bei W6) und bei seltenen Ingredienzen auf 1/6 (1 bei W6).

10.2.2 Unbestimmte Suche

Wenn der Spieler keine bestimmte Ingredienz sucht muss der Spieler eine Probe auf *Sinnes-schärfe* ablegen. Gelingt ihm die Probe mit QS I, findet er eine zufällige häufig vorkommende Ingredienz. Wie der Zufall aussieht entscheidet der SL. Z.B. kann er den Spieler einen W20 würfeln lassen, wobei jede Zahl für eine andere Ingredienz steht. Bei QS II, findet er eine mittelhäufig oder häufig vorkommende Ingredienz und bei QS III+ eine Mittelhäufige. Seltene Ingredienzen können bei der unbestimmten Suche niemals gefunden werden.

10.2.3 Abbau von Mineralien

Für Ingredienzen, die nicht an der Oberfläche vorkommen gelten besondere Regeln. Diese können weder durch unbestimmte noch durch gezielte Suche gefunden werden. Diese Mineralien kommen z.B. hinter Höhlenwänden oder im Boden vor. Um solche Mineralien zu finden, muss sich der Held mit einer **Spitzhacke** in den Boden oder Wand hinein bohren. Das dauert **zwei Stunden**. Dazu muss der Spieler eine Probe auf *Kraftakt* bestehen. Nach jedem Bohren kann der Spieler einen **W100 (W00+W10)** werfen. Das Würfelergebnis entscheidet darüber ob bzw. was er gefunden hat.

Würfelergebnis	Gefundenes Mineral
0-4	-
5-9	Königsstein
10-14	Kalzium Equum
15-19	-
20-24	Kohle ²
25-29	-
30-34	Kalzium Equum
35-39	-
40-44	Kohle
45-49	-

²Gilt nicht, wenn im Gebirge gesucht wird

50-54	Quecksilber (fest) ³
55-59	Königsstein
60-64	-
65-69	Kohle
70-74	-
75-79	Quecksilber (fest)
80-84	-
85-89	Kalzium Equum
90-94	-
95-99	Optima Mater

Tabelle 10.2: Abbau von Mineralien

Der Held kann sich an einer Stelle mehrfach tiefer hinein bohren und bei jedem mal einen neuen Wurf machen. Der Wurf wird allerdings jedes Mal um 2 erschwert. Solange bis er auf eine Ader stößt oder der SL verbietet weiter zu bohren. Sobald der Held auf eine Ader gestoßen ist, steht beim entsprechenden Mineral im Herbarium, wie die Menge entschieden wird.

10.3 Herstellung

Damit man alchemistische Gebräue wie Tränke, Öle und Bomben herstellen kann benötigt der Held den Vorteil *Alchemie*. Alchemistische Gebräue besitzen eine Schwierigkeitsstufe - leicht, mittel oder schwer. Den *Alchemie*-Vorteil gibt es in drei Ausbaustufen. Mit der ersten Stufe können nur leichte Gebräue hergestellt werden. Mit der zweiten Stufe zusätzlich mittlere Gebräue und mit der dritten Stufe, *Alchemie III*, alle.

10.3.1 Grundstoffe

Tränke, Öle und Bomben benötigen bestimmte Grundstoffe zur Herstellung.

³Gilt nur, wenn in einem (ehemaligen) vulkanischen Gebiet gesucht wird

Fett

Öle benötigen Fette, damit sie 24h an Gegenständen haften können. Leichte Öle benötigen *normales Fett* (Qualität *normal*), z.B. tierisches Fett, das für wenige Kronen von Metzgern oder Bauern erworben werden kann. Mittlere Öle benötigen *hochwertiges Fett* (Qualität *hoch*) und Schwere Öle *qualitativ hochwertiges Fett* (Qualität *top*).

Fett	Qualität	Wert (Kr)
Alchemistische Paste	top	70
Bärenfett	top	40
Hundetalg	top	10
Gänseschmalz	hoch	20
Nierenfett	hoch	20
Andere Fette	normal	5

Tabelle 10.3: Fette

Pulver

Bomben benötigen Pulver als Grundstoff. Leichte und mittlere Bomben benötigen *hochwertiges Pulver* (Qualität *hoch*). Schwere Bomben benötigen *qualitativ hochwertiges Pulver* (Qualität *top*).

Fett	Qualität	Wert (Kr)
Alchemisten Pulver	top	70
Serrikanische Mischung	top	40
Salpeter	hoch	10
Schwarzpulver ⁴	hoch	20

Tabelle 10.4: Pulver

Alkohol

Tränke hingegen benötigen Alkohol als Grundstoff. Zur Herstellung von leichten Tränke benötigt man irgendein Alkohol. Für mittlere Tränke wird ein *hochwertiger Alkohol* und für schwere Tränke ein *qualitativ hochwertiger Alkohol* benötigt. Ob die Herstellung von

⁴siehe Kapitel 10.3.2 Schwarzpulver

alchemistischen Gebräue gelingt entscheidet eine Probe auf *Alchemie*. Diese Probe kann durch den *Alchemie*-Vorteil erleichtert werden.⁵

Andere Flüssigkeiten

Für andere Gebräue können auch beliebig andere Flüssigkeiten eingesetzt werden. Z.B. Wasser. Es ist jedoch zu beachten, dass die Flüssigkeit nicht verschmutzt ist. Somit wäre Regenwasser keine Option.

10.3.2 Schwarzpulver

Leichte und mittlere Bomben können mit Schwarzpulver hergestellt werden. Schwarzpulver wird durch *Kohle*⁶, *Kaliumnitrat*⁷ und *Schwefel*⁸ hergestellt. Dazu muss eine Probe auf *Alchemie* bestanden werden. Aus den benötigten Zutaten, Kohle, Schwefel und Kaliumnitrat ergeben sich folgende Eigenschaften (siehe Tabelle 10.5).

Farbe	schwarz (2)
Geruch	asche (4)
Geschmack	asche (3)
Spezialeigenschaften	Explosiv

Tabelle 10.5: Eigenschaften von Schwarzpulver

10.3.3 Alkohol

Obwohl das Thema Alkohol auch zum vorherigen Kapitel *Flüssigkeit als Grundlage* passen würde, ist ihm ein eigenes Kapitel gewidmet. Alkohol hat für die Alchemie eine besondere Bedeutung und sollte entsprechend separat betrachtet werden.

Alkohole gibt es drei verschiedenen Qualitätsstufen. Je nach Gebräu wird eine bestimmte Qualitätsstufe zur Herstellung benötigt. In diesem Kapitel geht es jedoch nicht über die Beziehung zwischen Alkohol und der Alchemie, sondern nur um den Alkohol für sich. Es wird geklärt, welche Eigenschaften Alkohol hat und welche Alkohole es in der Welt von *The Witcher* gibt.

⁵siehe Kapitel 15.1

⁶siehe Kapitel 11.3.4

⁷siehe Kapitel 11.3.2

⁸siehe Kapitel 11.3.8

Alkohol	Qualität
Starker Alkohol	normal
Hochwertiger Alkohol	Hoch
Qualitativ Hochwertiger Alkohol	Top

Tabelle 10.6: Qualitätsstufen von Alkohol

Starker Alkohol

Name	Beschreibung			
	Farbe	Geruch	Geschmack	Wert ⁹
Einheimischer Pfefferwodka	Pfefferwodka, der im Hals brennt oder auch „Rachenputzer“ genannte wird.			
	transparent	alkohol (11)	alkohol (10)	25Kr.
Nilfgaarder Zitrone	Ein im Kaiserreich Nilfgaard beliebter Wodka. Im Norden stößt man damit auf den Untergang der Schwarzhorden an.			
	gelb (1)	alkohol (9)	alkohol (10)	20Kr.
Redanischer Kräuterwodka	Redanischer Wodka, der „Der Strenge“ genannt wird, zu Ehren von <i>König Radovid dem Strengen</i>			
	transparent	alkohol (10)	alkohol (10)	20Kr.
Soldatenfusel	Grob destillierter Alkohol, der vor dem Kampf an Soldaten ausgegeben wird.			
	transparent	alkohol (10)	alkohol (12)	18Kr.
Temerischer Roggenwodka	Trunkenbolde nennen diesen Roggenwodka ihr <i>tägliches Brot</i> .			
	transparent	alkohol (10)	alkohol (10)	15Kr.

Tabelle 10.7: Starke Alkohole

⁹Bezieht sich auf den Wert in Temerien.

Hochwertiger Alkohol

Name	Beschreibung			
	Farbe	Geruch	Geschmack	Wert ¹⁰
Kirschgeisttinktur	Kirschgeisttinktur wird von Kennern hochprozentiger Liköre geschätzt.			
	rot (2)	kirsche (4)	alkohol-kirsche (6)	20Kr.
Zwergenbrand	Spirituose aus Mahakam.			
	transparent	alkohol (9)	alkohol (9)	30Kr.
Pflaumentinktur	Die Spezialität temerischer Hausfrauen.			
	violett (2)	pflaume (5)	alkohol-pflaume (6)	30Kr.
Temerischer Brand	Das Lieblingsgetränk der Stadtwache von Vizima..			
	transparent	alkohol (9)	alkohol (8)	30Kr.
Serrikanischer Brand	Brand aus Serrikanien, der häufig auch Drachenblut genannt wird.			
	transparent	alkohol (8)	alkohol (8)	35Kr.

Tabelle 10.8: Hochwertige Alkohole

Qualitativ Hochwertiger Alkohol

Name	Beschreibung			
	Farbe	Geruch	Geschmack	Wert ¹¹
Alkohest	Ein sehr reines Destillat mit einem Hauch von Magie.			
	kastanienbraun (7)	alkohol (6)	alkohol (6)	50Kr.

¹⁰Bezieht sich auf den Wert in Temerien.

¹¹Bezieht sich auf den Wert in Temerien.

Azoth	Ein sehr reines Destillat, das in der höheren Alchemie Anwendung findet.			
	grün (4)	alkohol (5)	alkohol (5)	50Kr.
Alrauentinktur	Aus Alraunenwurzeln destilliert. Der angenehm bitter-süße Geschmack wird von Kennern geliebt.			
	braun (4)	alkohol (5)	bitter-süß (3)	50Kr.
Wurmholzbrand	Ein Halluzinogen-Wodka. Spazialeigenschaft: Halluzinogen			
	grün (2)	alkohol (6)	alkohol (6)	50Kr.
Wyvernblutbrand	Spirituose destilliert von Druiden. Angeblich steigert es die Vitalität. Es ist sehr schwer an die Spirituose zu kommen, da es nur noch wenige Druiden gibt, die sie herstellen.			
	rot (1)	alkohol (4)	alkohol-süß (5)	55Kr.
Weißer Mönch	Mildes Hexer-Halluzinogen und gleichzeitig hochwertiger Grundstoff für die Zubereitung von Tränken. Siehe Kapitel ?? für Details.			
	?	?	?	<i>n. a.</i>

Tabelle 10.9: Qualitativ Hochwertige Alkohole

10.3.4 Berechnung neuer Eigenschaften

Wenn man alchemistische Gebräue aus verschiedenen Zutaten herstellt, bekommt das Gebräu ebenfalls bestimmte Eigenschaften. Welche Eigenschaften das sind hängt von den verwendeten Zutaten ab.

Für jede Grundeigenschaft, werden die Konzentrationswerte der selben Eigenschaft zusammen addiert. Die Eigenschaft, die den höchsten Konzentrationswert hat dominiert und wird auf das Ergebnis übertragen. Haben mehrere Grundeigenschaften den selben Konzentrationswert ergibt sich daraus eine neue Grundeigenschaft. Dabei ist zu beachten, dass auch

der Alkohol der zur Herstellung von Gebräue benutzt wird, bestimmte Grundeigenschaften hat.

Bei Spezialeigenschaften verhält es sich ein wenig anders. Spezialeigenschaften wirken kumulativ und nicht dominant. D.h., dass wenn verschiedene Spezialeigenschaften aufeinander treffen, sich nicht eine Eigenschaft durchsetzt, sonder alle. Allerdings kann es sein, dass sich verschiedene Spezialeigenschaften gegenseitig neutralisieren. Z.B. *Gift* und *Giftneutralisierend*. Kommt eine Spezialeigenschaft mehrfach vor, kann der SL die Wirkung des Gebräus verbessern. Z.B. werden zur Herstellung eines Gifttranks besonders viele giftige Zutaten verwendet, könnte der Trank besonders schnell wirken.

Der endgültige Effekt wird nicht nur von den Spezialeigenschaften festgelegt, sondern auch von der Qualität des Tranks. Wenn einem Trank ein Rezept zu Grunde liegt, wird die Qualität wesentlich verbessert, als wenn man ohne Rezept braut.

Beispiel 1

Wenn ich einen Schlaftrank im Sinne von K.O.-Tropfen brauen will, würde ich das Rezept des *Schlaftranks* als Grundlage nehmen. Der *Schlaftrank* ist ein leichter Trank, der nur wenige Zutaten braucht und keine besonderen Eigenschaften hat. Er hat den Effekt von K.O.-Tropfen. Allerdings schmeckt und riecht er stark nach Alkohol, somit kann man ihn nicht unbemerkt in ein Getränk geben. Wenn ich das Rezept mit einem normalen Schnaps braue hat der *Schlaftrank* folgende Eigenschaften:

Farbe: transparent

Geruch: alkohol (8)

Geschmack: alkohol (10)

Spezialeigenschaft: Rausch und Schläfrig

Möchte ich den Trank rot färben, füge ich einfach eine Zutat hinzu, die die Farbeigenschaft *rot* hat. Dadurch, dass der Trank transparent ist, würde die rote dominante Farbe sofort auf den Trank übergehen.

Möchte ich zusätzlich noch den Alkoholgeschmack rausbekommen, kann ich den fertigen Trank mit *Frauentränen* kombinieren. *Frauentränen* ist ein leichter Trank, der den Alkohol neutralisiert. Also den Alkohol-Geruch, -Geschmack und Wirkung (Rausch).

Beispiel 2

Wenn ich ein einfaches Schlafmittel herstellen will, das ich auf dem Marktplatz verkaufen kann, würde ich kein Rezept als Grundlage verwenden. Stattdessen würde ich aus ein paar Zutaten mit der Spazialeigenschaft *Schläfrig* und einem guten milden Schnaps ein Schlafmittel brennen. Der milde Schnaps, damit das Mittel nicht so stark nach Alkohol schmeckt.

10.3.5 Tränke und Öle

Zur Herstellung von Tränken und Ölen muss eine Probe auf *Alchemie* bestanden werden. Diese Probe kann durch den *Alchemie*-Vorteil vereinfacht werden.

Außerdem benötigt man mindestens alle im Rezept aufgeführte Zutaten. Es können auch weitere Zutaten verwendet werden, um die Eigenschaften des Tranks zu verändern. Wie viele zusätzlichen Zutaten verwendet werden dürfen hängt vom *Alchemie*-Vorteil ab (siehe Kapitel 15.1). Zusätzliche Zutaten können beliebig dosiert werden um z.B. die Konzentrationswerte zu halbieren. Bevor die Probe durchgeführt wird, muss der Spieler alle Zutaten (inkl. deren Dosierung) angeben.

Verlangt ein Rezept einen Wirkstoff, kann eine beliebige Ingredienz, die den Wirkstoff enthält verwendet werden. Dabei ist zu beachten, welche Sekundärwirkstoffe die gewählten Zutaten enthalten. Für die Auswirkung von Sekundärwirkstoffen siehe Kapitel 11.1.2.

10.3.6 Bomben

Bomben werden grundsätzlich genauso wie Tränke hergestellt. Allerdings gibt es noch zwei weitere Dinge zu beachten. Wie wird die Bombe gezündet und worin wird die Bombe aufbewahrt.

Zünder

Es gibt zwei Möglichkeiten eine Bombe zu zünden. Entweder durch eine einfache Zündschnur oder durch eine natürliche Reaktion. Beide Varianten sorgen dafür, dass sich das Schwarzpulver entzündet und explodiert.

Als Zündschnur kann eine brennbare Schnur verwendet werden.

Die zweite natürliche Möglichkeit wäre ein Mineral mit der Spezialeigenschaft *Instabil* zu verwenden. Für das Anbringen dieses Zünders gelten die selben Regeln wie für die Zündschnur.

Diese Variante kann z.B. für Bomben verwendet werden, die beim Aufprall explodieren sollen oder für Land- oder Wasserminen.

Gefäße

In was die Bombe aufbewahrt wird ist für den Effekt und die Wirkung irrelevant. Allerdings können in festen Gefäßen auch weitere Teile wie Nageln reingetan werden, um z.B. eine Splitterbombe zu bekommen. Außerdem kann es für das Auslösen der Explosion wichtig sein. Eine Landmine beispielsweise sollte nicht aus einem massiven Metallkasten bestehen, sondern eher einem einfachen Holzgefäß, das zerbricht wenn jemand darauf tritt.

10.3.7 Sonstiges

Wie bereits erwähnt kann der Spieler auch Brauen, ohne dafür ein Rezept als Grundlage zu verwenden. Für solch eine Zubereitung gelten die selben Regeln wie beim Brauen nach Rezept. Auch muss hier ein Alkohol als Grundlage dienen. Einzige Ausnahme ist die Herstellung von nicht-alkoholischen Getränken wie z.B. Säfte. In solchen Ausnahmen darf auch Wasser oder eine andere Flüssigkeit verwendet werden. Die Grund- und Spezialeigenschaften werden aus den verwendeten Zutaten genauso berechnet wie bisher. Als Zutaten können nur spezifische Dinge und keine Wirkstoffe verwendet werden.

Der Effekt von Spezialeigenschaften bei solchen Gebräuen sind stark abgeschwächt. Ein Gebräu mit der Spezialeigenschaft *Gift* hätte dementsprechend nicht die selbe Wirkung wie ein *Giftrant*. Stattdessen würde eine Person die den Trank trinkt höchstens Krank werden. Wenn die Wirkung solcher abgeschwächten Spezialeigenschaften nicht eindeutig ist, entscheidet der SL den Effekt.

Beispiele

Mögliche Gebräue die ohne Rezept hergestellt werden können:

- Saft, z.B. Apfelsaft
- Schlafmittel
- Abtreibungsmittel
- Schnaps
- Parfüm

10.4 Qualitätsmerkmale

Die Qualität von Gebräuen (egal ob mit oder ohne Rezept) hängt in erster Linie von den verwendeten Zutaten ab. Dazu gehört auch der verwendete Alkohol. Die Qualität eines Gebräus wird anhand den Konzentrationswerten gemessen. Die Qualität eines Gebräus beeinflusst lediglich den Wert, jedoch nicht den Effekt. Dabei gelten folgende Skalen als Richtwerte.

10.4.1 Geruch-Skala

1-2: kaum bemerkbar

3-4: angenehm

5: stark

6: intensiv

7+: extrem

10.4.2 Farb-Skala

1-2: leichte Färbung

3-4: normale Färbung

5-6: deutlich

7+: knallig

10.4.3 Geschmack-Skala

1-2: kaum

3: spürbar

4-5: gut

6-7: perfekt

8+: extrem

10.4.4 Qualitätsbeispiele

Hier sind ein paar Beispiele die zeigen was gute Werte für bestimmte Gebräue sind. Die folgenden Beispiele richten sich nach den obigen Skalen.

Schnaps

Geruch: z.B. Lavendel (*angenehm* oder *stark*)

Farbe: egal (*0-2*, *transparent* bis *leichte Färbung*)

Geschmack: alkohol-obst (*perfekt*)

Für Schnaps gilt außerdem, dass der Geschmack eine Mischung aus alkohol und mindestens einer weiteren Zutat sein sollte. Z.B. *Geschmack: alkohol-apfel (6)*.

Saft

Geruch: z.B. Apfel (*angenehm*)

Farbe: apfel-gelb (*deutlich* oder *knallig*)

Geschmack: fruchtig (*intensiv*)

Ein Parfüm mit der Grundeigenschaft *Geruch: lavendel (6)* wäre von exzellenter Qualität. Die Farbe und der Geschmack von Parfüm ist von zweitrangiger Bedeutung.

11 Herbarium

Hier sind alle Ingredienzen aufgeführt, die für die Herstellung von Gebräue wie Tränke, Öle oder Bomben benutzt werden können. Ingredienzen können eine *Pflückprobe* und *Utensilien* definieren. Die *Pflückprobe* gibt an wie eine Probe auf *Alchemie* erfüllt werden muss, damit die Ingredienz erfolgreich gepflückt wird. *Utensilien* geben an was zum Pflücken benötigt wird. Wenn nicht anders angegeben, muss die *Pflückprobe* ausgeführt werden, wenn kein angegebenes *Utensil* verwendet wird. Wenn die *Pflückprobe* misslingt wird die Ingredienz zerstört (wenn nicht anders angegeben).

11.1 Wirkstoffe

Alle Ingredienzen bestehen aus mindestens einem Wirkstoff. Gebräue benötigen häufig als Zutaten keine konkreten Ingredienzen sondern Wirkstoffe. In diesem Kapitel befindet sich eine Übersicht zu allen Hauptwirkstoffen. Dazu gehört auch eine Liste von allen Ingredienzen, die den entsprechenden Wirkstoff enthält. Häufig enthält ein Wirkstoff eines der drei alchemistischen Zusatzstoffe Albedo, Nigredo oder Rubedo. Diese werden auch Sekundärwirkstoffe genannt.

11.1.1 Hauptwirkstoffe

Zu den Hauptwirkstoffen gehört Äther, Hydragenum, Karmin, Quebrith, Rebis und Vitriol.

Äther

Äther kommt in folgenden Zutaten vor:

<u>Pflanzen</u>	<u>Mineralien</u>
Berberrohrfrucht	Pulverisierte Perle
Ignatia Blüten	Königsstein
Nieswurzblüten	Quecksilberlösung
Pimentwurzel	

Tabelle 11.1: Ingredienzen mit Äther

Äther mit Zusatzstoffen:

- **Albedo:** Berberrohrfrucht
- **Nigredo:** Pimentwurzel, Ignatia Blüten, Quecksilberlösung
- **Rubedo:** Nieswurzblüten, Pulverisierte Perle

Hydragenum

Äther kommt in folgenden Zutaten vor:

<u>Pflanzen</u>	<u>Mineralien</u>
Büschelkrautblüten	Kohle
Mistelzweig	
Wolfsaloe	

Tabelle 11.2: Ingredienzen mit Hydragenum

Hydragenum mit Zusatzstoffen:

- **Albedo:** Wolfsaloe
- **Nigredo:** Mistelzweig, Kohle
- **Rubedo:** Büschelkrautblüten

Karmin

Karmin kommt in folgenden Zutaten vor:

<u>Pflanzen</u>	<u>Mineralien</u>
Zaunrübenwurzel	Phosphor
Zaunrübe	
Mutterkornsamen	
Feainnwedd	
Wolfsbann	

Tabelle 11.3: Ingredienzen mit Karmin

Karmin mit Zusatzstoffen:

- **Albedo:** Wolfsbann
- **Nigredo:** Zaunrübenwurzel, Zaunrübe
- **Rubedo:** Mutterkornsamen, Feainnwedd

Rebis

Rebis kommt in folgenden Zutaten vor:

<u>Pflanzen</u>	<u>Mineralien</u>
Schöllkraut	Lunasplitter
Grünschimmel	Weinstein
Hanfasern	Kaliumnitrat

Tabelle 11.4: Ingredienzen mit Rebis

Rebis mit Zusatzstoffen:

- **Albedo:** Kaliumnitrat
- **Nigredo:** Schöllkraut, Hanfasern
- **Rubedo:** Grünschimmel, Lunasplitter

Quebrith

Quebrith kommt in folgenden Zutaten vor:

Pflanzen	Mineralien
Balissafrucht	Herzogswasser
Hundspetersilie	Optima Mater
Geisblatt	Schwefel
Alraunenwurzel	
Eisenkraut	

Tabelle 11.5: Ingredienzen mit Quebrith

Quebrith mit Zusatzstoffen:

- **Albedo:** Geisblatt, Eisenkraut
- **Nigredo:** Alraunenwurzel, Herzogswasser
- **Rubedo:** Balissafrucht, Hundspetersilie, Optima Mater

Vitriol

Vitriol kommt in folgenden Zutaten vor:

Pflanzen	Mineralien
Krähenauge	Kalzium Equum
Hopfendolden	Weißer Essig
Sewanten	
Weißer Myrte	

Tabelle 11.6: Ingredienzen mit Vitriol

Vitriol mit Zusatzstoffen:

- **Albedo:** Weißer Myrte
- **Nigredo:** Krähenauge, Hopfendolden
- **Rubedo:** Sewanten, Kalzium Equum

11.1.2 Sekundärwirkstoffe

Es gibt drei Zusatzstoffe, auch Sekundärwirkstoffe genannt. Albedo, Nigredo und Rubedo. Einige Ingredienzen haben neben dem Hauptwirkstoff auch einen Sekundärwirkstoff. Jeder Zusatzstoff hat einen eigenen Effekt, den er auf den Trank überträgt, wenn bei dessen Herstellung nur Zusatzstoffe des entsprechenden Sekundärwirkstoffes verwendet wird. Werden für ein Trank nur Zutaten mit dem Sekundärwirkstoff *Albedo* verwendet, wird daraus ein *Albedo*-Trank mit zusätzlichen Effekten. Das selbe geht auch bei Ölen und Bomben, auch wenn die Effekt dort nicht immer sinn ergeben oder sogar kontraproduktiv sind.

Albedo

Albedo (lateinisch albedo = Weisheit) ist eine alchemistische Nebensubstanz. Enthalten ist sie in vielen Kräutern, Mineralien und auch in den Kadavern von Ungeheuern.

Albedo-Tränke weisen eine verminderte Toxizität auf. Zudem rufen sie den eine Stunde dauernden Effekt "Albedo dominant" hervor, welcher die Toxizität in dieser Zeit eingenommener Tränke senkt. D.h., dass Rausch-, Gift oder Halluzinogene Effekt neutralisiert werden.

Vorsicht, *Albedo*-Tränke/-Bomben können nicht gleichzeitig Gift-Tränke/-Bomben sein, da der Gift vom *Albedo* neutralisiert wird.

Nigredo

Nigredo (lateinisch nigredo = Schwärze) ist eine alchemistische Nebensubstanz. Enthalten ist sie in vielen Kräutern, Mineralien und auch in den Kadavern von Ungeheuern.

Nigredo-Tränke erhöhen die Koordinationsfähigkeit des Hexers und somit die Chance, den Gegner zu treffen → +2TW. Der SL kann außerdem auf motorische Talente Erleichterungen geben. Die Wirkung von Nigredo hält 2 Stunden.

Rubedo

Rubedo (lateinisch rubedo = Rötung) ist eine alchemistische Nebensubstanz. Enthalten ist sie in vielen Kräutern, Mineralien und auch in den Kadavern von Ungeheuern.

Rubedo-Tränke regenerieren zusätzlich zu den normalen Effekten Lebenspunkte → +1W12 LP. Außerdem werden die maximalen LP für 2 Stunden um den selben Wert erhöht. Lässt sich gut mit Heiltränken kombinieren.

11.2 Pflanzen

Im ersten Teil des Herbariums befinden sich alle Pflanzen, die für die Herstellung von Tränken, Öle und Bomben verwendet werden können.

11.2.1 Alraunenwurzel

Die Alraunenwurzel oder auch Mandragora ist eine giftige Pflanze, enthält aber magische Eigenschaften. Druiden verwenden diese Wurzel häufig. Die gelben Beeren und die Blätter sind essbar. Die Wurzeln sondern bei Verletzung ein Toxin mit stark halluzinogener Wirkung ab. Die Wurzeln haben oft das Aussehen eines Menschen.

Mit Handschuhen und/oder mit Werkzeug zum Graben (z.B. ein Spaten) wird die *Pflückprobe* um je 1 QS einfacher.

Bei Fehlschlag 1W4 Tage schwere Halluzinationen.

Hauptwirkstoff	Quebrith
Sekundärwirkstoff	Nigredo
Farbe	braun (2)
Geruch	flieder- stachelbeere (2)
Geschmack	mehlig (2)
Spezialeigenschaften	Gift Halluzinogen

Pflückprobe	QS III
Menge	1 pro Pflanze
Vorkommen	Wald (häufig) Höhle (mittel)
Region	gemäßigte Temperaturen
Wert	15Kr
Utensilien	(siehe Beschreibung)

Tabelle 11.7: Alraunenwurzel

11.2.2 Balissafrucht

Balissafrucht ist eine essbare Frucht die am Balissastrauch wächst. Sie zeichnet sich durch eine zarte magische Resonanz aus.

Hauptwirkstoff	Quebrith
Sekundärwirkstoff	Rubedo
Farbe	violett (2)
Geruch	fruchtig (1)
Geschmack	süß (2)
Spezialeigenschaften	-

Pflückprobe	-
Menge	2+1W6 pro Strauch
Vorkommen	Feld (mittel), Wald (häufig)
Region	überall
Wert	12Kr
Utensilien	-

Tabelle 11.8: Balissafrucht

11.2.3 Berberrohrfrucht

Die Berberrohrfrucht schmeckt sauer und ist saftig. Sie wächst an einem Strauch mit Dornen. Der Strauch wird bis zu 1,5m hoch.

Misslingt die *Pflückprobe* (aber *Alchemie*-Probe gelingt) bekommt der Held 1 Schaden pro QS die er zu niedrig ist. Misslingt die *Alchemie*-Probe fällt der Held in den Strauch und bekommt zusätzlich 1 Schaden pro Wert den er unterschritten hat.

Bsp.: Misslingt die Probe um 2 bekommt er 2 Schaden und zusätzlich 3 Schaden wegen der nicht erreichten QS IV.

Hauptwirkstoff	Äther
Sekundärwirkstoff	Albedo
Farbe	grün (2)
Geruch	neutral
Geschmack	sauer (2)
Spezialeigenschaften	-

Pflückprobe	QS IV
Menge	1W12 pro Strauch
Vorkommen	Feld (häufig)
Region	überall
Wert	21Kr
Utensilien	Handschuh

Tabelle 11.9: Berberrohrfrucht

11.2.4 Büschelkrautblüten

Mit den auffällig roten Blüten ist Büschelkraut eine weitverbreitete Pflanze, die auf Wiesen und feuchten Böden wächst. Die Blütenblätter enthalten ein leichtes Halluzinogen, sind giftig und werden für Fisstech verwendet.

Hauptwirkstoff	Hydragenum
Sekundärwirkstoff	Rubedo
Farbe	rot (3)
Geruch	büschelkraut (2)
Geschmack	bitter (3)
Spezialeigenschaften	Gift, Halluzinogen

Pflückprobe	-
Menge	1 pro Pflanze
Vorkommen	Sumpf (selten) Feld (selten)
Region	überall
Wert	15Kr
Utensilien	-

Tabelle 11.10: Büschelkrautblüten

11.2.5 Eisenkraut

Eisenkraut ist eine weit verbreitete, blühende Pflanze.

Hauptwirkstoff	Quebrith
Sekundärwirkstoff	Albedo
Farbe	rosa (1)
Geruch	eisenkraut (1)
Geschmack	bitter (1)
Spezialeigenschaften	-

Pflückprobe	-
Menge	1 pro Pflanze
Vorkommen	Ödland (häufig)
Region	überall
Wert	15Kr
Utensilien	-

Tabelle 11.11: Eisenkraut

11.2.6 Feainnwedd

Feainnwedd ist eine Blume mit wundervollem Duft, die einer Legende nach nur an Orten wächst, an dem *Älteren-Blut* vergossen wurde sowie im *Tal der Blumen*. Die Elfen erzählen, dass Feainnwedd erst zu wachsen begann, nachdem *Lara Dorren* gestorben war.

In der alten Sprache bedeutet Faen „Sonne“ und wedd „Kind“, was hier möglicherweise „Kind der Sonne“ oder „Sonnenkind“ heißt.

Hauptwirkstoff	Karmin
Sekundärwirkstoff	Rubedo
Farbe	lila (2)
Geruch	Feainnwedd (2)
Geschmack	neutral
Spezialeigenschaften	-

Pflückprobe	-
Menge	1 pro Pflanze
Vorkommen	siehe Beschreibung (selten)
Region	siehe Beschreibung
Wert	50Kr
Utensilien	-

Tabelle 11.12: Feainnwedd

11.2.7 Geisblatt

Geisblatt nennen sich die Blätter einer widerstandsfähigen Pflanze die vorzugsweise auf Ödland wächst als auch auf Wiesen und Feldern.

Hauptwirkstoff	Quebrith
Sekundärwirkstoff	Albedo
Farbe	grün (2)
Geruch	neutral
Geschmack	neutral
Spezialeigenschaften	-

Pflückprobe	-
Menge	1 pro Pflanze
Vorkommen	Ödland (mittel) Feld (mittel)
Region	überall Brokilon (häufig)
Wert	21Kr
Utensilien	-

Tabelle 11.13: Geisblatt

11.2.8 Grünschimmel

Grünschimmel wächst an den Wänden dunkler und feuchter Orte, wie z. B. in natürlichen Höhlen oder auch in Abwasserkanälen. Es sieht ein auf den ersten Blick aus wie Moos ist aber haarig und nicht so weich.

Zum Pflücken benötigt man etwas zum abscharben, z.B. ein Messer.

Hauptwirkstoff	Rebis
Sekundärwirkstoff	Rubedo
Farbe	grün (2)
Geruch	übelriechend (3)
Geschmack	schimmel (2)
Spezialeigenschaften	-

Pflückprobe	QS 3
Menge	2W4 pro Ort
Vorkommen	Höhle (häufig) Sumpf (selten)
Region	überall
Wert	15Kr
Utensilien	Messer

Tabelle 11.14: Grünschimmel

11.2.9 Hanfasern

Hanfasern sehen aus wie karge und blasse Grasbüschel und werden deshalb häufig für Unkraut gehalten. Sie sind eine weit verbreitete Pflanze auf Wiesen und Feldern mit gutem Nährboden. Hanfasern sind giftig. Wenn man sie mit einer Sichel pflückt, erhöht sich der Ertrag um 2. Häufig werden Bauernhof Tiere krank, weil sie sie essen und es nicht vom Bauern bemerkt wird.

Hauptwirkstoff	Rebis
Sekundärwirkstoff	Nigredo
Farbe	grün (1)
Geruch	neutral
Geschmack	neutral
Spezialeigenschaften	Gift

Pflückprobe	-
Menge	1W4
Vorkommen	Feld (häufig)
Region	überall
Wert	21Kr
Utensilien	Sichel

Tabelle 11.15: Hanfasern

11.2.10 Hopfendolden

Hopfendolden sind eine gebräuchliche alchemistische Zutat für Tränke. Sie wird auch zum Bier brauen verwendet.

Hauptwirkstoff	Vitriol	Pflückprobe	-
Sekundärwirkstoff	Nigredo	Menge	1 pro Pflanze
Farbe	grün (1)	Vorkommen	Feld (häufig)
Geruch	hopfen (2)	Region	überall
Geschmack	herb (2)	Wert	21Kr
Spezialeigenschaften	-	Utensilien	-

Tabelle 11.16: Hopfendolden

11.2.11 Hundspetersilie

Hundspetersilie ist eine Sumpfpflanze mit fleischigen, großen, grünen Blättern. Die Pflanze gedeiht üppig in sumpfigen Gebieten, wie zum Beispiel im Friedhofssumpf von Alt-Vizima und in den Sümpfen von Vizima. Die Blätter dieser Pflanze bestehen aus Fasern, mit denen sich ein magisches Hemd weben lässt.

Bei der alchemistischen Zubereitung erhält man eine dickflüssige Substanz, die häufig für Öle verwendet wird. Wird außerdem gerne verwendet um Soßen dickflüssiger zu machen und um ihr einen frischen Kräutergeschmack zu verleihen.

Hauptwirkstoff	Quebrith	Pflückprobe	-
Sekundärwirkstoff	Rubedo	Menge	2+1W4 pro Pflanze
Farbe	grün (2)	Vorkommen	Sumpf (häufig)
Geruch	petersilie (2)	Region	überall
Geschmack	petersilie (2)	Wert	15Kr
Spezialeigenschaften	Dickflüssig	Utensilien	-

Tabelle 11.17: Hundspetersilie

11.2.12 Ignatia Blüten

Ignatia ist ein Busch, der recht häufig in *Temerien* und im *Kaer Morhen Tal* vorkommt. Die Ignatia Blüten finden häufig Verwendung in der Alchemie.

Ignatia wird auch Mondrose genannt. In Legenden heißt es, die Pflanze wächst dort, wo eine Sternschnuppe auf die Erde gefallen ist.

Hauptwirkstoff	Äther
Sekundärwirkstoff	Nigredo
Farbe	rosa (2)
Geruch	ignatia (2)
Geschmack	neutral
Spezialeigenschaften	-

Pflückprobe	-
Menge	2+1W4 pro Busch
Vorkommen	Feld (häufig) Wald (häufig)
Region	Temerien Kear Morgen Tal
Wert	15Kr
Utensilien	-

Tabelle 11.18: Ignatia Blüten

11.2.13 Krähenauge

Die Wurzel eines zypressenartigen Busches, die häufig in der Alchemie verwendet wird. Um an die Knollenwurzel zu gelangen muss der gesamte Busch ausgegraben werden. Die Knolle ist so groß wie eine Zwiebel und hat die Form und Farbe einer Kartoffel.

Hauptwirkstoff	Vitriol
Sekundärwirkstoff	Negredo
Farbe	braun (1)
Geruch	erdig (1)
Geschmack	bitter (2)
Spezialeigenschaften	-

Pflückprobe	QS IV
Menge	1 pro Busch
Vorkommen	Feld (häufig)
Region	überall
Wert	15Kr
Utensilien	Spaten, Schaufel

Tabelle 11.19: Krähenauge

11.2.14 Mistelzweig

Mistelzweige sind heiligen Pflanzen der Druiden. Sie verwenden sie für Heilmittel gegen Krankheiten. Man findet sie als Opfergaben bei Altaren der Melitele. Es gibt nur wenige Orte an denen sie natürlich Wachsen und nur Druiden und manche Anhänger der Melitele kennen diese Orte.

Hauptwirkstoff	Hydragenum
Sekundärwirkstoff	Nigredo
Farbe	grün (1)
Geruch	tanne (1)
Geschmack	neutral
Spezialeigenschaften	Gesund

Pflückprobe	-
Menge	unbekannt
Vorkommen	unbekannt (selten)
Region	unbekannt (siehe Beschreibung)
Wert	21Kr
Utensilien	-

Tabelle 11.20: Mistelzweig

11.2.15 Mutterkornsamen

Mutterkornsamen ist die Saat einer rituellen Pflanze. Diese Pflanze, die als Unkraut bezeichnet wird, sieht aus wie ein kleiner Gerstenhalm. Aus der Blüte erhält man die Samen. Sie wird manchmal als Ersatz für Gerste verwendet, da sie fast die selben Eigenschaften hat.

Hauptwirkstoff	Karmin
Sekundärwirkstoff	Rubedo
Farbe	gelb-braun (2)
Geruch	getreide (2)
Geschmack	gerste (2)
Spezialeigenschaften	-

Pflückprobe	-
Menge	1W4 pro Pflanze
Vorkommen	Feld (häufig)
Region	überall
Wert	15Kr
Utensilien	-

Tabelle 11.21: Mutterkornsamen

11.2.16 Nieswurzblüten

Nieswurzblüten sind eine allgemeine und weit verbreitete Giftpflanze. Eine alte Frau aus dem Umland von Vizima erzählt, dass man aus Nieswurzblüten ein Tonikum gegen Schlaflosigkeit brauen kann.

Auch heute noch wird Nieswurz als Heilpflanze verwendet.

Hauptwirkstoff	Äther
Sekundärwirkstoff	Rubedo
Farbe	lila (2)
Geruch	nieswurz (2)
Geschmack	neutral
Spezialeigenschaften	Gesund Aufputsmittel

Pflückprobe	-
Menge	1 pro Pflanze
Vorkommen	Feld (mittel)
Region	gemäßigte und tropische Temperaturen
Wert	9Kr
Utensilien	-

Tabelle 11.22: Nieswurzblüten

11.2.17 Pimentwurzel

Pimentwurzel ist eine Pflanze, die von den Druiden gezüchtet wird. Sie ist daher in der freien Natur nicht zu finden, sondern nur bei Druiden zu kaufen.

Heute werden vom Piment besonders die unreifen Früchte für Gewürze und Parfüms verwendet.

Hauptwirkstoff	Äther
Sekundärwirkstoff	Nigredo
Farbe	braun (1)
Geruch	erdig (1)
Geschmack	bitter (2)
Spezialeigenschaften	Gesund

Pflückprobe	-
Menge	n.a.
Vorkommen	(siehe Beschreibung)
Region	(siehe Beschreibung)
Wert	15Kr
Utensilien	-

Tabelle 11.23: Pimentwurzel

11.2.18 Schöllkraut

Schöllkraut ist eine weit verbreitete allgemeine Pflanze, deren Wirkstoffe viel in der Medizin verwendet wird. In der alten Sprache wird Schöllkraut herba zireael genannt.

Das Schöllkraut ist bis heute auf der nördlichen Halbkugel anzutreffen.

Hauptwirkstoff	Rebis	Pflückprobe	-
Sekundärwirkstoff	Nigredo	Menge	1 pro Pflanze
Farbe	grün (1)	Vorkommen	Feld (selten) Sumpf (mittel)
Geruch	kraut (1)	Region	überall (siehe Beschreibung)
Geschmack	herb (1)	Wert	12Kr
Spezialeigenschaften	Gesund	Utensilien	-

Tabelle 11.24: Schöllkraut

11.2.19 Sewanten

Sewanten sind große graue Pilze die oft in Höhlen wachsen. Man findet sie in fast allen Höhlen und Grüften und haben einen einzigartigen Geschmack, der von den meisten als angenehm bitter-süß bezeichnet wird. Sie machen einen müde, weshalb sie gerne zum Abendessen verzehrt werden.

Sie sondern Poren ab, die schläfrig und erschöpft machen können. Dementsprechend sollte man sich nicht sehr lange in der Nähe von Sewanten aufhalten.

Hauptwirkstoff	Vitriol	Pflückprobe	-
Sekundärwirkstoff	Rubedo	Menge	1W4 pro Ort
Farbe	grau (1)	Vorkommen	Höhle (häufig)
Geruch	erdig (1)	Region	überall
Geschmack	sewanten (2)	Wert	9Kr
Spezialeigenschaften	Schläfrig	Utensilien	-

Tabelle 11.25: Sewanten

11.2.20 Weiße Myrte

Die Weiße Myrte ist eine weit verbreiteten Feldpflanze, welche man sehr leicht an ihren großen weißen Blüten erkennen kann. Die Pflanze ist ein importiertes Gewächs und außerdem eine hervorragende Grundlage für die Weinkelterei. Sie hat einen munter und wach-machenden Effekt.

Hauptwirkstoff	Vitriol
Sekundärwirkstoff	Albedo
Farbe	transparent
Geruch	myrte (1)
Geschmack	neutral
Spezialeigenschaften	Aufputschmittel

Pflückprobe	-
Menge	1 pro Pflanze
Vorkommen	Feld (häufig)
Region	überall
Wert	9Kr
Utensilien	-

Tabelle 11.26: Weiße Myrte

11.2.21 Wolfsaloe

Wolfsaloe stammt ursprünglich aus dem *Kaer Morhen* und ist als Zimmerpflanze weit verbreitet. Die Pflanze versprüht einen angenehmen Duft, der an Flieder erinnert. Man kann aus ihr ein Konzentrat gewinnen, dass eine Rauschlindernden Effekt hat. Magier machen daraus häufig einen Trank gegen Kater.

Hauptwirkstoff	Hydragenum
Sekundärwirkstoff	Albedo
Farbe	grün (1)
Geruch	flieder (1)
Geschmack	bitter (1)
Spezialeigenschaften	Rauschlindernd

Pflückprobe	-
Menge	1W4 pro Pflanze
Vorkommen	Gebirge (mittel)
Region	überall
Wert	18Kr
Utensilien	-

Tabelle 11.27: Wolfsaloe

11.2.22 Wolfsbann

Wolfsbann ist eine rituelle Pflanze der Druiden und wird auch „Mönchshut“ genannt. Wolfsbann gibt es in der Natur nicht zu ernten, da sie nur von Druiden und Kräuterkundlern gezüchtet wird. Sie riecht sehr ähnlich wie *Wolfsaloe*, also nach Flieder, schmeckt dafür aber sehr bitter. Sie hat einen betäubenden Effekt.

Hauptwirkstoff	Karmin
Sekundärwirkstoff	Albedo
Farbe	grün (1)
Geruch	flieder (1)
Geschmack	bitter (2)
Spezialeigenschaften	Betäubungsgift

Pflückprobe	-
Menge	n.a.
Vorkommen	(siehe Beschreibung)
Region	(siehe Beschreibung)
Wert	15Kr
Utensilien	-

Tabelle 11.28: Wolfsbann

11.2.23 Zaunrübe

Die Stängel der Zaunrübe finden Verwendung in der Alchemie. Zaunrüben wachsen in unfruchtbaren Gegenden und Wiesen. Die Zaunrübe hat eine weiße Blüte.

Hauptwirkstoff	Karmin
Sekundärwirkstoff	Nigredo
Farbe	transparent
Geruch	neutral
Geschmack	neutral
Spezialeigenschaften	Giftneutralisierend

Pflückprobe	-
Menge	1 pro Pflanze
Vorkommen	Ödland (mittel)
Region	überall
Wert	12Kr
Utensilien	-

Tabelle 11.29: Zaunrübe

11.2.24 Zaunrübenwurzel

Die Wurzeln der Zaunrübe wurden oft als Menschengestalt verwendet. Außerdem wird es verwendet um Kinder mit z.B. Lebensmittelvergiftungen zu heilen, da sie es wegen ihrem Geschmack gerne essen.

Hauptwirkstoff	Karmin
Sekundärwirkstoff	Nigredo
Farbe	braun (1)
Geruch	neutral
Geschmack	herb-süß (2)
Spezialeigenschaften	Giftneutralisierend

Pflückprobe	QS II
Menge	1 pro Pflanze
Vorkommen	Ödland (mittel)
Region	überall
Wert	9Kr
Utensilien	(Hand)spaten

Tabelle 11.30: Zaunrübenwurzel

11.3 Mineralien

In diesem Teil des Herbariums befinden sich alle Mineralien. Sie werden hauptsächlich für die Herstellung von Bomben verwendet, können aber auch für andere Gebräue verwendet werden.

11.3.1 Herzogswasser

Herzogswasser ist ein hochwertiges alchemistisches ätzendes Lösungsmittel. Es ist sehr wertvoll und lohnt sich daher zu verkaufen. Muss in einer speziellen säureresistenten Fiole aufbewahrt werden. Es wird aus dem seltenen Königsstein extrahiert (siehe Kapitel 11.3.5 und in Wasser aufgelöst.

Bei der Herstellung müssen zwingend Handschuhe getragen werden. Und selbst mit Handschuhen besteht die Gefahr, dass die Säure auf die Haut gelangt und schwere Verätzungen verursacht.

Der Spieler muss zur Herstellung die *Pflückprobe* bestehen. Trägt er keine Handschuhe ist die Probe um 4 erschwert. Säureresistente Handschuhe erleichtern die Probe um 4.

Gelangt die Säure auf die Haut bekommt der Held 2+1W6 Schaden. Wenn versucht wird, die Säure mit Wasser wegzuspülen verschlimmert sich die Verätzung und der Spieler bekommt zusätzlich 1W4 Schaden.

Hauptwirkstoff	Quebrith	Pflückprobe	QS II
Sekundärwirkstoff	Nigredo	Menge	1 pro Königsstein
Farbe	neutral	Vorkommen	(siehe Beschreibung)
Geruch	essig (2)	Region	(siehe Beschreibung)
Geschmack	essig (1)	Wert	50Kr
Spezialeigenschaften	Ätzend	Utensilien	Handschuhe

Tabelle 11.31: Herzogswasser

11.3.2 Kaliumnitrat

Kaliumnitrat oder Bengalsalpeter, im allgemeinen Sprachgebrauch oft bezeichnet als Salpeter, ist ein farbloser bis weißer Mineral, das als Ausblühung auf Böden vorkommt. Es kann auch synthetisch aus Salpetersäure hergestellt werden. Es wird häufig dazu verwendet Schwarzpulver herzustellen.

Ausblühungen sollten mit einem Utensil, z.B. einem Messer abgeschabt werden.

Hauptwirkstoff	Rebis	Pflückprobe	QS I
Sekundärwirkstoff	Albedo	Menge	1W4 pro Ausblühung
Farbe	transparent	Vorkommen	Ödland (selten) Höhle (selten)
Geruch	neutral	Region	überall
Geschmack	neutral	Wert	15Kr
Spezialeigenschaften	Explosiv	Utensilien	(siehe Beschreibung)

Tabelle 11.32: Kaliumnitrat

11.3.3 Kalzium Equum

Kalzium Equum ist ein weitverbreitetes Mineral, das der Volksmund auch "Pferdekalzium" nennt. Es kommt in Höhlen vor und muss mit einer Spitzhacke abgebaut werden. Siehe Kapitel 10.2.3 über den Abbau von Mineralien.

Hauptwirkstoff	Vitriol	Pflückprobe	(siehe Beschreibung)
Sekundärwirkstoff	Rubedo	Menge	1W6 pro Ader
Farbe	grau (1)	Vorkommen	Höhle (mittel)
Geruch	neutral	Region	überall
Geschmack	neutral	Wert	30Kr
Spezialeigenschaften	-	Utensilien	Spitzhacke

Tabelle 11.33: Kalzium Equum

11.3.4 Kohle

Kohle kann aus Höhlen mit Spitzhacken abgebaut werden. Ohne Spitzhacke kann die Kohle nicht abgebaut werden. Kohlepulver wird zur Herstellung von Schwarzpulver verwendet. Siehe Kapitel 10.2.3 über den Abbau von Mineralien.

Hauptwirkstoff	Hydragenum
Sekundärwirkstoff	Nigredo
Farbe	schwarz (2)
Geruch	asche (4)
Geschmack	asche (3)
Spezialeigenschaften	-

Pflückprobe	(siehe Beschreibung)
Menge	1W6 pro Ader
Vorkommen	Höhle (mittel) Gebirge (selten)
Region	überall
Wert	5Kr
Utensilien	Spitzhacke

Tabelle 11.34: Kohle

11.3.5 Königsstein

Königsstein ist ein seltenes Mineral, das in Höhlen vorkommt. Es wird für die Herstellung von hochätzendem Herzogswasser hergestellt, ist aber selber harmlos. Zum Abbau von Königsstein wird eine Spitzhacke benötigt. Siehe Kapitel 10.2.3 für den Abbau von Mineralien mit Spitzhacken.

Hauptwirkstoff	Äther
Sekundärwirkstoff	-
Farbe	blau (1)
Geruch	neutral
Geschmack	neutral
Spezialeigenschaften	-

Pflückprobe	(siehe Beschreibung)
Menge	1W4 pro Ader
Vorkommen	Höhle (selten)
Region	überall
Wert	30Kr
Utensilien	Spitzhacke

Tabelle 11.35: Königsstein

11.3.6 Lunasplitter

Luna Splitter bestehen aus silbrigem Metall, das im Dunkeln leuchtet. Sie wachsen in Höhlen an Wänden und Decken und müssen vorsichtig mit einer Spitzhacke ausgegraben werden. Beim Abbauen ist besondere Vorsicht geboten, da man die Splitter sonst beschädigen könnte.

Zum Abbauen wird ein Utensil zum Ablösen der Splitter benötigt. Z.B. ein Messer, Handbeil oder Spitzhacke. Die *Pflückprobe* muss auf jeden Fall bestanden werden. Anstatt auf *Alchemie* (wie für die *Pflückprobe* üblich) muss auf *Motorische Talente* geworfen werden. Benutzt man ein Utensil, ist die *Pflückprobe* um 2 QS erleichtert.

Hauptwirkstoff	Rebis
Sekundärwirkstoff	Rubedo
Farbe	silber (1)
Geruch	neutral
Geschmack	neutral
Spezialeigenschaften	Leuchtend

Pflückprobe	QS III
Menge	1 pro Splitter
Vorkommen	Höhle (selten)
Region	überall
Wert	40Kr
Utensilien	Messer Handbeil Spitzhacke (siehe Beschreibung)

Tabelle 11.36: Lunasplitter

11.3.7 Optima Mater

Optima Mater ist ein Katalysator, der von Alchemisten hoch geschätzt wird. Es lohnt sich daher, diese Substanz zu verkaufen. Sie findet vor allem in hochwertigen Tränken Verwendung.

Optima Mater enthält einige Wirkstoffe die einen rauschlindernden Effekt haben. Diese Wirkstoffe sind jedoch hoch konzentriert und sollten nur für spezielle rauschlindernde Elixiere verwendet werden. Pur können sie schwere Übelkeit auslösen.

Optima Mater sind bunte Gesteinsbrocken die in Höhlen zu finden sind. Manchmal sind sie auch festgewachsen. In diesem Fall müssen sie mit einem Hammer oder einer Spitzhacke abgebrochen werden. Dazu muss die *Pflückprobe* auf *Kraftakt* bestanden werden.

Hauptwirkstoff	Quebrith
Sekundärwirkstoff	Rubedo
Farbe	bunt (2)
Geruch	neutral
Geschmack	neutral
Spezialeigenschaften	(siehe Beschreibung)

Pflückprobe	QS I
Menge	1W4 pro Ader
Vorkommen	Höhle (selten)
Region	überall
Wert	70Kr
Utensilien	Hammer Spitzhacke (siehe Beschreibung)

Tabelle 11.37: Optima Mater

11.3.8 Schwefel

Schwefel kann aus schwefelhaltigen Verbindungen in Kohlenwasserstoffquellen wie Kohle gewonnen werden. An Vulkanen und in ihrer Nähe kommen Fumarolen vor, die gasförmigen elementaren Schwefel ausstoßen, der beim Abkühlen an der Austrittsstelle kondensiert und Kristalle bildet. Schwefel wird häufig verwendet um Schwarzpulver herzustellen.

Diese können mit z.B. einem Messer abgeschabt werden. Zur Kohlegewinnung siehe Kapitel 11.3.4. Um aus Kohle Schwefel herzustellen muss eine Probe auf *Alchemie* abgelegt und bestanden werden. Ohne Utensilien kann Schwefel bzw. Kohle nicht abgebaut werden.

Hauptwirkstoff	Quebrith	Pflückprobe	(siehe Beschreibung)
Sekundärwirkstoff	-	Menge	1 pro Kohle/Kristall
Farbe	gelb (1)	Vorkommen	Fumarolen (häufig)
Geruch	übelriechend (3)	Region	überall
Geschmack	neutral	Wert	60Kr
Spezialeigenschaften	-	Utensilien	-

Tabelle 11.38: Schwefel

11.3.9 Phosphor

Phosphor ist eine leicht entflammbare alchemische Substanz. In der Natur kommt Phosphor in Form der Phosphate in der Erdkruste vor.

Zur Gewinnung muss Erde ausgegraben und untersucht werden. Dazu kann der SL, je nach Boden eine Probe auf *Kraftakt* verlangen. Zur Untersuchung muss eine Probe auf *Alchemie* bestanden werden. Gelingt die Probe ebenfalls entscheidet der Zufall, ob die Erde Phosphor enthält. Die Chance hängt dabei von dem Seltenheitsgrad, abhängig vom Ort, ab. Mittel = 33% und Selten = 20%. Die Untersuchung dauert ca. 5 Stunden. Allerdings können mehrere Erdproben parallel untersucht werden.

Hauptwirkstoff	Karmin
Sekundärwirkstoff	-
Farbe	beige (1)
Geruch	neutral
Geschmack	neutral
Spezialeigenschaften	Explosiv

Pflückprobe	(siehe Beschreibung)
Menge	1 pro Erdprobe
Vorkommen	Gebirge (mittel) Ödland (mittel) Feld (selten) Wald (selten)
Region	Nördliche Königreiche
Wert	60Kr
Utensilien	Schaufel

Tabelle 11.39: Phosphor

11.3.10 Pulverisierte Perle

Pulverisierte Perle ist eine alchemistische Substanz, die aus zerstoßenen weißen Perlen hergestellt wird. Große Perlen können auch genug Pulver für zwei Tränke hergeben (→ Menge: 2 pro Perle).

Hauptwirkstoff	Äther
Sekundärwirkstoff	Rubedo
Farbe	transparent
Geruch	neutral
Geschmack	neutral
Spezialeigenschaften	-

Pflückprobe	-
Menge	1 pro Perle
Vorkommen	Strand (mittel) Meeresboden (mittel)
Region	überall
Wert	40Kr
Utensilien	Mörser und Stößel

Tabelle 11.40: Pulverisierte Perle

11.3.11 Weinstein

Weinstein ist eine Substanz, die Hexen aus Wein herstellen. Dazu muss ein magiebegabter eine Probe auf *Magiekunde* bestehen. Je nach Erfahrungsgrad in der Zauberkunst kann der SL Erschwernisse oder Erleichterungen aussprechen. Der Prozess dauert ca. eine halbe Stunde.

Weinstein wird verwendet um Brei für medizinische Umschläge zu verwenden.

Hauptwirkstoff	Rebis
Sekundärwirkstoff	-
Farbe	rot (1)
Geruch	wein (1)
Geschmack	wein (1)
Spezialeigenschaften	Giftneutralisierend

Pflückprobe	(siehe Beschreibung)
Menge	1 pro Wein
Vorkommen	(siehe Beschreibung)
Region	(siehe Beschreibung)
Wert	30Kr
Utensilien	-

Tabelle 11.41: Weinstein

11.3.12 Weißer Essig

Weißer Essig ist ein alchemischer Katalysator, gewonnen aus den Kadavern von Ghulen, Alghulen, Zemetauren und Graveiren.

Weißer Essig ist sehr instabil, weshalb er häufig für Bomben verwendet wird. Er muss mit vorsichtig eingesammelt und aufbewahrt werden, da er sonst explodieren kann. Außerdem sollten nicht zu viele Mengen auf einmal gelagert werden.

Hauptwirkstoff	Vitriol
Sekundärwirkstoff	-
Farbe	transparent
Geruch	essig (2)
Geschmack	essig (2)
Spezialeigenschaften	Instabil

Pflückprobe	QS II
Menge	1W6 pro Kadaver
Vorkommen	(siehe Beschreibung)
Region	überall
Wert	40Kr
Utensilien	-

Tabelle 11.42: Weißer Essig

11.3.13 Quecksilber

Ein natürlich vorkommendes Mineral. Kommt meist in festem Zustand in Zinn oder anderen Gesteinen vor. Kommt primär in vulkanischen Gebieten vor, aber auch an ehemaligen Vulkangebieten. Kann aber auch im flüssigen Zustand in Höhlen gefunden werden. D.h., es kann flüssig oder fest sein. In Höhlen kommt es nur selten vor (egal ob flüssig oder fest) und in vulkanischen Gebieten mittel-häufig.

Flüssiges Quecksilber kann durch gezielte und unbestimmte Suche gefunden und mit einem Gefäß aufgenommen werden. Festes Quecksilber muss jedoch mit einer Spitzhacke abgebaut werden. Siehe Kapitel 10.2.3 über den Abbau von Mineralien.

Flüssiges Quecksilber sondert ab 24°C Dämpfe ab. Das Einatmen dieser Dämpfe kann im Extremfall zum Tode führen.

Hauptwirkstoff	Äther	Pflückprobe	(siehe Beschreibung)
Sekundärwirkstoff	Nigredo	Menge	1W4 pro Ader
Farbe	silber (2)	Vorkommen	Höhlen (selten)
Geruch	quecksilber (1)	Region	Vulkane (mittel) (siehe Beschreibung)
Geschmack	quecksilber (1)	Wert	50Kr
Spezialeigenschaften	Gift	Utensilien	Spitzhacke

Tabelle 11.43: Quecksilber

12 Alchemistische Gebräue

In diesem Kapitel sind alle herstellbare Tränke, Öle und Bomben inkl. Wirkung und Rezept aufgelistet. Tränke, Öle und Bomben sind in die Kategorien leicht, mittel und schwer eingeteilt. Für leichte Gebräue wird der Vorteil *Alchemie I*, für mittlere *Alchemie II* und für schwere *Alchemie III* benötigt. Je nach Vorteilsstufe dürfen Rezepte um eine bestimmte Anzahl Ingredienzen erweitert werden (siehe Kapitel 15.1).

12.1 Leichte Tränke

Leichte Tränke benötigen *starken Alkohol* als Grundstoff. Tränke mit der Spezialeigenschaft *Dickflüssig* dürfen auch auf Gegenstände aufgetragen werden.

Trank / Wert	Rezept	Effekt	Dauer
Bindekraut 80Kr	Ä/Q/K	+50% Resistenz gegenüber Gift und Säure. Benötigt die Spezialeigenschaft <i>Giftneutralisierend</i> .	8h
Frauentränen 100Kr	R/Ä/Q	Befreit den Körper schlagartig von negativen Effekten des Alkoholkonsums	sofort
Katze 126Kr	R/Q/Q	Katze gewährt Sicht bei völliger Dunkelheit.	8h

Kuss 130Kr	V/V/K	Erhöht den Widerstand gegen Bluten und stoppt jede akute Blutung.	8h
Leichter Genesungstrank 120Kr	Ä/R/V	Heilt Krankheiten und stellt +1W6 LP wieder her. Benötigt Spezialeigenschaft Gesund.	sofort
Leichtes Schlafelixier 80Kr	V/Q/K	Lässt jemanden einschlafen. Wirkt erst nach 30min. Braucht Spezialeigenschaft Schläfrig.	8h
Parfüm 120Kr	V/Ä/Q	Geschenk für Frauen. Es sollten wohlriechende Zutaten verwendet werden.	n.a.
Schwarzpulver 40Kr	Kaliumnitrat Schwefel Kohle	Spezialeigenschaft Explosiv. Dient als Grundstoff für Bomben.	-
Waldkauz 88Kr	V/Ä/Ä	Erhöht deutlich die Ausdauer (+1 Erleichterung auf alles Körperliche). Benötigt die Spezialeigenschaft Aufputschmittel.	8h
Weide 80Kr	Ä/Ä/Q	Weide verbessert die Koordination und Schadensresistenz. -2TP pro Angriff.	8h
Weißer Honig 60Kr	V/R/Ä	Reduziert die Giftigkeit auf Null und bricht alle Effekte anderer Tränke ab. Benötigt Spezialeigenschaft Giftneutralisierend.	sofort
Weißer Mönch 200Kr	V/V/R	Qualitativ hochwertiger Alkohol. Alchemistische Basis für schwere Tränke. Spezialeigenschaft: Halluzinogen	8h

Tabelle 12.1: Einfache Tränke

12.2 Mittlere Tränke

Mittlere Tränke benötigen *hochwertigen Alkohol* als Grundstoff. Tränke mit der Spezialeigenschaft *Dickflüssig* dürfen auch auf Gegenstände aufgetragen werden.

Trank / Wert	Rezept	Effekt	Dauer
--------------	--------	--------	-------

Absud fards Weissen 300Kr	Raf- des	V/R/H/H	Heilt Krankheiten und stellt 2+1W8 LP wieder her. Benötigt Spezialeigenschaft <i>Gesund</i> 2 mal.	sofort
Betäubungs- elixier 190Kr		K/K/V/R	Betäubendes Gift, das sofort wirkt. Benötigt Spezialeigenschaft <i>Betäubungsgift</i> 2 mal.	1h
Bindekrautlack 90Kr		Ä/Q/Q/K	Eine dickflüssige Substanz mit der Gegenstände lackiert werden können. Der Lack ist Gift- und Säureresistent. Benötigt Spezialeigenschaften <i>Giftneutralisierend</i> 1 mal und <i>Dickflüssig</i> 2 mal.	∞
Giftelixier 220Kr		V/R/R/H	Tödliches Gift, wenn alles getrunken wird. Sonst Bewusstlosigkeit.	sofort
Goldener Pi- rol 260Kr		V/V/Ä/Ä	Immunität gegenüber Gift und Säure. Benötigt die Spezialeigenschaft <i>Giftneutralisierend</i> 2 mal.	8h
Mariborwald 148Kr		R/R/Ä/Q	Erhöht deutlich die Ausdauer (+2 Erleichterung auf alles Körperliche). Benötigt die Spezialeigenschaft <i>Aufputzmittel</i> .	8h
Schlafelixier 160Kr		V/Q/K/H	Lässt jemanden einschlafen. Wirkt nach wenigen Minuten. Braucht Spezialeigenschaft <i>Schläfrig</i> 2 mal.	8h
Schneesturm 200Kr		V/V/R/R	Steigert die Reflexe und Reaktionszeit, steigert die Chancen des Parierens und Attacken zu entgehen. Ausweichaktivität gesteigert um 50%; Pariereffektivität gesteigert um 50%.	20min
Schwalbe 300Kr		V/R/R/Ä	Stellt jede Stunde 2 LP wieder her. (Insgesamt +16LP)	8h

Tabelle 12.2: Mittlere Tränke

12.3 Schwere Tränke

Schwere Tränke benötigen *qualitativ hochwertigen Alkohol* als Grundstoff. Tränke mit der Spezialeigenschaft *Dickflüssig* dürfen auch auf Gegenstände aufgetragen werden.

Trank / Wert	Rezept	Effekt	Dauer
De Vries' Extrakt 250Kr	R/Ä/Q/Q/H	Ermöglicht es, lebende Kreaturen aufzuspüren, auch wenn sie unsichtbar sind oder durch Wände hindurch.	1h
Donner 300Kr	V/R/H/K/K	Erhöht den Schaden um 2W6. Erschwert <i>Blocken</i> und <i>Parieren</i> um 4 und Ausweichen um 2.	8h
Fisstech 350Kr	Q/H/H/H/K	Eine starke Droge. Auf den Konsum erfolgt sofortige Bewusstlosigkeit. Benötigt Spezialeigenschaft Gift/Halluzinogen 3 mal.	8h
Petris Zaubertrank 270Kr	R/R/Q/H/K	Erhöht die Magie-Intensität. +4 aus alle Proben, die mit Magie zu tun haben.	8h
Schwarzes Blut 300Kr	V/V/V/R/Ä	Tödliches Gift für Menschen und manche Monster. Benötigt Spezialeigenschaft Gift 3 mal.	sofort
Vollmond 400Kr	Q/H/H/K/K	Maximale LP werden verdoppelt (+100%LP). Benötigt Spezialeigenschaft Gesund 2 mal und <i>Aufputschmittel</i> 2 mal.	8h
Wolf 280Kr	V/V/H/H/K	Erhöht die Chance auf kritische Treffer (betrifft auch Runen) um 50%.	8h
Wolverin 300Kr	Ä/Ä/Q/H/K	Erhöht den Schaden um +2W6, wenn der Held weniger als 50% LP hat.	8h
Würger 360Kr	R/Q/H/K/K	Verursacht unerträgliche Schmerzen. -5TP pro halbe Stunde (insgesamt -25LP). Benötigt Spezialeigenschaft Gift oder <i>Betäubungsgift</i> 3 mal.	2,5h

Tabelle 12.3: Mittlere Tränke

12.4 Leichte Öle

Leichte Öle benötigen Fett als Grundstoff. Fett darf durch eine Ingredienz mit der Spezialeigenschaft *Dickflüssig* ersetzt werden. Leichte Öle sind im Schnitt etwa 100Kr Wert.

Öl	Rezept	Effekt
Nekrophagenöl	V/V/Ä	Eine Klinge, die mit dieser Substanz überzogen ist, fügt Nekrophagen einen erhöhten Schaden von 100% hinzu.
Geisteröl	V/R/Ä	Erhöht Geistern zugefügten Schaden um 100%. Geisteröl ist wirksam auf dem Stahl- und Silberschwert.

Tabelle 12.4: Leichte Öle

12.5 Mittlere Öle

Mittlere Öle benötigen Fett als Grundstoff. Fett darf durch zwei Ingredienzen mit der Spezialeigenschaft *Dickflüssig* ersetzt werden. Mittlere Öle sind im Schnitt etwa 130Kr Wert.

Öl	Rezept	Effekt
Insektoidenöl	V/R/Ä/Q	Eine Silberklinge, die mit dieser Substanz überzogen ist, fügt Kreaturen mit insektenartiger Physiologie 100% mehr Schaden hinzu.
Ornithosaurusöl	V/R/Q/H	Eine Klinge versehen mit dieser Substanz fügt Ornithosauriern erhöhten Schaden von 100% hinzu.

Tabelle 12.5: Mittlere Öle

12.6 Schwere Öle

Schwere Öle benötigen Fett als Grundstoff. Fett darf durch zwei Ingredienzen mit der Spezialeigenschaft *Dickflüssig* ersetzt werden. Schwere Öle sind im Schnitt etwa 170Kr Wert.

Öl	Rezept	Effekt
Argentia	R/Q/Q/H/H	Erhöht den mit einem Silberschwert zugefügten Schaden um 50%. Verringert die Wirksamkeit eines Stahlschwertes um 50%.

Braunöl	R/Ä/Q/K/K/	Erhöht den Blutverlust bei einer Verwundung und führt letztlich in den Tod. Kreaturen, die kein Kreislaufsystem haben, sind immun gegen Braunöl. Wunde macht 5LP Schaden pro Runde.
Crinfridöl	V/Ä/H/K/K	Eine Klinge, auf der dieses Öl verwendet wird, verursacht beim Feind lähmende Schmerzen. Crinfridöl ist wirkungslos gegenüber Gegnern, die immun gegen Schmerz sind. Benötigt Spezialeigenschaft <i>Betäubungsgift</i> 2 mal und <i>Gift</i> .
Henkersgiftserum	V/Ä/R/H/K	Dringt durch offene Wunden in den Blutkreislauf des Gegners ein und vergiftet ihn. Ist nutzlos bei Kreaturen, deren Physiologie sich vom Menschen unterscheidet. Benötigt Spezialeigenschaft <i>Gift</i> 3 mal.
Vampiröl	V/Q/Q/H/K	Eine Klinge, die mit dieser Substanz überzogen ist, verursacht einen erhöhten Schaden von 100% gegenüber Vampiren.

Tabelle 12.6: Schwere Öle

12.7 Leichte Bomben

Leichte Bomben benötigen *hochwertiges Pulver* als Grundstoff. Zusätzlich benötigen sie eine Zündvorrichtung und ein Gefäß. (siehe Kapitel 10.3.6). Leichte Bomben sind im Schnitt etwa 200Kr Wert.

Bombe / Radius	Rezept	Effekt
König und Königin 2m	R/Ä/Ä	Explosion setzt ein Gas frei, das Gegner in Angst und Schrecken versetzt. Benötigt Spezialeigenschaft <i>Halluzinogen</i> .
Sprengkapsel 0,5m	R/Q/K	Explodiert in einem 0,5m Radius und verursacht Schaden. Die Explosion besitzt genug Kraft um Türen oder Schlösser aufzubrechen. Benötigt Spezialeigenschaft <i>Explosiv</i> . Verursacht 15TP Schaden an Gegnern im Explosionsradius. Der Schaden wird durch RS verringert.

Stinkbombe 2m	R/R/Q	So starker Gestank, der alles und jeden vertreibt. Endprodukt benötigt Geruch-Eigenschaft <i>Übelriechend (5+)</i> . Je höher der Konzentrationswert, desto übler ist der Gestank. Benötigt keine Zündvorrichtung.
-------------------------	-------	--

Tabelle 12.7: Leichte Bomben

12.8 Mittlere Bomben

Mittlere Bomben benötigen *hochwertiges Pulver* als Grundstoff. Zusätzlich benötigen sie eine Zündvorrichtung und ein Gefäß. (siehe Kapitel 10.3.6). Mittlere Bomben sind im Schnitt etwa 250Kr Wert.

Bombe / Radius	Rezept	Effekt
Samum 2,5m	Ä/K/R/R	Setzt eine lähmende Druckwelle frei. Benötigt Spezialeigenschaft <i>Betäubungsgift</i> .
Serrikanische Sonne 10m	Q/Ä/K/R	Blendet in der Nähe befindliche Gegner. Benötigt Spezialeigenschaft <i>Leuchtend</i> .
Teufelsbovist 2,5m	Ä/Ä/H/R	Vergiftet durch Giftwolken in der Nähe befindliche Feinde, wirkungslos bei Gegnern, die immun gegen Gift sind. Benötigt Spezialeigenschaft <i>Gift</i> . Benötigt keine Zündvorrichtung.
Wyverntraum 2m	R/Q/K/H	Schwache Version von <i>Drachentraum</i> . Setzt leicht entzündbare Gase frei. Benötigt keine Zündvorrichtung. Benötigt Spezialeigenschaft <i>Explosiv</i> 2 mal. Mit Zündvorrichtung wird das Gas beim Aufprall entzündet, was eine Explosion mit 2m Radius verursacht. Schaden für alle Gegner in der Nähe. Abfallender Schaden, je weiter weg man steht: 0m = 30TP , 0,5m = 20TP , 1m = 10TP , 2m = 1TP . Der Schaden wird durch RS verringert.

Tabelle 12.8: Mittlere Bomben

12.9 Schwere Bomben

Schwere Bomben benötigen *qualitativ hochwertiges Pulver* als Grundstoff. Zusätzlich benötigen sie eine Zündvorrichtung und ein Gefäß. (siehe Kapitel 10.3.6). Schwere Bomben sind im Schnitt etwa 300Kr Wert.

Bombe / Radius	Rezept	Effekt
Drachentraum 3m	R/Q/K/K/H	Setzt leicht entzündbare Gase frei. Benötigt keine Zündvorrichtung. Benötigt Spezialeigenschaft Explosiv 3 mal. Mit Zündvorrichtung wird das Gas beim Aufprall entzündet, was eine enorme Explosion mit 3m Radius verursacht. Schaden für alle Gegner in der Nähe. Abfallender Schaden, je weiter weg man steht: 0m = 50TP , 1m = 40TP , 2m = 15TP , 3m = 1TP . Der Schaden wird durch RS verringert.

Tabelle 12.9: Schwere Bomben

13 Magie

Fähigkeiten können nur von Magiebegabten eingesetzt werden. Megiebegabte werden auch „Quelle“ genannt. Damit sie ihre Kräfte gezielt einsetzen können bedarf es jahrelanger Übung und einer entsprechenden Ausbildung. Um Zauber zu wirken muss eine Zauberformel aufgesagt und eine Geste gemacht werden. Die Geste wird häufig mit einem Magierstab oder Stock ausgeführt. Um überhaupt einen Zauber verwenden zu können, muss außerdem magische Energie von außen gesammelt werden. Wie viel Energie aus welchem Element geschöpft werden kann, hängt von der Erfahrung und Ausbildungsgrad des Zauberers ab.

13.1 Erfahrungs- und Ausbildungsgrad

Wird bei einem Kind das Talent zur Magie entdeckt, wird es mit ziemlicher Wahrscheinlichkeit früher oder später eine Ausbildung zum Magier erhalten. Mädchen erhalten diese

Ausbildung an der hoch angesehenen Akademie für Zauberinnen auf der Thanedd-Insel. Die Akademie für Zauberer ist in Ban Ard in Kaedwen. Kinder, die gerade erst mit der Ausbildung beginnen haben der Erfahrungs- bzw. Ausbildungsgrad *Novize* bzw. *Novizin*. Mit abgeschlossener Ausbildung oder bereits längerem Studium werden sie zu *Adepten*. Durch weitere Ausbildung, z.B. indem sie Lehrlinge von erfahrenen Magiern werden, werden sie selbst zu *erfahrenen Zauberern*. Nur durch weiteres Training und ein extrem ausgeprägtes Talent für Magie, kann der *erfahrene Magier* zum *Meister* werden.

Es gibt auch Magier, die keine Ausbildung an einer Akademie erhalten haben. Dabei handelt es sich häufig um Priester oder Druiden. Sie beherrschen die Energieschöpfung, indem sie durch Meditation in eine Art Trance versetzt werden. Sie können (schwere) Zauber also nur durch das Meditieren wirken.

Aber nun wieder zurück zu den Akademikern. Je nach Erfahrungs- bzw. Ausbildungsgrad erhält der Spieler bestimmte Vorzüge.

Ausbildungsgrad	Mana	SK	Magiepunkte (max. Zauber)	Erleichterung beim Schöpfen
Novize	12	0	12 (6)	0
Adept	17	1	20 (9)	+1
Erfahren	22	2	29 (12)	+2
Meister	50+	3	39 (16)	+3

Tabelle 13.1: Magier-Attribute abhängig durch den Erfahrungs- bzw. Ausbildungsgrad

Die Abbildung 13.1 gibt die Seelenkraft des Spielers in Abhängigkeit des Ausbildungsgrades an. Der Wert in der Spalte *Magiepunkte (max. Zauber)*, der nicht in Klammern steht gibt an, wie viele Punkte der Spieler zur Verfügung hat um Fähigkeiten zu erwerben (siehe Kapitel 3.5.1 zur Charaktererstellung von Magiern). Spieler können unter Umständen weitere Fähigkeiten erlernen. Die maximale Anzahl an Zaubersprüchen (die Zahl in Klammern) darf jedoch nicht überschritten werden. Die *Mana*-Spalte gibt an, wie viel Energie maximal geschöpft werden kann, bevor es zu einer magischen Energieüberlastung kommt.

Ein Meister ist in der Lage aus jedem Element Energie zu ziehen, ohne eine Probe auf *Magiekunde* ablegen zu müssen. Jedoch kann er nicht mehr Energie aus einem Element pro Aktion schöpfen als in Tabelle 13.6 angegeben.

13.2 Magische Energie

Die Natur wird von zu jeder Zeit und an jedem Ort von magischer Energie durchlaufen. Genauer gesagt befindet sie sich in den Elementen Feuer, Erde, Wasser und Luft. Um einen Zauber zu wirken muss genügend Energie aus einem der Elemente gesammelt werden. Dies müssen junge Zauberer (Novizen und Adepten) als erstes lernen. Je nach Element kann das äußerst gefährlich sein und in Extremfällen sogar zum Tode führen. Aus diesem Grund können bzw. sollten nur erfahrene Zauberer Energie aus Feuer schöpfen. Grundsätzlich können Zauber auch ohne geschöpfte Magie gewirkt werden. In diesem Fall zerzt die Ausführung allerdings an der körperlichen Gesundheit des Anwenders. Das kann zu einem Schock, Schwindel, Ohnmacht oder sogar zum Tode führen. Das selbe kann auch passieren, wenn zu viel Energie auf einmal geschöpft wird. *Meister* sind in der Lage beliebig viel Energie aus einer beliebigen Quelle bzw. beliebigem Element zu schöpfen. Sie müssen keine Probe auf *Magiekunde* ablegen.

13.2.1 Wasser

Energie aus Wasser zu schöpfen ist relativ einfach. Aus diesem Grund lernen Novizen es als erstes. Aus ruhigen Gewässern kann leichter Energie gesammelt werden als an schnellen Strömungen oder auf offenem Meer.

13.2.2 Erde

Energie aus Erde zu schöpfen ist zwar schwer aber ungefährlich. Da Erde die Energie nicht gut leitet wird von statischer Energie gesprochen. Es ist sehr mühselig Energie aus der Erde zu schöpfen. Nur sehr *erfahrene Magier* oder *Meister* können aus der Erde problemlos genug Energie schöpfen um mächtige Zauber zu wirken.

13.2.3 Luft

Aus der Luft kann viel Energie geschöpft werden. Aufgrund seiner unbeständigen Natur verlangt dieses Element großes Können und Wissen. Unerfahrene Zauberer werden kaum in der Lage sein eine zufriedenstellende Menge von Energie zu absorbieren.

13.2.4 Feuer

Die Kraft des Feuers ist ebenso gewaltig wie unstet und sie lässt sich leicht und schnell beschwören. Das liegt daran, dass man die Energie, die durch das Feuer kanalisiert wird, relativ mühelos „greifen“ kann und ein grüner Adept zehrt schon mal zu heftig oder zu gierig daran. Darum müssen Quellen ganz besonders vorsichtig sein, denn gelangen sie mit den Energien des Feuers in Kontakt, kann das ihre speziellen Fähigkeiten aktivieren, meist auf äußerst destruktive Weise.

13.3 Orte der Macht

Ein Ort der Macht ist ein Punkt, an dem die magische Energie zusammenläuft und besonders präsent ist. Häufig werden dort Riten abgehalten oder Kultstätten errichtet. Außerdem werden Drachen und Katzen von solchen Orten der Macht angezogen. Andere Tiere wiederum meiden sie. An solchen Orten ist das Schöpfen von Energie um 2 erleichtert.

13.4 Priester und Druiden

Manche Priester und Druiden können genauso mit Magie umgehen, wie ausgebildete Magier. Indem sie beten sind sie in der Lage die Kraft ebenso zu manipulieren wie Zauberer. Und das ohne jedes formelle Training, ohne Studium und ohne Vorbereitung. Manche Zauberer versuchen das Phänomen zu erklären. Sie kommen zu dem Schluss, dass Priester durch Gebete in eine Art Trance verfallen oder sich selbst hypnotisieren und so ihre Fähigkeit aktivieren, die Energie zu lenken und zu nutzen wie es ausgebildete Zauberer tun.

Priester und Novizen müssen regelmäßig beten um Zauber ausführen zu können. *Beten* dauert 4 Aktionen. Seine maximale Energie (der Standardwert) wird um 1+1W4 erhöht. Die Erhöhung bezieht sich immer auf den Standardwert, auch wenn dieser noch nicht erreicht ist. Sinken kann der aktuelle Wert jedoch nicht. Wenn die maximale Energie auf dem Standardwert ist, kann kein Zauber gewirkt werden. Jede Stunde sinkt die maximale Energie um 1 bis der Standardwert erreicht ist.

Der SL darf den Wurf, zur temporären Erhöhung der maximalen Energie, verbessern oder verschlechtern, je nachdem wo der Held betet. Es macht also einen Unterschied ob er an einer Kathedrale des eigenen Kultes oder in einer Taverne betet. Außerdem ist zum Beten zwingend Ruhe nötig.

13.5 Zauberaktionen

Wenn der Spieler einen Zauber ausführen will, muss er eine fest vorgegebene Reihenfolge einhalten.

1. **Ziel benennen** - siehe Kapitel 13.5.1
2. **Modifikatoren auswählen** - siehe Kapitel 13.5.2
3. **Energiekosten festlegen** - Berechnen der benötigten Mana/Energie
4. **Energiequelle benennen** - siehe Kapitel 13.5.3
5. **Energie schöpfen** - siehe Kapitel 13.5.4
6. **Zauberprobe ablegen** - siehe Kapitel 13.5.5
7. **Wirkung des Zaubers ausführen** - bei erfolgreicher Zauberprobe

13.5.1 Ziel benennen

Der Spieler wählt als erstes das Ziel für seinen Zauber. Ist das Ziel nicht mehr gültig, z.B. weil es außer Reichweite geht oder stirbt, während der Zauber gewirkt wird, darf der Spieler ein neues gültiges Ziel wählen.

13.5.2 Modifikationen

Zauber können weiterhin modifiziert werden, um die Zauberzeit/-dauer, Zauberwirkung, Reichweite oder Wirkungsradius zu verändern. Für eine Modifikation (das heißt, eine Stufe in einer Modifikation) ist ein KL/IN-Wert von 13 nötig, für die zweite 14, für die dritte 15, und so weiter. Bei Magiern, zählt die Klugheit, bei Priestern und Druiden die Intuition. Modifikationen sind nur bei Zaubern möglich, deren Spezifikation der Zaubernde beherrscht.

Zauberdauer

Zauberzeit	x2	x1	$x\frac{1}{2}$	$x\frac{1}{4}$
Erschwernis	-2	0	+2	+4

Tabelle 13.2: Modifikator: Zauberdauer

Die Zauberzeit sinkt nicht unter eine Aktion. Die Veränderung der Zauberzeit erfolgt nach allen anderen Modifikationen. Die Zauberzeit darf nur einmal verdoppelt werden.

Zauberwirkung erzwingen

QS Erhöhung	+1	+2	+3	+4	+5	+6
Energiekosten (MP)	+2	+4	+6	+8	+10	+12
Zauberdauer	+1	+2	+3	+4	+5	+6

Tabelle 13.3: Modifikator: Zauberwirkung

Misslingt der Zauber, entstehen chaotische Effekte und das Opfer bemerkt den Zauber.

Verändern der Reichweite oder des Wirkungsradius

Strecke (in Meter)	Selbst	Berührung	1	3	7	21	49	Horizont	Außer Sicht
Erschwernis ab Reichweite Selbst	0	1	2	4	6	8	10	12	14

Tabelle 13.4: Modifikator: Reichweite oder Wirkungsradius

Die endgültige Erschwernis berechnet sich aus der positiven Differenz der angegebenen Erschwernisse bei ursprünglicher und neuer Strecke. Das Verringern des Wirkungsradius erhöht die Zauberdauer um eine Aktion pro Reichweiten-Stufe.

13.5.3 Benennung der Energiequelle

Jetzt muss die Quelle bzw. das Element genannt werden, aus der magische Energie geschöpft werden soll um den Zauber zu wirken. Die Spieler kann eines der Elemente Feuer, Wasser, Erde oder Luft in unmittelbarer Umgebung wählen.

13.5.4 Energie schöpfen

Um Energie aus der gewählten Quelle zu schöpfen, muss der Spieler eine Probe auf *Magiekunde* bestehen. Diese Probe kann erschwert oder erleichtert werden. Je nach Ausbildungsgrad und gewähltem Element. Dieser Schritt dauert eine Aktion. Auch wenn das Schöpfen von Energie separat ausgewürfelt wird, geschieht es parallel zum Aufsagen des Zauberspruches. D.h., dass die Zauberzeit des Zaubers dadurch nicht verlängert wird. Dieser Schritt kann beliebig oft wiederholt werden, um Ist die Zauberzeit abgelaufen, bevor genügend Energie (Mana) geschöpft wurde, wird das fehlende Mana von den LP abgezogen. Sobald zu viel Energie geschöpft wird, muss in der Tabelle 13.5 die Auswirkung nachgeschaut werden. Die Wirkung hängt dabei von der Menge an Energie ab, die über der maximalen Energie des Helden liegt.

Menge Energie über Maximum (n)	Auswirkung
1-6	Schock (Paralyse +1 für nAK, n-2 Schaden)
7-15	Ohnmacht (Betäubung IV, n-13 Schaden)
16+	Tod

Tabelle 13.5: Folgen von Energieüberlastung

Schaden den man durch eine magische Überbelastung bekommt kann nicht negativ werden. Es ist dadurch also keine Heilung möglich. Die Dauer des Schocks hängt außerdem von der Stärke der Überlastung ab.

Die zweite bis fünfte Spalte in Tabelle 13.6 gibt den Ausbildungsgrad des Zauberers an. Die Zahl hinter dem Ausbildungsgrad gibt an, um wie viel *Magiekunde*-Proben zum Schöpfen von Energie erleichtert sind. Die Werte, die nicht in Klammern stehen geben die **maximale Menge Energie (max.M)** an, die pro Aktion aus dem Element geschöpft werden kann. **Zahlen in Klammern** repräsentieren eine Probe auf *Magiekunde*, die um die entsprechende Zahl vereinfacht (+) bzw. erschwert (-) ist.

Runde Klammern (RK) bedeuten, dass die Probe nur abgelegt werden muss, wenn versucht wird weniger Energie zu schöpfen als maximal möglich. Die Zahl gibt die **Erschwer-nis** (oder Erleichterung) **pro Energie** (EpE) die weniger geschöpft werden soll an. Beispiel: Möchte ein *Adept* 2 Energie aus wilden Gewässern schöpfen, ist die Probe um -1 (siehe runde Klammer) * 2 (4-2) = -2 erschwert. Misslingt die Probe schlägt der Zauber oder das Schöpfen nicht fehl. Stattdessen wird mehr Energie geschöpft als gewollt. +1M pro Punkt mit dem die Probe fehlschlug. Dabei kann es zu einer Überlastung kommen. Kommt es zu keiner Überlastung, zählt die Probe als Erfolg.

Eckige Klammern (EK) bedeuten, dass die Probe abgelegt werden muss, damit überhaupt Energie geschöpft werden kann. Die **linke Zahl (EKL)** gibt wie bei runden Klammern auch eine Erleichterung bzw. Erschwer-nis an. Für jede Energie, die weniger als das Maximum geschöpft werden soll, erschwert sich die Probe zusätzlich um die **rechte Zahl (EKR)**. Misslingt die Probe passiert das selbe wie mit Runden Klammern.

Wenn der Zauberer es schafft genau so viel Energie zu schöpfen, wie der Zauber benötigt, erhöht sich die QS des Zaubers um 2. Weicht die Menge Energie um 1 ab, erhöht sich die QS des Zaubers um 1.

Element	Novize 0	Adept +1	Erfahren +2
Wasser (ruhig)	4 (-1)	4 (-1)	5 (-1)
Wasser (wild)	4 (-1)	4 (-1)	5 (-1)
Luft (windstill)	5 [-2/-1]	5 [-2/-1]	6 (-1)
Luft (windig)	5 [-3/-1]	5 [-3/-1]	6 (-1)
Luft (stürmisch)	5 [-4/-2]	5 [-4/-1]	6 (-2)
Erde	6 [-6/-2]	6 [-5/-1]	7 [-4/-1]
Feuer	9 [-5/-2]	9 [-4/-2]	10 [-3/-2]

Tabelle 13.6: Energie schöpfen

Aus der Tabelle 13.6 können folgende Formeln zur Berechnung der benötigten Aktionen und der Erschwer-nisse für Proben abgeleitet werden. Die Formeln hängen immer davon ab, wie viel **Energie (M)** der Zauber benötigt.

Anzahl Aktionen = $M / \max.M$ (aufgerundet)

Probe (bei runden Klammern) = $(\text{Anzahl Aktionen} * \max.M - M) * EpE + \text{Ausbildungsgrad-Bonus}$ (Wenn das Ergebnis 0 oder höher ist, ist keine Probe nötig.)

Probe (bei eckigen Klammern) = (Anzahl Aktionen * max.M - M) * EKR + EKL + Ausbildungsgrad-Bonus
 (Probe muss immer durchgeführt werden)

13.5.5 Magieprobe

Für den eigentlichen Zauber muss eine Probe abgelegt werden. Das funktioniert genau so wie bei einem Talent. Jede Fähigkeit basiert auf drei Grundattributen. Die Wirkung mancher Zauber werden durch die erreichte QS verändert.

13.6 Spezialisierungen

Ein Magier kann sich je nach Erfahrung auf eine oder mehrere Zauberkategorien spezialisieren. Zauber der eigenen Spezialisierung bekommen einen erhöhten Fertigkeitswert (FW), abhängig von der Erfahrung.

13.6.1 Dämonisch

Zauber	Kurzbeschreibung
Ecliptifactus	Dämonenbeschwörung (sein eigener Schatten). Kapitel 13.7.12
Herzschlag ruhe	Lässt Herzschlag eines Gegners aussetzen. Kapitel 13.7.18
Krabbelnder Schrecken	Bedeckt Gegner mit Insekten/Kleintieren. Kapitel 13.7.26

Tabelle 13.7: Dämonenzauber

13.6.2 Einfluss

Zauber	Kurzbeschreibung
Bannbaladin	Freundschaftszauber. Kapitel 13.7.6
Blitz dich find	Der Verzauberte wird geblendet. Kapitel 13.7.8
Hilfreiche Pfote	Beeinflusst ein kleines Säugetier. Kapitel 13.7.19
Imperavi	Jemanden manipulieren, damit er eine Sache für der Zaubernden macht. Kapitel 13.7.22

Tabelle 13.8: Einflusszauber

13.6.3 Elementar

Zauber	Kurzbeschreibung
Aeolito	Stürmischer Wind der Schaden verursacht. Kapitel 13.7.3
Ignifaxius	Feuer aus dem Finger. Kapitel 13.7.20
Ignisphaero	Feuerball. Kapitel 13.7.21

Tabelle 13.9: Elementarzauber

13.6.4 Heilung

Zauber	Kurzbeschreibung
Armatrutz	Erhöht RS. Kapitel 13.7.4
Balsam Salabunde	Heilzauber. Kapitel 13.7.5
Lunge des Leviatan	Erhöht Ausdauer. Kapitel 13.7.23
Klarum Purum	Heilt Vergiftung. Kapitel 13.7.25
Regeneratio	Heilung über Zeit. Kapitel 13.7.38

Tabelle 13.10: Heilungszauber

13.6.5 Illusion

Zauber	Kurzbeschreibung
Duplicatus	Doppelgänger erschaffen. Kapitel 13.7.11
Manus Illusionis	Täuscht den Tastsinn. Kapitel 13.7.28
Menetekel	Lässt Text/Schriftzeichen erscheinen. Kapitel 13.7.29
Penetrizzel	Durch Wände blicken. Kapitel 13.7.35
Projectimago	Erschafft Projektion seiner selbst an einem weit entfernten Ort. Kapitel 13.7.36
Vogelzwitschern	Geräusche austauschen. Kapitel 13.7.45

Tabelle 13.11: Illusionszauber

13.6.6 Objekt

Zauber	Kurzbeschreibung
Claudibus	Schlösser schließen/versperren. Kapitel 13.7.9
Desintegratus	Zerstört Objekte. Kapitel 13.7.10
Foramen	Schlösser öffnen. Kapitel 13.7.14
Objectobscurus	Unsichtbarkeitszauber für Objekte. Kapitel 13.7.32
Objectovoco	Objekt etwas fragen. Kapitel 13.7.33
Runenzauber	Ermöglicht die Verwendung von Runen. Kapitel 13.7.39
Sumus Elixiere	Verbessert Alchemieskills. Verlängert u.A. die Haltbarkeit von Zutaten und Lebensmitteln. Kapitel 13.7.43

Tabelle 13.12: Objektzauber

13.6.7 Psychokinetik

Zauber	Kurzbeschreibung
Fortifex	Errichtet undurchdringliche Wand. Kapitel 13.7.15
Motoricus	Kann Gegenstände bewegen. Kapitel 13.7.30
Radau	Lässt Stock für sich kämpfen. Kapitel 13.7.37
Silentium	Erzeugt Aura in der man nichts hört. Kapitel 13.7.41
Solidirid	Erzeugt Brücke aus Licht. Kapitel 13.7.42

Tabelle 13.13: Psychokinetische-Zauber

13.6.8 Sphären

Zauber	Kurzbeschreibung
Aen evall	Ruft ein Pferd aus der Welt der Aen Seidhe. Kapitel 13.7.2
Nuntiovolo	Beschwört Dämonenbote. Kapitel 13.7.31
Transversalis	Teleportation. Kapitel 13.7.44

Tabelle 13.14: Sphärenzauber

13.6.9 Verwandlung

Zauber	Kurzbeschreibung
--------	------------------

Adlerschwinge	Der Zauberer verwandelt sich in ein kleines Fluglebewesen seiner Wahl. Kapitel 13.7.1
Fulminictus	Der Verzauberte erleidet innere Verletzungen. Kapitel 13.7.16
Katzenaugen	Ermöglicht das Sehen im Dunkeln. Kapitel 13.7.24
Kraft des Tieres	Erhöht eigene oder fremde Körperkraft. Kapitel 13.7.27
Paralysis	Paralysiert Gegner. Kapitel 13.7.34

Tabelle 13.15: Verwandlungszauber

13.6.10 Wahrsagerei

Zauber	Kurzbeschreibung
Blick in die Gedanken	Gedanken lesen. Kapitel 13.7.7
Exposami	Der Zauberer kann Lebewesen in der Nähe spüren. Kapitel 13.7.13
Gefunden	Objekte wiederfinden. Kapitel 13.7.17
Sensibar	Gefühle lesen. Kapitel 13.7.40

Tabelle 13.16: Wahrsagerei-Zauber

13.7 Fähigkeiten

13.7.1 Adlerschwinge

Probe (MTW): MU/IN/GE

Wirkung: Der Zauberer verwandelt sich in ein Fluglebewesen seiner Wahl, das jedoch maximal die Größenkategorie klein aufweisen darf. Während der Wirkungsdauer verwendet der Zauberer die körperlichen Werte des Tieres, einschließlich seiner Eigenschaften, Talente und Kampfwerte. Niedrigere LP werden bei der Verwandlung anteilmäßig angerechnet, gleiches geschieht bei der Rückverwandlung. Die geistigen Werte des Zauberers bleiben ebenso wie sein Bewusstsein erhalten. Die Verwandlung betrifft nur den Zauberer selbst, nicht seine Kleidung oder Ausrüstung. Es ist keine Verwandlung in ein kulturschaffendes Wesen möglich.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 8 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 8 MP (Aktivierung des Zaubers) + 4 MP pro Stunde

Wirkungsdauer (WD): aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende
Spezialisierung: Verwandlung
Steigungsfaktor (SF): C

13.7.2 Aen evall

Probe (MTW): KL/IN/CH

Wirkung: Neben dem Zauberer manifestiert sich ein Zauberpferd von der Welt der Aen Elle. Das Tier steht zwar nicht unter magischer Kontrolle, ist aber zutraulich und kann ganz normal geritten oder für andere Zwecke eingesetzt werden. Das Pferd wird vom Zauberer nicht erschaffen, sondern an seine Seite teleportiert. Nach QS Stunden wird das Tier wieder an seinen Ursprungsort transportiert, selbst wenn es in der Zwischenzeit verstorben ist. Gleiches gilt für eventuell abgetrennte oder entnommene Körperteile. Sollten sich am Ende der Wirkungsdauer noch Reiter oder Ausrüstung auf dem Pferd befinden, fallen diese zu Boden. Der Zauberer ruft kein bestimmtes Pferd von der Parallelwelt, sondern ein zufällig bestimmtes.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 16 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 16 MP

Wirkungsdauer (WD): sofort

Zielkategorie: Lebewesen (Zauberpferd)

Spezialisierung: Sphären

Steigungsfaktor (SF): B

13.7.3 Aeolito

Probe (MTW): KL/CH/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Aeolito erschafft einen stürmischen Wind, der beim Ziel je nach QS Schaden und den Status Liegend verursacht.

QS 1: 1W6 TP

QS 2: 1W6+2 TP

QS 3: 1W6+2 TP, Liegend

QS 4: 1W6+4 TP, Liegend, 1 Meter zurückgeworfen

QS 5: 1W6+6 TP, Liegend, 2 Meter zurückgeworfen

QS 6: 1W6+6 TP, Liegend, 3 Meter zurückgeworfen

Rüstungen schützen nicht vor diesem Zauber. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch. Der Gegner kann weder ausweichen noch blocken.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 1 Aktion

Mana-Kosten (MK): 8 MP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Wirkungsdauer (WD): sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Spezialisierung: Elementar

Steigungsfaktor (SF): B

13.7.4 Armatrutz

Probe (MTW): KL/IN/FF

Wirkung: Die Haut des Zaubernden verhärtet sich, ohne ihre Flexibilität zu verlieren. So erhält er einen natürlichen Rüstungsschutz, der sich auf getragene Rüstung aufaddiert, ohne die Belastung zu erhöhen. Die Höhe des gewünschten zusätzlichen Rüstungsschutzes muss der Zaubernde vor der Probe festlegen. Maximal ist ein zusätzlicher RS von 3 möglich.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 1 Aktion

Mana-Kosten (MK): 4 MP für RS 1, 8 MP für RS 2, 16 MP für RS 3 (Kosten sind nicht modifizierbar)

Wirkungsdauer (WD): QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Wesen

Spezialisierung: Heilung

Steigungsfaktor (SF): C

13.7.5 Balsam Salabunde

Probe (MTW): KL/IN/FF

Wirkung: Der Verzauberte erhält innerhalb von 6 Minuten nach dem Wirken des Zaubers verlorene LP in Höhe der verwendeten MP zurück. Der Zauberer kann maximal so viele MP einsetzen, wie er FW hat. Für jede QS sinkt die Zeit um 1 Minute. Wird der Zauber vor dem Ablauf der durch den Konstitutionswert angegebenen Frist für den Tod eines Helden begonnen, kann er gerettet werden. Wird der Zauber jedoch unterbrochen, überlebt der Patient danach nur noch die verbliebenen Kampfunden.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 16 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 1 MP pro LP, mindestens jedoch 4 MP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Wirkungsdauer (WD): sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Spezialisierung: Heilung

Steigungsfaktor (SF): B

13.7.6 Bannbaladin

Probe (MTW): MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Dieser ursprünglich elfische Freundschaftszauber weckt in seinem Ziel Sympathien und Freundschaft für den Zaubernden. Die genaue Wirkung ist davon abhängig, wie das Ziel zu dem Zaubernden steht. Pro QS verbessert sich die Verbindung zwischen den beiden um eine Stufe. Ist der Zaubernde dem Ziel vorher unbekannt, bewegt sich die Einstellung des Ziels meist zwischen Stufe 4 (Abneigung) und Stufe 6 (Zuneigung). Vorteile wie Gutaussehend oder Nachteile wie Vorurteile gegenüber dem Zaubernden können diesen ersten Eindruck je nach Situation um eine oder mehr Stufen modifizieren.

Stufe 1: Das Ziel steht dem Zaubernden voller unstillbarem Hass gegenüber.

Stufe 2: Das Ziel ist der erklärte Feind des Zaubernden.

Stufe 3: Das Ziel verspürt dem Zaubernden gegenüber Abscheu und Ablehnung.

Stufe 4: Das Ziel verspürt eine gewisse Abneigung für den Zaubernden.

Stufe 5: Das Ziel ist dem Zaubernden gegenüber neutral.

Stufe 6: Das Ziel verspürt eine gewisse Zuneigung für den Zaubernden.

Stufe 7: Das Ziel empfindet Vertrauen und Freundschaft zum Zaubernden.

Stufe 8: Das Ziel ist dem Zaubernden eng und loyal verbunden.

Stufe 9: Das Ziel ist dem Zaubernden verfallen (geht für ihn jedoch nicht in den Tod).

Der Zauberspruch verändert nicht das Erinnerungsvermögen. Dem Verzauberten ist nach Ende des Zaubers bewusst, was er empfunden und getan hat. Während der Zaubervirkung mag er sich des Zaubers bewusst sein, das beeinflusst aber seine neue Einstellung nicht. Handlungen des Zauberers hingegen können während der Wirkung das Verhältnis zum Verzauberten positiv oder negativ beeinflussen.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 4 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 8 MP

Wirkungsdauer (WD): QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende, übernatürliche Wesen

Spezialisierung: Einfluss

Steigungsfaktor (SF): B

13.7.7 Blick in die Gedanken

Probe (MTW): MU/KL/IN (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Zaubernde kann die Gedanken des Verzauberten lesen. Er kann nur erkennen, was der Verzauberte gerade denkt, nicht jedoch gezielt in seinen Erinnerungen forschen. Der Verzauberte kann mit einer Erfolgsprobe auf Sinnesschärfe erschwert um QS des Zaubers entdecken, dass etwas Fremdes in seine Gedanken blickt. Mit einer um QS der Zauberprobe

erschwerte Probe auf Willenskraft kann er gezielt Gedanken mit irreführenden Informationen aussenden oder seine Gedanken mit nutzlosem Durcheinander, inneren Monologen oder Gesang füllen.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 4 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 8 MP (Aktivierung des Zaubers), 4 MP pro 30 Sekunden

Wirkungsdauer (WD): aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende, übernatürliche Wesen

Spezialisierung: Wahrsagerei

Steigungsfaktor (SF): C

13.7.8 Blitz dich find

Probe (MTW): MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Verzauberte wird geblendet. Er erhält eine Stufe des Zustands Verwirrung.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 1 Aktion

Mana-Kosten (MK): 4 MP

Wirkungsdauer (WD): QS in Kampfrunden

Zielkategorie: Lebewesen

Spezialisierung: Einfluss

Steigungsfaktor (SF): A

13.7.9 Claudibus

Probe (MTW): KL/IN/FF

Wirkung: Durch diesen Zauberspruch verschließen sich Schlösser automatisch und es wird schwerer, sie wieder zu öffnen oder zu knacken. Pro QS werden Proben auf Schlösserknacken (Bartschlösser oder Kombinationsschlösser) und Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern) gegen das Schloss um 1 erschwert.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 2 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 4 MP

Wirkungsdauer (WD): 30 Minuten

Zielkategorie: Objekte (Schlösser)

Spezialisierung: Objekt

Steigungsfaktor (SF): B

13.7.10 Desintegratus

Probe (MTW): KL/CH/KK

Wirkung: Das verzauberte Objekt verliert QS x 10 Strukturpunkte. Sinken die Strukturpunkte dadurch unter 1, zerfällt das Objekt zu Staub. Um Rüstungen zu zerstören, benötigt der Zauberer so viele QS, wie die Rüstung Rüstungsschutz hat. Bei Waffen der Kampftechniken Dolche und Raufen muss 1 QS erzielt werden, bei andere Waffen mindestens 2 QS. Zweihandwaffe können nur mit mindestens 3 QS zerstört werden. Erzielte QS gegen Waffen summieren sich auf.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 8 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 16 MP

Wirkungsdauer (WD): sofort

Zielkategorie: Profane Objekte

Spezialisierung: Objekt

Steigungsfaktor (SF): B

13.7.11 Duplicatus

Probe (MTW): KL/IN/CH

Wirkung: Der Zaubernde erzeugt einen oder mehrere illusionäre Doppelgänger des Ziels, die sich synchron zu ihm bewegen. Je nach QS erscheinen mehrere Doppelgänger. Der Zaubernde kann sich entscheiden, weniger Doppelgänger als maximal möglich erscheinen zu lassen:

QS 1: 1 Doppelgänger, aber nur 2 Kampfunden

QS 2: 1 Doppelgänger

QS 3: 2 Doppelgänger

QS 4: 3 Doppelgänger

QS 5: 4 Doppelgänger

QS 6: 4 Doppelgänger, aber doppelte Wirkungsdauer

Da die Doppelgänger nicht vom Zaubernden zu unterscheiden sind, haben Angreifer mit Nah- und Fernkampfangriffen oder Zaubern eine entsprechende Chance, einen der Doppelgänger statt des Zaubernden zu treffen. Sollte der Zaubernde statt eines Doppelgängers getroffen werden, muss er den Angriff blocken oder ihm ausweichen. Flächenangriffe sind hiervon nicht betroffen.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 2 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 4 MP pro Doppelgänger (bei Misslingen entsprechend 2 MP)

Wirkungsdauer (WD): QS x 3 Kampfunden

Zielkategorie: Lebewesen

Spezialisierung: Illusion

Steigungsfaktor (SF): C

13.7.12 Ecliptifactus

Probe (MTW): MU/IN/CH

Wirkung: Der Schatten des Zauberers wird durch diesen Zauberspruch belebt und kämpft für ihn. Mit dem Ecliptifactus kann der Magier immer nur einen Schatten heraufbeschwören. Erst nach Ablauf der Wirkungsdauer kann er den Zauber erneut wirken. Der Schatten besitzt die unten aufgeführten Werte. Zusätzlich erhält der Schatten folgende Boni:

QS 1: keine Änderungen

QS 2: +1TW, +5 LP

QS 3: +1TW, +1 BL, +1 AW, +1 TP, +5 LP

QS 4: +2TW, +1 BL, +1 AW, +1 TP, +1 RS, +10 LP

QS 5: +2TW, +2 BL, +2 AW, +1 TP, +1 RS, +10 LP

QS 6: +3TW, +2 BL, +2 AW, +2 TP, +1 RS, +15 LP

Der Schatten ist nicht durch Magie beeinflussbar und erleidet keine Zustände. Sinken seine LP auf 0, so verliert der Zaubernde schlagartig seine gesamten Manapunkte. Es dauert 7 Wochen, bis der Schatten sich regeneriert hat. Bis dahin besitzt der Zaubernde keinen Schatten und kann den Zauberspruch entsprechend auch nicht anwenden.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 2 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 4 MP (Aktivierung des Zaubers) + 2 MP pro Kampfrunde/2 MP pro Stunde

Wirkungsdauer (WD): aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Spezialisierung: Dämonisch

Steigungsfaktor (SF): C

Schatten

MU 15 KL 12 IN 13 CH 12

FF 12 GE 13 KO 13 KK 14

LP 25 MP – INI 14+1W6

AW 7 SK 3 ZK 1 GS 8

Angriff:

TW 13 BL 8 TP 1W6+3 RW 1m

RS/BE 2/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Verbergen 12, Einschüchtern 10, Willenskraft 7

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen, humanoid

Kampfverhalten: Der Schatten verteidigt den Zaubernden, so gut er kann und geht, wenn dieser nicht direkt angegriffen wird, auch von sich aus zum Angriff auf potentielle Feinde über oder folgt dem Zauberer. Er führt jedoch keine Befehle des Zaubernden aus. Der Schatten versucht sich immer in einem Radius von 13 Schritten um den Zauberer herum aufzuhalten. Wird er durch irgendwelche Handlungen aus diesem Bereich gedrängt, versucht er den Radius wieder zu erreichen.

Flucht: Der Schatten flieht nie.

13.7.13 Exposami

Probe (MTW): KL/IN/CH

Wirkung: Der Zauberer kann alle Lebewesen innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs spüren, sofern sie mindestens so groß sind wie eine Ratte. Die Auren nimmt der Zauberer als grün-leuchtende Flecken wahr. Er ist jedoch nicht darauf angewiesen diese zu sehen, um Lebewesen zu spüren. Pflanzen, Pilze und Lebewesen, die kleiner als eine Ratte sind, können durch den Zauberspruch nicht erkannt werden. Bauwerke aus den Elementen Erz oder Eis stören die Wirkung des Spruches. Hinter einer Mauer aus Stein oder in einem Iglu kann der Zauberer also keine Lebewesen orten. Der Zauberer kann erkennen, um was für einen Typus von Lebewesen es sich handelt.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 2 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 4 MP

Wirkungsdauer (WD): 10 Kampfunden

Zielkategorie: Lebewesen (außer Pflanzen, Pilze und Wesen, die kleiner als eine Ratte sind)

Spezialisierung: Wahrsagerei

Steigungsfaktor (SF): A

13.7.14 Foramen

Probe (MTW): KL/IN/FF

Wirkung: Durch diesen Zauberspruch öffnen sich einfache Schlösser automatisch, bei komplizierten Schlössern wird es leichter, sie zu öffnen. Pro QS werden Proben auf Schlösserknacken (Bartschlösser oder Kombinationsschlösser) und Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern) gegen das Schloss um 1 erleichtert. Sollte der Gesamtmodifikator zum Knacken eines Schlosses dadurch zu einer Erleichterung werden, springt das Schloss augenblicklich auf. Die Erleichterung gilt binnen der Wirkungsdauer sowohl für den Zauberer als auch für andere Personen.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 2 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 8 MP

Wirkungsdauer (WD): 5 Minuten

Zielkategorie: Objekte (Schlösser)

Spezialisierung: Objekt

Steigungsfaktor (SF): C

13.7.15 Fortifex

Probe (MTW): MU/IN/KO

Wirkung: Durch den Fortifex entsteht eine durchscheinende, allerdings leicht flimmernde (und damit sichtbare) Wand, die für physische Objekte undurchdringlich ist. Die Wand kann beispielsweise Pfeile, Bolzen, einen Ignifaxius oder Lebewesen aufhalten. Sie schützt nicht vor Hitze, Kälte, Licht, Gasen, körperlosen Wesen oder Zaubern, die keine physische Komponente aufweisen. Der Zauberer muss einen Mittelpunkt innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs benennen. Von dort aus wirkt gradlinig eine Barriere, die QS x 2 Meter lang ist. Den exakten Verlauf durch den Mittelpunkt kann der Zauberer festlegen. Die Höhe der Barriere beträgt 3 Meter. Eine Tiefe besitzt die Wand nicht. Man kann sie nur aufgerichtet platzieren, nicht flach hinlegen oder schräg stellen. Die Wand besitzt 100 Strukturpunkte. Sollten die Strukturpunkte auf 0 oder darunter sinken, löst sie sich auf.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 4 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 16 MP

Wirkungsdauer (WD): 30 Kampfunden

Zielkategorie: Zone

Spezialisierung: Psychokinetik

Steigungsfaktor (SF): B

13.7.16 Fulminictus

Probe (MTW): KL/IN/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Verzauberte erleidet Schaden, der auf seine Aura einwirkt und eine Reihe kleiner innerer Verletzungen erzeugt. Er erleidet $2W6 + (QS \times 2)$ Trefferpunkte. Rüstungen schützen nicht vor diesem Zauber. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch. Der Gegner kann weder ausweichen noch blocken.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 1 Aktion

Mana-Kosten (MK): 8 MP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Wirkungsdauer (WD): sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Spezialisierung: Verwandlung

Steigungsfaktor (SF): C

13.7.17 Gefunden

Probe (MTW): KL/IN/GE

Wirkung: Der Zauberer kann die Richtung bestimmen, in der sich ein Objekt befindet. Er muss dieses insgesamt mindestens einen Monat lang bei sich getragen haben oder über eine magische Verbindung zu ihm verfügen. Ist das Objekt weiter als $QS \times 3$ Meter von ihm entfernt, scheitert der Zauber.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 8 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 2 MP

Wirkungsdauer (WD): sofort

Zielkategorie: Objekte

Spezialisierung: Wahrsagerei

Steigungsfaktor (SF): A

13.7.18 Herzschlag ruhe

Probe (MTW): MU/CH/KK (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Herzschlag des Ziels wird ausgesetzt, wodurch es jede Kampfunde 1W4 LP verliert. Mit Hilfe einer Probe auf *Selbstbeherrschung* erschwert um die QS oder auf *Heilkunde* (Stabilisieren) erschwert um $QS/2$ kann die Wirkung des Zaubers gestoppt werden. Eine Probe zählt als Aktion. Die *Heilkunde*-Probe kann sowohl das Opfer des Zaubers selbst als auch eine dritte Person einsetzen.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 4 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 16 MP

Wirkungsdauer (WD): QS x 3 Kampfunden

Zielkategorie: Lebewesen

Spezialisierung: Dämonisch

Steigungsfaktor (SF): C

13.7.19 Hilfreiche Pfote

Probe (MTW): MU/IN/CH

Wirkung: Der Zauberer wählt eine Säugetierart aus und konzentriert sich beim Zaubern auf diese. Das Tier darf maximal die Größenkategorie klein aufweisen. Ist innerhalb der Reichweite des Zaubers ein solches Tier anwesend, bewegt es sich zum Zauberer. Sind mehrere Tiere dieser Art anwesend, so wählt der Meister zufällig eines davon aus. Ist kein solches Tier vorhanden, misslingt der Zauber automatisch. Das Tier ist bereit, dem Zauberer einen einzigen, kleinen Dienst zu erweisen (eine Maus kann ein Fesselseil durchnagen, ein Eichhörnchen kann auf einen Baum klettern und von dort etwas herunterholen usw.). Der Dienst muss für den Zauberer erfolgen und nicht für eine dritte Person, er darf der Natur des Tiers nicht widersprechen und muss für das Tier erfüllbar sein. Kein Dienst darf einen Kampf oder Angriff auf andere Wesen beinhalten.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 16 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 8 MP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Wirkungsdauer (WD): QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Tiere (Säugetiere)

Spezialisierung: Einfluss

Steigungsfaktor (SF): A

13.7.20 Ignifaxius

Probe (MTW): MU/KL/CH

Wirkung: Aus den Fingern des Zaubersenden schießt einen Flammenstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Magier muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken des Zaubers zu treffen. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen. Das getroffene Ziel erleidet $2W6 + (QS \times 2)$ Trefferpunkte Schaden. Der Flammenstrahl zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden, und auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Trifft der Flammenstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Entflammbare Ziele erhalten bei 1-3 auf 1W6 den

Status Brennend.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 2 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 8 MP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Wirkungsdauer (WD): sofort

Zielkategorie: alle

Spezialisierung: Elementar

Steigungsfaktor (SF): C

13.7.21 Ignisphaero

Probe (MTW): MU/KL/KO

Wirkung: Aus den Händen des Zaubernden schießt ein Feuerball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Treffer des Feuerballs erfolgt am Ende der Zauberdauer, der Magier muss keine zusätzliche Aktion dafür aufwenden. Der Feuerball explodiert, wenn er sein Ziel oder auf ein großes, festes Hindernis trifft (z. B. eine Wand oder einen Schild). Verlässt der Feuerball die Reichweite, ohne ein Ziel zu treffen, so löst er sich auf. Auch die Gefährten des Zauberers können von dem Feuerball getroffen werden, wenn er explodiert. Der Radius der Explosion beträgt 5 Meter. Der Schaden beträgt bis zu einem Meter vom Zentrum entfernt $2W6 + (QS \times 3)$ Trefferpunkte (auch gegen leblose Objekte als Strukturschaden).

Pro Meter Entfernung von diesem Bereich verringert sich der Schaden um jeweils 3 TP. Der Feuerball trifft automatisch, wenn man ihm nicht aktiv zu entgehen versucht. Dazu muss eine Verteidigung eingesetzt und eine Probe auf Körperbeherrschung (Kampfmanöver) abgelegt werden. Pro QS hat der Held sich 1 Meter vom Zentrum der Explosion entfernt. Trifft der Feuerball sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Entflammbare Ziele fangen bei 1-3 auf 1W6 Feuer.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 4 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 32 MP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Wirkungsdauer (WD): sofort

Zielkategorie: Zone

Spezialisierung: Elementar

Steigungsfaktor (SF): D

13.7.22 Imperavi

Probe (MTW): MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel befolgt einen einzigen Befehl des Zauberers, der seinem Selbsterhaltungstrieb nicht offensichtlich zuwiderläuft. Es wird also einen Diebstahl begehen, eine ein-

zige Frage beantworten oder dem Zauberer in einem Kampf beistehen, nicht aber von einer Klippe springen oder seine eigenen Hände verspeisen.

Der Zauber kann nicht dazu eingesetzt werden, dass das Opfer während der kompletten Wirkungsdauer Befehle entgegennimmt („Ich befehle dir, allen meinen Befehlen zu gehorchen.“) oder mehrere Fragen wahrheitsgemäß zu beantworten. Auch lange Befehlsketten sind nicht erlaubt („Öffne die Tür, gehe hinein, mache das Licht an und zerschlage die Kiste.“), sondern nur einzelne, knappe Befehle. Der SL hat hierbei das letzte Wort, ob ein Befehl möglich ist oder nicht.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 16 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 16 MP

Wirkungsdauer (WD): QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Spezialisierung: Einfluss

Steigungsfaktor (SF): C

13.7.23 Lunge des Leviatan

Probe (MTW): MU/IN/KO

Wirkung: Während der Wirkungsdauer kann der Zauberer sprinten, ohne dass ihn dies erschöpft. Sein FW in Körperbeherrschung (Laufen) wird für die Wirkungsdauer verdoppelt. Bei Verfolgungsjagden gilt diese Verdopplung jedoch vor der Einberechnung der effektiven GS.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 2 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 4 MP

Wirkungsdauer (WD): QS Kampfunden

Zielkategorie: Lebewesen

Spezialisierung: Heilung

Steigungsfaktor (SF): A

13.7.24 Katzenaugen

Probe (MTW): KL/IN/KO

Wirkung: Die Lichtempfindlichkeit der Augen des Zieles erhöht sich ungemein. So kann es auch in fast völliger Dunkelheit deutlich besser sehen. Pro QS sinkt die Stufe der Sichterschwernis um 1. In völliger Dunkelheit nützt dieser Zauberspruch nichts.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 4 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 2 MP (Aktivierung) + 1 MP pro 10 Minuten

Wirkungsdauer (WD): aufrechterhaltend

Zielkategorie: Wesen

Spezialisierung: Verwandlung

Steigungsfaktor (SF): A

13.7.25 Klarum Purum

Probe (MTW): KL/IN/CH

Wirkung: Der Zauberspruch hebt die Wirkung eines Giftes auf. Die Stärke des Gifts darf die QS nicht übersteigen, sonst wirkt der Zauber nicht und gilt als misslungen. Ob die QS ausreicht entscheidet der SL.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 4 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 3 MP pro Giftstufe (Kosten nicht modifizierbar)

Wirkungsdauer (WD): sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Spezialisierung: Heilung

Steigungsfaktor (SF): B

13.7.26 Krabbelnder Schrecken

Probe (MTW): MU/CH/FF

Wirkung: Haut und Kleidung des Ziels werden von unzähligen Kleintieren bedeckt. Werden sie abgeschüttelt oder anderweitig entfernt, erscheinen sofort neue Exemplare. Alle Proben sind um QS/2 erschwert. Am Anfang jeder KR muss eine Probe auf Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren) erschwert um 2 abgelegt werden. Bei Misslingen erleidet das Opfer eine 1 Stufe Furcht. Die Furcht ist kumulativ, das Opfer kann also über mehrere KR und misslungene Proben immer mehr Furchtstufen erhalten.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 2 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 16 MP

Wirkungsdauer (WD): 10 KR

Zielkategorie: Lebewesen

Spezialisierung: Dämonisch

Steigungsfaktor (SF): C

13.7.27 Kraft des Tieres

Probe (MTW): MU/IN/KO

Wirkung: Durch diesen Zauberspruch erlangt das Ziel für einen kurzen Zeitraum große Kräfte. Der FW im Talent *Kraftakt* erhöht sich um die QS. Maximal können bei einer solchen Probe aber nur 18 FW erzielt werden.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 2 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 4 MP

Wirkungsdauer (WD): 5 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Spezialisierung: Verwandlung

Steigungsfaktor (SF): A

13.7.28 Manus Illusionis

Probe (MTW): KL/IN/CH

Wirkung: Mit diesem Illusionszauber ist die Täuschung des Tastsinnes möglich. Die Illusion muss dabei auf eine bereits vorhandene Oberfläche gelegt werden, da sie lediglich die Art des Fühlens ändert, jedoch nicht etwas Fassbares aus dem Nichts zu erschaffen vermag. Nur die Oberfläche fühlt sich anders an, nicht jedoch das gesamte Objekt.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 4 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 4 MP (Aktivierung des Zaubers) + 2 MP pro 5 Minuten

Wirkungsdauer (WD): aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone (max. 3 x 3 Meter)

Spezialisierung: Illusion

Steigungsfaktor (SF): A

13.7.29 Menetekel

Probe (MTW): KL/CH/FF

Wirkung: Der Zauber ermöglicht es, illusionäre Schriftzüge erscheinen zu lassen. Alles, was der Zauberer sagt, erscheint an einer imaginären Wand (max. $10m^2$), die sich beliebig in Breite und Länge ausformen kann. Die Wand kann auch schräg sein und in der Luft „schweben“. Die Buchstaben können in beliebiger Größe und Anzahl dargestellt werden, gelten aber nicht als Sichthindernis. Die Buchstaben können auch auf eine Buchseite dargestellt werden.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 4 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 2 MP

Wirkungsdauer (WD): QS x 30 Minuten

Zielkategorie: Zone

Spezialisierung: Illusion

Steigungsfaktor (SF): A

13.7.30 Motoricus

Probe (MTW): KL/FF/KK

Wirkung: Der Zaubernde kann unbelebte Gegenstände telekinetisch anheben und bewegen. Sie bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von maximal QS + 2 Meter pro Aktion und dürfen maximal QS x 20 Kilogramm wiegen. Pro 5 Kilogramm Gewicht muss der Zaubernde dafür 1 MP aufbringen. Befinden sich andere Objekte auf dem zu bewegendem Gegenstand, zählt deren Gewicht mit hinzu. Die Bewegungen des Objekts sind träge, weshalb sie für Angriffe oder Paraden ungeeignet sind. Um ein so bewegtes Objekt durch Festhalten oder Drücken aufzuhalten, ist eine um QS erschwerte Probe auf Kraftakt (Ziehen & Zerren) nötig.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 2 Aktionen

Mana-Kosten (MK): mindestens 4 MP (Aktivierung) + Hälfte der notwendigen MP pro 5 Minuten (Kosten sind nicht modifizierbar)

Wirkungsdauer (WD): aufrechterhaltend

Zielkategorie: Objekt

Spezialisierung: Psychokinetik

Steigungsfaktor (SF): B

13.7.31 Nuntiovolò

Probe (MTW): MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberer beschwört eine Rauchgestalt in Form eines Vogels oder einer Fledermaus herauf, die ein maximal 250 Gramm wiegendes Objekt an einen vom Zauberer bestimmten Ort bringen kann. Die Entfernung zum Zielort darf höchstens 20 Meilen + 10 Meilen pro 1 MP betragen. Sobald die Maximalentfernung überschritten wird, löst sich die Gestalt auf und lässt den Gegenstand fallen. Die Kreatur bewegt sich mit einer GS von 10 fort, ohne dabei vom Wetter beeinflusst zu werden. Sie besitzt eine Lebensenergie in Höhe der QS und verfügt über keinen Verteidigungswert, allerdings ist sie von profanen Waffen nicht zu verletzen.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 8 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 8 MP

Wirkungsdauer (WD): sofort

Zielkategorie: Dämonen
Spezialisierung: Sphären
Steigungsfaktor (SF): B

13.7.32 Objectobsкуро

Probe (MTW): KL/FF/KO

Wirkung: Das Zielobjekt wird innerhalb von 20 – (QS x 3) Kampfrunden unsichtbar. Während dieser Zeit wird es immer durchscheinender, bis es schließlich nicht mehr zu sehen ist. Objekte und Personen in oder hinter dem Objekt bleiben weiterhin sichtbar. Das verzauberte Objekt darf maximal 5 Kilogramm wiegen.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 4 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 8 MP (Aktivierung des Zaubers) + 4 MP pro 5 Minuten

Wirkungsdauer (WD): aufrechterhaltend

Zielkategorie: Objekte

Spezialisierung: Objekt

Steigungsfaktor (SF): B

13.7.33 Objectovoco

Probe (MTW): KL/IN/CH

Wirkung: Der Gegenstand muss auf QS Fragen wahrheitsgemäß antworten. Die Fragen müssen mit Ja oder Nein zu beantworten sein. Auf andere Fragen kann der Gegenstand schweigen. Die Wahrnehmung von Gegenständen ist begrenzt, ebenso deren Intelligenz. Sie nehmen nur wahr, was in einer Reichweite von ca. 3 Meter um sie herum geschieht. Ein einfaches Objekt wie ein Kilogramm ist zudem nicht so klug wie ein komplexer Gegenstand, etwa eine Uhr.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 4 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 4 MP

Wirkungsdauer (WD): sofort

Zielkategorie: Objekte

Spezialisierung: Objekt

Steigungsfaktor (SF): B

13.7.34 Paralysis

Probe (MTW): KL/IN/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Körper des Verzauberten versteift und verhärtet sich. Wird er vollständig paralysiert (Stufe IV), verwandelt sich sein Körper in eine unzerstörbare Substanz, ohne sein Gewicht zu verändern. Ein so versteinertes Körper ist durch gewöhnliche Waffen, Feuer oder Stürze nicht zu verletzen. Das Opfer kann sich nicht bewegen, fühlen oder hören, aber innerhalb seines Sichtfeldes sehen. Die Wirkung von Giften und Krankheiten kommt zum Stillstand.

QS 1:1 Stufe Paralyse, aber nur für 2 KR

QS 2: 1 Stufe Paralyse

QS 3: 2 Stufen Paralyse

QS 4: 3 Stufen Paralyse

QS 5: 4 Stufen Paralyse

QS 6: 4 Stufen Paralyse, aber für die doppelte Wirkungsdauer

Zauberdauer (ZD/ZZ): 2 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 8 MP

Wirkungsdauer (WD): QS x 2 in Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Spezialisierung: Verwandlung

Steigungsfaktor (SF): B

13.7.35 Penetrizzel

Probe (MTW): MU/KL/IN

Wirkung: Der Zaubernde kann durch feste Materie blicken. Pro QS kann der Zaubernde 20cm durchblicken. Magiestörendes Material kann die Probe erschweren (z. B. Silber -2). Magische Objekte können nicht durchblickt werden. Herrscht auf der anderen Seite des Hindernisses Dunkelheit oder Nebel, wirkt sich dies ganz normal auf die Sicht des Zaubernden aus.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 2 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 4 MP (Aktivierung des Zaubers) + 2 MP pro Minute

Wirkungsdauer (WD): aufrechterhaltend

Zielkategorie: alle

Spezialisierung: Wahrsagerei

Steigungsfaktor (SF): B

13.7.36 Projectimago

Probe (MTW): MU/IN/CH

Wirkung: Der Zauberer projiziert ein optisches Ebenbild seiner selbst an einen gewünschten Ort (inklusive Kleidung und Gegenständen, die er am Körper trägt). Für die dortigen Beobachter sieht es so aus, als stünde eine reale Person vor ihnen, die alle Handlungen vollzieht, die der Zauberer durch Bewegung vorgibt. Dreht er sich also im Kreis und springt in die Luft, wird die Projektion das Gleiche tun. Der Ort der Erscheinung darf maximal 5 Meilen + 1 Meile pro vom Zauberer zusätzlich freiwillig investierten MP entfernt sein, und dieser muss ihn schon einmal aufgesucht haben oder ihn sehen können. Eine Übertragung der Sinne findet nicht statt, der Zauberer kann also im Normalfall nur vermuten, wie die Reaktionen am Zielort ausfallen.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 8 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 8 MP + 1 MP pro zusätzlicher Meile

Wirkungsdauer (WD): QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Spezialisierung: Illusion

Steigungsfaktor (SF): B

13.7.37 Radau

Probe (MTW): KL/FF/KK

Wirkung: Der Besen oder ein anderer Stab oder Stock nach Wahl des Zaubernden greift von sich aus einen von der Hexe bestimmten Gegner innerhalb von 8 Meter an (nach dem Wirken des Zaubers können Ziel und Besen sich weiter entfernen). Er gilt während des Zaubers als unzerbrechlich und magisch und schlägt eine Attacke pro Runde zu. Er kann dabei keine Kampfmanöver ausführen. Seine Werte sind INI 12+1W6, TP 10+(QS), TP 1W6+3, GS 12. Sollte der Besen vor Ablauf der Wirkungsdauer den Gegner getötet haben oder keinen Gegner mehr vor sich haben, dann greift er ein weiteres zufälliges Opfer innerhalb von 16 Meter an (eventuell auch die Hexe selbst). Ist kein Opfer in dieser Reichweite, endet der Zauber. Um den Besen festzuhalten, ist ein erfolgreicher Angriff mit Raufen und der Sonderfertigkeit Haltegriff nötig. Für diese Zwecke verfügt der Stab über eine BL in Höhe der Hälfte der TP und einen Wert in Kraftakt von 10 Punkten mit Eigenschaften von 14 für die Probe.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 2 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 4 MP (Aktivierung des Zaubers) + 2 MP pro Kampfunde

Wirkungsdauer (WD): aufrechterhaltend

Zielkategorie: Objekt

Spezialisierung: Psychokinetik

Steigungsfaktor (SF): B

13.7.38 Regeneratio

Probe (MTW): IN/CH/KO

Wirkung: Der Zauberer regeneriert jede Kampfrunde LP in Höhe der QS/2. Maximal kann der Zauberspruch FW Kampfunden aufrechterhalten werden.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 4 Aktionen (Zauberdauer ist nicht modifizierbar)

Mana-Kosten (MK): 4 MP (Aktivierung des Zaubers) + 2 MP pro KR (Kosten nicht modifizierbar)

Wirkungsdauer (WD): aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Spezialisierung: Heilung

Steigungsfaktor (SF): D

13.7.39 Runenzauber

Probe (MTW): KL/CH/IN

Wirkung: Ermöglicht die Herstellung von Glyphen und das Einbetten/Entfernen von Glyphen in/aus Ausrüstungsgegenständen.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 60 Aktionen (Zauberdauer ist nicht modifizierbar)

Mana-Kosten (MK): 6 MP

Wirkungsdauer (WD): aufrechterhaltend

Zielkategorie: Objekt (Waffe/Schild/Rüstung)

Spezialisierung: Objekt

Steigungsfaktor (SF): C

13.7.40 Sensibar

Probe (MTW): MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Zaubende kann die Gefühle des Verzauberten ergründen. Der Zauber offenbart nur die Gefühle selbst, nicht jedoch deren Grund oder Ursprung. Für den Zaubenden sind Proben auf Menschenkenntnis (Lügen durchschauen oder Motivation erkennen) gegen das Ziel des Sensibar um die erreichte QS erleichtert. Der Verzauberte kann bemerken, dass etwas Fremdes in seinen Geist blickt. Hierzu muss ihm eine Erfolgsprobe auf Sinnesschärfe erschwert um die QS des Zaubers gelingen. Er kann aber auch dann nicht zweifelsfrei sagen,

wer dafür verantwortlich ist. Mit einer Probe auf Willenskraft, ebenfalls erschwert um die QS des Zaubers, kann er seine Gefühle gezielt unterdrücken. Ist der Verzauberte emotional stark aufgewühlt, ist dies jedoch nach SLentscheid um bis zu 3 Punkte zusätzlich erschwert.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 4 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 8 MP (Aktivierung des Zaubers), 4 MP pro Minute

Wirkungsdauer (WD): aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Spezialisierung: Wahrsagerei

Steigungsfaktor (SF): B

13.7.41 Silentium

Probe (MTW): KL/FF/KK

Wirkung: Der Zaubernde erschafft eine kugelförmige Zone, in der keine Geräusche mehr übertragen werden. Der Radius der Zone beträgt QS x 3 in Meter. Die Zone entsteht mit dem Zaubernden als Mittelpunkt. Er kann sich vor der Fertigkeitsprobe entscheiden, ob sie sich mit ihm bewegt oder an Ort und Stelle verbleiben soll. In letzterem Falle darf er sich maximal QS x 3 Meter von der Zone entfernen, ansonsten endet der Zauber.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 8 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 4 MP (Aktivierung des Zaubers) + 2 MP pro 5 Minuten

Wirkungsdauer (WD): aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone

Spezialisierung: Psychokinetik

Steigungsfaktor (SF): B

13.7.42 Solidirid

Probe (MTW): MU/IN/KO

Wirkung: Von den Füßen des Zaubersers ausgehend erscheint eine Brücke aus mattem Licht. Ihre maximale Länge beträgt QS x 5 Meter, die maximale Breite 1 Meter. Sie ist entweder waagerecht oder leicht gewölbt, muss aber an keiner Stelle den Boden berühren. Wird sie auf ihrer gesamten Fläche mit einem höheren Gewicht als 500 Kilogramm belastet, bricht sie zusammen und der Zauber endet vorzeitig. Das Gleiche geschieht, wenn sie mit Waffengewalt zerstört wird, wobei sie insgesamt 50 Strukturpunkte aufweist.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 4 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 8 MP

Wirkungsdauer (WD): QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Zone

Spezialisierung: Psychokinetik

Steigungsfaktor (SF): C

13.7.43 Sumus Elixiere

Probe (MTW): KL/IN/IN

Wirkung: Durch diesen Zauberspruch kann der Zauberer MP in Lebensmittel oder Zutaten für alchemistische Gebräue, wie Tränke, Öle und Bomben einfließen lassen. Zum einen erhöht er die Haltbarkeit von Lebensmitteln, Zutaten und/oder alchemistischen Gebräuen um die Wirkungsdauer des Zauberspruchs, zum anderen erhält der Alchemist eine Erleichterung von 1 bei der Herstellung eines alchemistischen Gebräus, pro verzauberte Zutat, die er dafür verwendet.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 4 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 8 MP

Wirkungsdauer (WD): QS in Jahren

Zielkategorie: Objekte

Spezialisierung: Objekt

Steigungsfaktor (SF): A

13.7.44 Transversalis

Probe (MTW): MU/CH/KO

Wirkung: Mittels dieses Zaubers kann ein Held sich und maximal QS x 5 Kilogramm Gegenstände (Kleidung, Waffen usw.) an einen anderen Ort teleportieren. Je näher Gegenstände am Körper liegen (meist die Kleidung), desto eher reisen sie mit dem Zaubernenden mit. Sie reisen entweder am Stück mit oder bleiben zurück, werden jedoch nicht zerteilt. Die exakte Auswahl trifft der SL. Der Held muss schon einmal an dem Zielort des Zaubers gewesen sein oder ihn sehen können. Der Ort darf maximal QS x 3 Meilen vom Zaubernenden entfernt sein. Wenn er ihn nur sieht, ist die Probe um 2 erschwert.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 8 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 8 MP + 1 MP pro Meile (nicht modifizierbar)

Wirkungsdauer (WD): sofort

Zielkategorie: Objekt, Wesen

Spezialisierung: Sphären

Steigungsfaktor (SF): C

13.7.45 Vogelzwitschern

Probe (MTW): MU/IN/GE

Wirkung: Innerhalb von QS x 2 Meter um sich herum kann der Zauberer jedes beliebige Geräusch durch ein anderes ersetzen. Die Lautstärke bleibt dabei jedoch unverändert. Eine Stimme kann so etwa deutlich höher oder das Auftreten mit dem Fuß wie leiser Donner oder Fanfarenschall klingen. Details zum Thema Illusionen finden sich im Regelwerk auf Seite 259.

Zauberdauer (ZD/ZZ): 2 Aktionen

Mana-Kosten (MK): 4 MP

Wirkungsdauer (WD): QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Zone

Spezialisierung: Illusion

Steigungsfaktor (SF): A

14 Glyphen

Glyphen sind magischen Steine mit Runen, die in die Ausrüstung eingebettet werden können. Verzauberte Ausrüstungen können auch von nicht-magiebegabten Wesen benutzt werden. Es gibt offensive Glyphen für Waffen und defensive Glyphen für Rüstungen. Glyphen können nicht nur hergestellt werden, sondern auch bei bestimmten Händlern erworben oder gefunden werden. Diese haben jedoch eine festgelegte Qualitätsstufe.

14.1 Herstellung

Zur Herstellung von Glyphen werden „magische Steine“ benötigt, welche dann mit einem Runenzauber (siehe Kapitel 13.7.39) verzaubert werden können (→ Glyphen). Abhängig von der Stärke des Runenzaubers erhält die Glyphe eine Qualitätsstufe (QS). Die QS einer Glyphe kann nachträglich nicht geändert werden. Das gilt auch für Glyphen, die bei Händlern erworben oder in der Welt gefunden werden.

14.2 Anwendung

Glyphen können nur mit einer passenden Fähigkeit hergestellt und in Ausrüstung eingebettet/entfernt werden. In jeden Ausrüstungsgegenstand kann nur eine Glyphe eingebettet werden. Die Entfernung von Glyphen aus einem Gegenstand ist um die QS der Glyphe -1 erschwert. Beim erfolgreichen Entfernen einer Glyphe erhält man die Glyphe wieder. Ist das Entfernen nicht erfolgreich wird sie zerstört. Schilde können nicht verzaubert werden.

Glyphenzauber, z.B. *Runenzauber*, sind mächtige Verzauberungen, die zur Ausführung einige Minuten benötigen. Anders als Ritualzauber, können sie jedoch überall gewirkt werden. Dennoch erhält der Anwender einen Bonus, wenn er den Glyphenzauber wie bei einem Ritual vorbereitet.

Der Bonus wird dabei vom Spielleiter festgelegt. Üblicherweise liegen die Boni zwischen +2 und +6. Entgegen der Grundregel, dass sich Boni nicht auf die Qualitäts- bzw. Fertigungsstufe auswirken können, kann sich dieser Bonus positiv auf die Qualitätsstufe auswirken. Das bedeutet im Gegenzug auch, dass Mali auf Glyphenzauber sich negativ auf die QS auswirken können. Mali können dann vom Spielleiter erteilt werden, wenn der Anwender unter Druck steht oder körperlich bzw. psychisch behindert wird.

14.3 Effekte

Glyphen fügen der Ausrüstung einen (oder mehrere) Effekte hinzu. Die Effekt-Wahrscheinlichkeit (EW), wann der Effekt einer Glyphe ausgelöst wird, hängt vom zugefügten bzw. erlittenen Schaden ab (tatsächlicher, nicht theoretischer Schaden, d.h. Rüstungsschutz wird vorher abgezogen). Der zugefügte bzw. erlittene Schaden gibt die EW in % an. Dieser Wert muss durch einen W100 (W00+W10) unterworfen werden. Die maximale Wahrscheinlichkeit kann durch die Glyphe festgelegt sein.

Beispiel: Ich habe eine Waffe mit einer Crit-Glyphe, die die maximale EW auf 10% und die minimale EW auf 5% beschränkt. Wenn ich jetzt einen Gegner angreife und er (durch meinen Würfelwurf) 12 Schaden bekommt (Rüstungsschutz des Gegner wurde dabei berücksichtigt), wäre das eigentlich 12% EW. Da die Glyphe aber maximal 10% erlaubt, muss ich mit einem W100 die 10 unterwürfeln (0-9 → Erfolg; 10-99 → Fehlschlag). Wenn ich beim selben Beispiel nur 8 Schaden gemacht hätte, hätte ich auch nur 8% EW, trotz der maximalen EW von 10%. Wenn ich weniger Schaden als die minimale EW mache, ist die EW die minimale EW. D.h., wenn ich (im selben Beispiel) nur 3 Schaden mache, habe ich trotzdem 5% EW.

Effekt	Beschreibung
--------	--------------

Crit	+QS TP bei jedem Angriff. Effekt: Erhöht den Schaden (TP) um 100% (min. +2TP)
Silberschaden	+1+QS TP bei jedem Angriff gegen Monster (und Tiere/Bestien) Effekt: Erhöht den Schaden (TP) gegen Monster (und Tiere/Bestien) um 150% (min. +2TP)
Durchschlagen	+2 · QS RD bei jedem Angriff
Stärke	+2 · QS TP bei jedem Angriff. Effekt: Fügt eine Wunde hinzu. Die Schwere der Wunde hängt von der QS ab. QS I+II: Leichte Wunde QS III: Mittlere Wunde QS IV+: Schwere Wunde
Agilität	Ziele von Nahkampfangriffen bekommt -QS BL bei jedem Angriff. Effekt #1: +1BL für den Rest der Runde Effekt #2: Ziel von Nahkampfangriffen bekommt -1BL für den Rest der Runde
Leichtgewichtig	+QS INI, +QS AW, -2BE (wirkt nicht auf Rüstungen mit +3BE oder mehr)
Steinhart	+2+QS RS.
Elastisch	+QS RS gegen Pfeile. Effekt: Pfeil prallt ab und verursacht keinen Schaden.

Tabelle 14.1: Glyphen-Effekte

14.4 Offensive Runen

Rune	Effekt	EW min.	EW max.	Anmerkung
Crit-Rune	Crit	5*QS	10*QS	-
Silber-Rune	Silberschaden	5*QS	10*QS	-
Durchschlag-Rune	Durchschlagen	100	100	-
Stärke-Rune	Stärke	5*QS	10*QS	-
AGI-Rune	Agilität	15*QS	100	-

Tabelle 14.2: Offensive Runen

14.5 Defensive Runen

Rune	Effekt	EW min.	EW max.	Anmerkung
Feder-Rune	Leichtgewichtig	100	100	verbessert die Stats
Stein-Rune	Steinhart	100	100	verbessert die Stats
Gummi-Rune	Elastisch	10*QS	10*QS+20	-

Tabelle 14.3: Defensive Runen

15 Vor- und Nachteile

Alle Vor- und Nachteile, die die Helden besitzen können. Nicht jeder Vor- und Nachteil kann mit jeder Rasse, Klasse, Herkunft oder Anderes verwendet werden.

15.1 Vorteile

Reich I-X (5)	+500Kr. pro Stufe
Adel (5)¹	Der Held ist angesehen, genießt die Privilegien des Adels und kann vom SL Erleichterungen zugesprochen bekommen, wenn er gegenüber Rangniedrigeren agiert. Der Spieler bekommt beim Talent <i>Etikette</i> ein A.
Alchemie I-III (20)	Ermöglicht das Herstellen von alchemistischen Gebräuen (Tränke, Öle, Bomben). I: Herstellung von leichten alchemistischen Gebräuen maximal 1 zusätzliche Zutat II: Herstellung von mittleren alchemistischen Gebräuen maximal 3 zusätzliche Zutaten +2 auf leichte Gebräue III: Herstellung von schweren alchemistischen Gebräuen beliebig viele zusätzliche Zutaten +4 auf leichte Gebräue +2 auf mittlere Gebräue
Altersresistenz (-)¹	Der Held ist immun gegen natürliche Alterserscheinungen. Negative Auswirkungen des Alters werden bei ihm nicht berücksichtigt.
Angenehmer Geruch (6)	Fertigkeitsproben auf Betören sind um 1 erleichtert.
Ausgeprägte magische Energie I-III (10)	Erhöht das maximale Mana um 10 pro Stufe

¹wird durch Klasse oder Rasse festgelegt

Begabung (10)	Ein begabter Abenteurer kann bei jeder Probe auf eine bestimmte Fertigkeit einen W20 neu würfeln. Der Spieler kann zunächst die 3W20 würfeln und sich eines der drei Ergebnisse aussuchen, dass er neu würfeln kann. Es gilt das bessere Ergebnis beider Würfe. Eine Begabung muss für jede Fertigkeit einzeln gewählt werden, also zum Beispiel auf ein bestimmtes Talent. Man kann nicht mehrfach in einer Fertigkeit begabt sein und somit zwei oder gar drei W20-Würfe in einer Probe wiederholen.
Beidhändig (10)	Der Held erleidet keine Erschwernisse bei Fertigungsproben, wenn er die falsche Hand benutzt. Im Kampf hebt der Vorteil alle Abzüge auf, die durch das Führen einer Waffe mit der falschen Hand anfallen.
Dunkelsicht (10)	Erschwernisse durch Dunkelheit werden um eine Stufe gesenkt. Bei vollständiger Finsternis ist aber Dunkelsicht wirkungslos und es gelten die Abzüge für unsichtbare Ziele.
Entfernungssinn (8)	Proben auf Fernkampf mit Schusswaffen (und nur mit Schusswaffen) sind bei der Entfernungskategorie Weit nur um 1 anstatt um 2 erschwert.
Feiner Spürsinn (8)	Der Abenteurer erhält bei Proben auf <i>Sinnesschärfe</i> zur Entdeckung von Geheimtüren, Hohlräumen, versteckten Schubladen und Ähnlichem eine Erleichterung von 1.
Flink (8)	Durch Flink bekommt der Held 2 Punkte auf seinen Geschwindigkeit-Grundwert hinzu. Nicht mit den Nachteilen <i>Behäbig</i> , <i>Fettleibig</i> oder <i>Verstümmelt</i> (Einbeinig) kombinierbar.
Fuchssinn (15)	Der Held kann Fallen in einem Umkreis von 10 Metern erspüren, die mit den herkömmlichen Sinnen nicht entdeckt werden können.
Geborener Redner (4)	Proben auf das Talent <i>Bekehren & Überzeugen</i> (öffentliche Rede) sind um 1 erleichtert.
Glück I-III (20)	Das für den Helden erreichbare Maximum an Schicksalspunkten steigt hierdurch um 1 je Stufe.

Gutaussehend I-II (12)	Jede Stufe des Vorteils gibt dem Helden eine Erleichterung von 1 auf <i>Betören</i> (Anbändeln, Liebeskünste), <i>Überreden</i> (Aufschwätzen, Herausreden, Manipulieren, Schmeicheln) und <i>Handel</i> (Feilschen). Außerdem verbessert sich der SF von <i>Betören</i> um 1 pro Stufe. Diesen Vorteil können nur Menschen und Elfen haben.
Harmonie des Waldes (10)	Befindet die Heldin sich in einem Wald, so kann sie einmal am Tag eine Probe auf Willenskraft ablegen, um QS/2 Zustandsstufen von Betäubung, Furcht, Paralyse oder Schmerz abzubauen. Wenn mehrere Stufen auf diese Weise aufgehoben werden können, können diese zwischen den Zuständen aufgeteilt werden (z. B. 1 Stufe Furcht und 2 Stufen Betäubung). Die Probe abzulegen dauert 1 Minute.
Hass auf... (?)	Der Held richtet gegen eine Art von Wesen, das beim Erwerb dieses Vorteils festgelegt werden muss, +1 TP im Nahkampf an. Der Typus des Wesens muss dabei näher spezifiziert werden. Je häufiger der Typus des Wesens in der Welt von <i>The Witcher</i> vorkommt, desto teurer der AP-Wert für diesen Vorteil. Ausgeschlossen als wählbare Typen sind die Oberkategorien Lebewesen und Nicht Lebende. Neben den verschiedenen Typen und Unterkategorien kann man auch Spezies und Kulturen wählen. Die eigene Spezies/Kultur ist prinzipiell wählbar, jedoch sind Helden mit Hass auf die eigene Spezies/Kultur oft nur schwer spielbar. Der SL hat das letzte Wort bezüglich der Wählbarkeit eines Hassobjektes. Je kleinteiliger ein Typus gewählt wird und je seltener eine potenzielle Begegnung mit ihm ist, desto niedriger die AP-Kosten für den Vorteil.
Herausragender Sinn (10)	Wer über einen herausragenden Sinn verfügt, dessen Proben auf <i>Sinnesschärfe</i> sind um 1 erleichtert, wenn die Probe den entsprechenden Sinn betrifft. Folgende Sinne können gewählt werden: Sicht, Gehör, Geruch & Geschmack, Tastsinn. Herausragender Sinn ist mehrfach für die verschiedenen Sinne wählbar.
Hohe Lebenskraft I-VII (6)	Der LP-Grundwert steigt durch diesen Vorteil um 1 Punkt pro Stufe. Nicht mit dem Nachteil <i>Niedrige Lebenskraft</i> kombinierbar.

Leichter Gang (10)	Die Heldin kann sich schneller bewegen als normale Menschen. Ihre GS erhält einen Bonus von 1. Zudem erhält sie + 1FP bei gelungenen Proben auf Tanzen (bis zu einem Maximum von 18 FP).
Magieresistent I-III (20)	Erhöht die Seelenkraft um 1 pro Stufe. Nicht mit dem Nachteil <i>Magieempfindlich</i> kombinierbar.
Magische Belastbarkeit I-V (4)	Die maximale Energie (Mana) erhöht sich um 1 pro Stufe. Darf nur von Magiebegabten gewählt werden.
Magisches Talent I-III (10)	Die Probe zum Schöpfen von Energie (Mana) ist um 1 pro Stufe erleichtert. Darf nur von Magiebegabten gewählt werden.
Nochmal auf Anfang (15)	Wenn eine Talentprobe misslingt, gilt es nicht automatisch als Fehlschlag, sondern kann wiederholt werden. Auch Schicksalspunkt-Würfe können wiederholt werden.
Promi (20)	Der Held ist in seinem Heimatland berühmt. Es wird wie ein König behandelt - wird häufig zum Essen eingeladen und bekommt kostenlos Zimmer zur Verfügung gestellt.
Respektsperson (16)	Folgende Talente werden um 1 erleichtert: Bekehren & Überzeugen, Etikette, Überreden und Handel.
Runenspezialist I-II (10)	Verbessert den SF vom <i>Runenzauber</i> um 1 pro Stufe. Kann nur von Spielern gewählt werden, die den <i>Runenzauber</i> erlernt haben.
Saumagen I-II (2)	Mit Saumagen kann der Held zähes Fleisch problemlos essen, so als ob es normales Fleisch wäre. Bei Stufe II kann er sogar ungenießbares Fleisch verzehren. Es wird ihm nicht sonderlich schmecken, aber er kann es verdauen, ohne dass ihm übel wird und er sich erbrechen muss. Gifte und Krankheitskeime können jedoch nicht durch den Vorteil umgangen werden. Ähnliches gilt auch für pflanzliche Nahrungsmittel. Schwerverdauliche Kost ist essbar, ohne dass es weitere Auswirkungen hat.
Schlangenmensch (5)	Proben auf Körperbeherrschung (Akrobatik, Entwinden) sind um 1 erleichtert.
Soziale Anpassungsfähigkeit (10)	Personen mit Sozialer Anpassungsfähigkeit können Erschwerisse auf Gesellschaftstalente ignorieren, die durch Standesunterschiede entstehen. Die Soziale Anpassungsfähigkeit täuscht aber keine Personen des Hochadels.

Starker Glaube (8)	Bei der temporären Energieerhöhung durch das Beten, gilt 1+1W8 anstelle von 1+W4. Wenn der Standardwert der maximalen Energie erreicht ist, bekommt der Held nach einer Stunde <i>Verwirrung I</i> bis er wieder betet. Ist der Held bereits verwirrt, wird die Verwirrung nicht erhöht. Die Verwirrung kann aber erst verschwinden, wenn die maximale Energie über dem Standardwert liegt. Darf nur von magiebegabten Priestern und Druiden gewählt werden.
Tierfreund (10)	Proben auf <i>Tierkunde</i> (domestizierte Tiere, Wildtiere) gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser, allerdings kann sich die QS dabei nie über 6 erhöhen. Der Held darf nicht den Vorteil <i>Hass auf</i> die Tierart haben.
Unscheinbar (4)	Helden mit diesem Vorteil erhalten eine Erleichterung von 1 auf <i>Gassenwissen</i> (Beschatten).
Verbesserte Regeneration I-III (10)	Für jede Stufe des Vorteils bekommt der Held 1 zusätzlichen LP dazu, wenn er regeneriert. Nicht mit Nachteil <i>Schlechte Regeneration</i> kombinierbar.
Vertrauensserweckend (10)	Der SL kann Erleichterungen auf manche (Gesellschafts-)Talente geben.
Vieltrinker (8)	Der SF von <i>Zechen</i> verbessert sich um eine Stufe. Außerdem bekommt der Spieler eine Erleichterung von 1 auf <i>Zechen</i> .
Waffenbegabung (10)	Eine Waffenbegabung erlaubt bei kritischen Erfolgen und Patzern bei einer Probe auf eine Kampftechnik eine Wiederholung des Bestätigungswurfs.
Zeitgefühl (2)	Der Charakter hat ein ausgezeichnetes Zeitgefühl und kann, ohne den Stand der Sonne zu sehen oder auf andere Hilfsmittel zurückzugreifen, die Tageszeit genau bestimmen.
Zäher Hund (20)	Der Held erleidet lediglich die nächstniedrigere Stufe von <i>Schmerz</i> . Bei Schmerz Stufe IV wird der Held dennoch handlungsunfähig (K.O.). Bei Schmerz Stufe I wird so behandelt, als hätte der Held keine Stufe Schmerz. Zusätzlich erhöht sich die Zähigkeit um 1.

Tabelle 15.1: Vorteile

15.2 Nachteile

Alkoholiker (40)	Der SF von <i>Zechen</i> verbessert sich um zwei Stufen. Außerdem bekommt der Spieler eine Erleichterung von 2 auf <i>Zechen</i> . Wenn der Spieler nicht mindestens eine Stufe Betäubung wegen Alkohol hat, bekommt er eine Erschwernis von 2 auf alles körperliche. Wenn der Held lange keinen Alkohol trinkt, darf der SL die Erschwernis auf 1 verringern oder sogar komplett streichen. (Solange bis der Held wieder was trinkt.)
Angst vor ... I-III (10)	Pro Stufe der Angst erleidet der Held eine Stufe Furcht, so lange er dem Auslöser ausgesetzt ist.
Arm (10)	Der Held beginnt nur mit 250Kr. und einfacher Kleidung.
Behäbig (8)	Durch Behäbig verliert ein Held 2 Punkte von seinem Geschwindigkeit-Grundwert (GS, Standard: 10).
Eingeschränkter Sinn (15)	Wer über einen Eingeschränkten Sinn verfügt, dessen Proben auf Sinnesschärfe sind um 2 erschwert, wenn die Probe den entsprechenden Sinn betrifft. Eingeschränkte Sicht erschwert zudem Proben auf Fernkampf um 2. Folgende Sinne können gewählt werden: Sicht, Gehör, Tastsinn. Ein Held kann bis zu zwei eingeschränkte Sinne besitzen.
Farbenblind (8)	Der Abenteurer kann Farben nicht mehr erkennen. Das kann sich bei einigen Proben, z.B. <i>Alchemie</i> , <i>Etikette</i> (Zuordnung von Wappen) oder <i>Orientierung</i> negativ auswirken. Ob eine Probe abgelegt werden kann oder um wie hoch die Erschwernis ist, entscheidet der SL.
Fettleibig (25)	Proben auf <i>Klettern</i> , <i>Körperbeherrschung</i> , <i>Tanzen</i> und <i>Verbergen</i> sind um 1 erschwert. Der Nachteil muss mit <i>Behäbig</i> kombiniert werden.
Gier (8)	Der Held kann keine Gegenstände kaufen, deren Preis höher als normal ist.
Giftempfindlich (10)	Gift richtet 1 Schaden pro Aktion mehr an als normal.
Gläsern (3)	Die Wundschwelle des Helden sinkt durch den Nachteil um 1. D.h., dass der Held die erste Stufe <i>Schmerz</i> erleidet, wenn ihm $\frac{1}{4}$ -1 LP fehlen.
Hasslich I-II (12)	Durch jede Stufe dieses Nachteils erleidet der Held eine Erschwernis von 1 auf <i>Betören</i> , <i>Überreden</i> und <i>Handel</i> . Zusätzlich wird der SF von <i>Betören</i> um 1 pro Stufe verschlechtert.

Jagdwildgeruch (10)	Der SL kann immer, wenn der Held nahe genug an hungrigen Raubtieren ist (50 Meter Radius) und diese ihn wittern, mit dem W6 würfeln. Bei einer 1-2 halten sie den Abenteurer für Beute und greifen ihn an. Sollte es zu einem Kampf mit einer ganzen Heldengruppe kommen, so greifen die Raubtiere bevorzugt einen Helden mit dem Nachteil <i>Jagdwildgeruch</i> an. Als Raubtiere gelten beispielsweise Jaguare und Würgeschlängen, auf keinen Fall aber reine Pflanzenfresser. Welche Tiere von dem Geruch genau angelockt werden, entscheidet der SL.
Körperliche Auffälligkeit (2)	Ein Held kann maximal zwei Körperliche Auffälligkeiten wählen (z.B. eine Narbe). Die Körperliche Auffälligkeit zieht gelegentlich Erschwernisse auf Gesellschaftstalente aufgrund von Aberglaube oder Misstrauen nach sich.
Körperliche Schwäche (20)	Erschwernis auf alles körperliche um 1. (KK darf nicht größer als 10 sein)
Körpergebundene Kraft (5)	Sobald der Held, aus welchem Grund auch immer, einen Teil seiner Haarpracht einbüßt (z.B. durch Feuer oder Abschneiden, nicht normaler Haarausfall), verliert er sofort 10 Mana. Diese können normal regeneriert werden.
Lichtempfindlich (20)	Der Held erleidet eine Stufe Schmerz, sobald er Sonnenlicht ausgesetzt ist, das heller ist als Dämmerlicht. Diese Auswirkung lässt sich vermeiden, wenn der Betroffene seinen kompletten Körper inklusive der Augen verhüllt.
Lächerlicher Name (3)	Die Heldin hatte schon immer einen lächerlichen Namen, oder aber sie hat sich irgendwann einen ehrenrührigen Beinamen verdient. Wenn die Heldin ihren Namen nennt, muss ihr Gegenüber eine Probe auf Willenskraft bestehen, um nicht unangemessen zu reagieren. Hat sich jemand an den Namen gewöhnt, entfällt diese Probe. Voraussetzung ist ein möglichst lächerlicher Name.
Magieempfindlich I-III (10)	Verringert die Seelenkraft um 1 pro Stufe. Nicht mit dem Vorteil <i>Magieresistent</i> kombinierbar.
Niedrige Lebenskraft I-VII (4)	Der LP-Grundwert sinkt durch diesen Nachteil um 1 Punkt pro Stufe. Nicht mit dem Vorteil <i>Hohe Lebenskraft</i> kombinierbar.

Pech I-III (20)	Der Held startet pro Stufe des Nachteils mit 1 Schicksalspunkt weniger als üblich.
Pechmagnet (5)	Bei jeder zufälligen Bestimmung des SLs (z.B. welcher Held wird von dem Pfeil getroffen?) sind die Chancen bei einem Helden mit diesem Nachteil mindestens doppelt so hoch wie normal.
Persönlichkeitsschwächen (5-10)	In passenden Situationen kann der SL durchaus für die angegebenen Fertigkeiten eine Erschwernis von 1 aussprechen, wenn er dies für angemessen hält. Es dürfen maximal zwei Persönlichkeitsschwächen pro Held gewählt werden. Beispiele sind: Arroganz (10) , Eitelkeit (10) , Neid (5) , Streitsucht (10) , Unheimlich (8) , Verwöhnt/Faul (10) , Vorurteile gegenüber ... (5) .
Prinzipientreue I-III (10)	Wer gegen seine Prinzipien verstößt, erleidet eine Erschwernis von 1 pro Stufe auf alle Fertigungsproben. Dieser Zustand dauert mindestens eine Stunde an, über die genaue Länge entscheidet der Meister unter Berücksichtigung der Schwere des Verstoßes. Ein Held kann mehreren Prinzipien folgen.
Raubtiergeruch (8)	Der Meister kann immer, wenn der Held nahe genug an domestizierten Tieren ist und diese ihn wittern, mit dem W6 würfeln. Bei einer 1 versuchen sie, vor der vermeintlichen Bedrohung zu fliehen. Hunde und Katzen meiden die Nähe eines Helden mit diesem Nachteil, Pferde scheuen und selbst Schafe und Ziegen fliehen blökend, sobald er sich ihnen nähert. Bei Proben auf Tierkunde und Reiten im Umgang mit domestizierten Tieren kann ein Held mit Raubtiergeruch maximal 1 QS übrig behalten. Nicht mit dem Nachteil <i>Unfähig</i> (Reiten, Tierkunde) kombinierbar.
Schlafwandler (10)	Kein Held sollte mehr als einmal pro Woche schlafwandeln. Am Tag nach dem Schlafwandeln erhält der Held 24 Stunden lang eine Stufe des Zustands Betäubung durch die geringe Erholung in der Nacht. Die Regeneration ist für den Held in der Nacht, in der er schlafwandelt um 1 gesenkt.
Schlechte Angewohnheit (2)	Ein Held kann so viele Schlechte Angewohnheiten wählen, wie er möchte, erhält hierdurch allerdings insgesamt maximal 6 AP. In seltenen Fällen kann der SL auch Erschwernisse auf Gesellschaftstalente vergeben.

Schlechte Eigenschaft (?)	In jeder Situation, in der der Held mit einem potenziellen Auslöser seiner Schlechten Eigenschaft konfrontiert wird, muss er eine Probe auf <i>Willenskraft</i> bestehen, um sich zu beherrschen. Gelingt ihm diese Probe, ist alles in Ordnung, ansonsten muss er entsprechend der schlechten Eigenschaft agieren. Seine schlechte Eigenschaft hat ihn so lange im Griff, wie er dem Auslöser ausgesetzt ist. Der SL kann für die Probe auf <i>Willenskraft</i> entsprechend der Stärke des Auslösers Erschwernisse oder Erleichterungen aussprechen. Es dürfen bis zu zwei schlechte Eigenschaften pro Held gewählt werden. Kombinationen, die sich ausschließen (z. B. Geiz und Verschwendungssucht), dürfen nicht gewählt werden. Das letzte Wort darüber hat der Spielleiter.
Schlechte Regeneration (10)	Für jede Stufe des Nachteils muss der Held beim Regenerationswurf 1 Punkt abziehen (bis zu einem Minimum von 0). Nicht mit dem Vorteil <i>Verbesserte Regeneration</i> kombinierbar.
Sensibler Geruchssinn (10)	Solange der Held dem Geruch ausgesetzt ist, erleidet er eine Stufe Verwirrung.
Sprachfehler (15)	Mögliche Erschwernis um 1, wenn es darum geht mit anderen zu sprechen, z.B. <i>Handel</i> .
Tollpatsch (10)	Erschwert alle Handwerkstalente um 1. Der SL kann den Nachteil auch für weitere Missgeschicke verwenden.
Unfähig (10)	Der Held muss bei einer Probe auf das Talent, das er ausgewählt hat, das beste Würfelergebnis einer Teilprobe neu würfeln. Das zweite Ergebnis ist bindend. Ein Abenteurer kann maximal zwei Unfähigkeiten besitzen.
Verpflichtungen I-III (10)	Der Held muss Anweisungen desjenigen befolgen, dem er verpflichtet ist, oder mit den Konsequenzen leben. Ein Held kann mehreren Institutionen oder Personen verpflichtet sein, er bekommt jedoch nur einmal Abenteuerpunkte für den Nachteil (und zwar für die höchste Verpflichtungsstufe).
Verstümmelt (5-30)	Dem Held fehlt ein Körperteil. Einarmig (30) , Einäugig (10) , Einbeinig (30) , Einhändig (20) , Einohrig (5)
Wilde Magie (10)	19er werden bei Fertigungsproben auf Zauber in Hinsicht auf die Bestimmung eines Patzers wie eine 20 behandelt. Nur von Magiebegabten wählbar.

Zerbrechlich (20)	Erschwernisse durch den Zustand Schmerz werden wie bei einer Stufe höher behandelt. Die Handlungsunfähigkeit (K.O.) tritt somit bereits bei Stufe III ein.
--------------------------	--

Tabelle 15.2: Nachteile

16 Monster

Jedes Monster lässt einer bestimmten Monsterfamilie bzw. -art zuordnen.

16.1 Bestien

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Wolf	hoch	normal	normal	Rudeltier	Wälder
Bär	dumm	groß	normal	Einzelgänger	Wälder, Höhlen

Tabelle 16.1: Bestien

16.2 Draconide

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
(Königs-)Wyver	hoch	(riesig) groß	friedlich	Familientier	Berge

Tabelle 16.2: Draconide

16.3 Orgoide

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Eisriesen	dumm	riesig	friedlich	Einzelgänger	Kalte Orte

Eis-/Felstrolche	unter-durchschnittlich	normal	friedlich	können sprechen, essen auch Menschen	überall
-------------------------	------------------------	--------	-----------	--------------------------------------	---------

Tabelle 16.3: Orgoide

16.4 Relikte

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Waldschrate	niedrig	groß	friedlich	-	Wälder

Tabelle 16.4: Relikte

16.5 Verfluchte Wesen

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Werwölfe	niedrig	normal	friedlich	verfluchte Person	überall

Tabelle 16.5: Relikte

16.6 Nekrophagen

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Ghule	dumm	normal	aggressiv	-	überall
Ertrunkene	dumm	normal	aggressiv	-	an Ufern
Neblinge	dumm	normal	aggressiv	-	Sümpfe

Tabelle 16.6: Nekrophagen

16.7 Konstrukte

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Gargoyles	normal	groß	-	magische Steinstatue, führt Befehle seines Schöpfers aus	-

Golems	dumm	groß	normal	-	überall
---------------	------	------	--------	---	---------

Tabelle 16.7: Konstrukte

16.8 Insektoide

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Krabbspinnen	normal	normal	sehr aggressiv	ernähren sich u.A. von Menschen	Ufern
Endriagen	schlau	normal	aggressiv	Rudeltiere	Wälder/Wüsten

Tabelle 16.8: Insektoide

16.9 Hybriden

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Greifen	schlau	riesig	friedlich	Nahrung: Kühe, Schafe	nördl. Königreiche
Sirenen	schlau	normal	aggressiv	-	hoher See

Tabelle 16.9: Hybriden

16.10 Geister

Name	Intelligenz	Größe	Aggression	Anmerkungen	Vorkommen
Erscheinungen	dumm	normal	aggressiv	-	Felder/Wiesen

Tabelle 16.10: Geister

Tabellenverzeichnis

3.1	Beispielklassen	8
4.1	Modifikationen durch Reichweite (RW)	11
4.2	Modifikationen durch Bewegung	11
4.3	Modifikationen vom Pferderücken	12
4.4	Modifikationen durch Größe	12
4.5	Modifikationen durch eingeschränkte Sicht	13
4.6	Zusätzliche Aktionen im Kampf	13
4.7	Liste aller Status	14
4.8	Kampfsonderfertigkeiten	16
6.2	Talente	25
6.1	Steigungsfaktor (SF) der Talente	26
7.1	Schwerter-Liste	28
7.2	Äxte-Liste	29
7.3	Fernkampfwaffen - Armbrüste und Bögen	30
7.4	Speere und Dolche	30
7.5	Stabawffen	30
8.1	Schilder-Liste	31
8.2	Rüstungen	31
9.1	Waffenzubehör	32
9.2	Kleidung	33
9.3	Reisebedarf und Werkzeuge	34
9.4	Beleuchtung	35
9.5	Verbandszeug	35
9.6	Behältnisse	36
9.7	Musikinstrumente	36
9.8	Genussmittel	36
9.9	Tiere	37
9.10	Tierbedarf	38
9.11	Fortbewegungsmittel	38

9.12 Magische Gegenstände	39
10.1 Spezialeigenschaften	42
10.2 Abbau von Mineralien	46
10.3 Fette	47
10.4 Pulver	47
10.5 Eigenschaften von Schwarzpulver	48
10.6 Qualitätsstufen von Alkohol	49
10.7 Starke Alkohole	49
10.8 Hochwertige Alkohole	50
10.9 Qualitativ Hochwertige Alkohole	51
11.1 Ingredienzen mit Äther	57
11.2 Ingredienzen mit Hydragenum	57
11.3 Ingredienzen mit Karmin	58
11.4 Ingredienzen mit Rebis	58
11.5 Ingredienzen mit Quebrith	59
11.6 Ingredienzen mit Vitriol	59
11.7 Alraunenwurzel	61
11.8 Balissafrucht	62
11.9 Berberrohrfrucht	62
11.10 Büschelkrautblüten	63
11.11 Eisenkraut	63
11.12 Feainnwedd	64
11.13 Geisblatt	64
11.14 Grünschimmel	65
11.15 Hanfasern	65
11.16 Hopfendolden	66
11.17 Hundspetersilie	66
11.18 Ignatia Blüten	67
11.19 Krähenauge	67
11.20 Mistelzweig	68
11.21 Mutterkornsamen	68
11.22 Nieswurzblüten	69
11.23 Pimentwurzel	69
11.24 Schöllkraut	70
11.25 Sewanten	70
11.26 Weiße Myrte	71
11.27 Wolfsaloe	71

11.28	Wolfsbann	72
11.29	Zaunrübe	72
11.30	Zaunrübenwurzel	72
11.31	Herzogswasser	73
11.32	Kaliumnitrat	74
11.33	Kalzium Equum	74
11.34	Kohle	75
11.35	Königsstein	75
11.36	Lunasplitter	76
11.37	Optima Mater	76
11.38	Schwefel	77
11.39	Phosphor	78
11.40	Pulverisierte Perle	78
11.41	Weinstein	79
11.42	Weißer Essig	79
11.43	Quecksilber	80
12.1	Einfache Tränke	81
12.2	Mittlere Tränke	82
12.3	Mittlere Tränke	83
12.4	Leichte Öle	84
12.5	Mittlere Öle	84
12.6	Schwere Öle	85
12.7	Leichte Bomben	86
12.8	Mittlere Bomben	86
12.9	Schwere Bomben	87
13.1	Magier-Attribute abhängig durch den Erfahrungs- bzw. Ausbildungsgrad . .	88
13.2	Modifikator: Zauberdauer	92
13.3	Modifikator: Zaubervirkung	92
13.4	Modifikator: Reichweite oder Wirkungsradius	92
13.5	Folgen von Energieüberlastung	93
13.6	Energie schöpfen	94
13.7	Dämonenzauber	95
13.8	Einflusszauber	96
13.9	Elementarzauber	96
13.10	Heilungsauber	96
13.11	Illusionszauber	96
13.12	Objektzauber	97

13.13	Psychokinetische-Zauber	97
13.14	Sphärenzauber	97
13.15	Verwandlungszauber	98
13.16	Wahrsagerei-Zauber	98
14.1	Glyphen-Effekte	122
14.2	Offensive Runen	122
14.3	Defensive Runen	123
15.1	Vorteile	128
15.2	Nachteile	133
16.1	Bestien	133
16.2	Draconide	133
16.3	Orgoide	134
16.4	Relikte	134
16.5	Relikte	134
16.6	Nekrophagen	134
16.7	Konstrukte	135
16.8	Insektoide	135
16.9	Hybriden	135
16.10	Geister	135