

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

REGELDESIGN

Lukas 'Curthan' Schafzahl Lennart Sobirey René Dudziak Julius Natrup

LAYOUT

Bernhard Eisner Lukas Schafzahl

COVER

Bernhard Eisner

ILLUSTRATIONEN

Bernhard Eisner

LEKTORAT

Judith Biedermann

VORBILDER UND INSPIRATIONEN

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

FEEDBACK UND SPIELTESTS

Micheal ,Baum' Anger, Judith Biedermann, Janusch Bigge, Michael Bräuer, Yasmin Bürkl, Carolin Camenz, Berhard Eisner, Stefan Eisner, Monika Filzwieser, Harald Fitzek, Christopher Frei, Bastian Friesenbichler, Uwe Gräfe, Sandra Grumm, Janine Günther, Jakob Georg Hatz, Stefan Ivenz, Bernhard Kogler-Sobl, Sonja und Joachim Leibhammer, Clemens Manck, Nima Melzer, Lisa und Elmar Offenwanger, David Paarhammer, Christoph Plötz, Dominik Puchner, Sergej ,Kuanor' Pugach, Johanna Rammé, Tobias Reeps, Bettina Schafzahl, Clemens ,King' Schiebel, Stefan Schießl, Philipp Siebenbürger, Barlet Stade, Nik Steinbauer, Moritz Walch und viele mehr

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



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



PROBEN	7	KAMPF	46
DER PROBENWURF	7	Initiative	46
Erleichterungen und Erschwernisse		Aktionen	
Glück und Umgebung		Freie Aktionen	46
Triumph und Patzer		Reaktionen	
Zusammenarbeit		Hinterhalte	
Offene Proben		ATTACKE UND VERTEIDIGUNG	47
Gruppenproben		Triumph und Patzer	
Vergleichende Proben		Modifikatoren im Kampf	
VERGLEICHENDE FROBEN		Reichweite	
		Manöver	
CHARAKTERE	9	Kampfstile	
HINTERGRUND	0	WEITERE KAMPFREGELN	
Status		Einschüchtern	
Eigenheiten		Kommandos	
		Reiterkampf	
WERTE		Fernkampf	
Werte steigern		Untypische Kampfaktionen	
Attribute		Waffen	
Abgeleitete Werte			
Fertigkeiten		VONELIZEE	
Talente		KONFLIKTE	60
Kampffertigkeiten		GESELLSCHAFTLICHE KONFLIKTE	60
Profane Fertigkeiten		Ungewohnte Umgebung	
Übernatürliche Fertigkeiten		Verhältnis	
Freie Fertigkeiten Vorteile		Einfluss der Spieler	
Allgemeine Vorteile		Verfolgungsjagden	
Profane Vorteile		Einfluss der Spieler	
Kampfvorteile			
Kampfstile		MASSENKAMPF	
Magische Vorteile		Einfluss der Spieler	
Repräsentationen		Seekampf	62
Karmale Vorteile			
Traditionen		HANDWERK	63
		Enperovero	(2)
Crouning		FERTIGUNG Modifikatoren im Handwerk	
GESUNDHEIT	42	Freiwillige Modifikationen	
EINSCHRÄNKUNGEN	42	Alchemie	
Wundschmerz		Mechanik	
Wundabzüge		Holzbearbeitung	
Kampfunfähigkeit		Schmieden	
Blutungen und Tod			
Gesundheit von Gegenständen		WEITERE ANWENDUNGEN	
Rüstung		Jagd	
Optional: Trefferzonen		Recherche	
		Informationssuche	
REGENERATION		Forschung.	69
Heilkunde			
Übernatürliche Heilung	44		

Magie	70
ASTRALENERGIE	70
Spontane Modifikationen	
Repräsentationen	
WEITERE MAGIEREGELN	
Bann des Eisens	
Gemeinsames Zaubern	
Verbotene Pforten und Blutmagie	
Artefakte	
Magische Analyse	
Beschwörungen	
KARMA	76
KARMAENERGIE	76
LITURGIEN WIRKEN	76
Spontane Modifikationen	
Traditionen	
Weitere Karmaregeln	
Meditation	
Mirakel	
Geweihter Boden	
Geweinter bouen	70
7	
ZAUBER UND LITURGIEN	79
Zauber- und Liturgieeigenschaften	79
SPRUCHZAUBER	80
SPRUCHZAUBER Antimagie Dämonisch	80
Antimagie Dämonisch	80 82
Antimagie	80 82 84
Antimagie Dämonisch Eigenschaften	80 82 84
Antimagie Dämonisch Eigenschaften Einfluss	80 82 84 87
Antimagie	80 82 84 90 92
Antimagie	
Antimagie Dämonisch Eigenschaften Einfluss Eis Erz Feuer	80 82 84 90 92 93
Antimagie Dämonisch Eigenschaften Einfluss Eis Erz Feuer Hellsicht	
Antimagie Dämonisch Eigenschaften Einfluss Eis Erz Feuer Hellsicht Humus	
Antimagie Dämonisch Eigenschaften Einfluss Eis Erz Feuer Hellsicht Humus Illusion	
Antimagie Dämonisch Eigenschaften Einfluss Eis Erz Feuer Hellsicht Humus Illusion Kraft	
Antimagie Dämonisch Eigenschaften Einfluss Eis Erz Feuer Hellsicht Humus Illusion Kraft Luft	
Antimagie Dämonisch Eigenschaften Einfluss Eis Erz Feuer Hellsicht Humus Illusion Kraft Luft Temporal	
Antimagie Dämonisch Eigenschaften Einfluss Eis Erz Feuer Hellsicht Humus Illusion Kraft Luft Temporal Umwelt	
Antimagie Dämonisch Eigenschaften Einfluss Eis Erz Feuer Hellsicht Humus Illusion Kraft Luft Temporal Umwelt Verständigung	
Antimagie Dämonisch Eigenschaften Einfluss Eis Erz Feuer Hellsicht Humus Illusion Kraft Luft Temporal Umwelt Verständigung Verwandlung Wasser	
Antimagie Dämonisch Eigenschaften Einfluss Eis Erz Feuer Hellsicht Humus Illusion Kraft Luft Temporal Umwelt Verständigung Verwandlung Wasser REPRÄSENTATIONSFERTIGKEITEN	
Antimagie Dämonisch Eigenschaften Einfluss Eis Erz Feuer Hellsicht Humus Illusion Kraft Luft Temporal Umwelt Verständigung Verwandlung Wasser REPRÄSENTATIONSFERTIGKEITEN Dolchzauber	
Antimagie Dämonisch Eigenschaften Einfluss Eis Erz Feuer Hellsicht Humus Illusion Kraft Luft Temporal Umwelt Verständigung Verwandlung Wasser REPRÄSENTATIONSFERTIGKEITEN Dolchzauber Elfenlieder	
Antimagie Dämonisch Eigenschaften Einfluss Eis Erz Feuer Hellsicht Humus Illusion Kraft Luft Temporal Umwelt Verständigung Verwandlung Wasser REPRÄSENTATIONSFERTIGKEITEN Dolchzauber Elfenlieder Hexenflüche	
Antimagie Dämonisch Eigenschaften Einfluss Eis Erz Feuer Hellsicht Humus Illusion Kraft Luft Temporal Umwelt Verständigung Verwandlung Wasser REPRÄSENTATIONSFERTIGKEITEN Dolchzauber Elfenlieder Hexenflüche Kristallmagie	
Antimagie Dämonisch Eigenschaften Einfluss Eis Erz Feuer Hellsicht Humus Illusion Kraft Luft Temporal Umwelt Verständigung Verwandlung Wasser REPRÄSENTATIONSFERTIGKEITEN Dolchzauber Elfenlieder Hexenflüche Kristallmagie Kugelzauber	
Antimagie Dämonisch Eigenschaften Einfluss Eis Erz Feuer Hellsicht Humus Illusion Kraft Luft Temporal Umwelt Verständigung Verwandlung Wasser REPRÄSENTATIONSFERTIGKEITEN Dolchzauber Elfenlieder Hexenflüche Kristallmagie Kugelzauber Ringrituale	
Antimagie Dämonisch Eigenschaften Einfluss Eis Erz Feuer Hellsicht Humus Illusion Kraft Luft Temporal Umwelt Verständigung Verwandlung Wasser REPRÄSENTATIONSFERTIGKEITEN Dolchzauber Elfenlieder Hexenflüche Kristallmagie Kugelzauber	

BASISLITURGIEN	12
Zwölfgöttlicher Ritus	12
Traditionsfertigkeiten	123
Schlaf	
Tod	
Vergessen	
Quellen und Flüsse	
Seefahrt	
Wind und Wogen	
Jagd	
Wildnis	
Winter	129
Heiliges Handwerk	
Heiliges Erz	
Heiliges Feuer	
Lehre	
Magie	133
Wissen	134
Wachstum	134
Heilung	135
Abu al'Mada	
List	
Nächtlicher Schatten	
Licht	
Magiebann	
Ordnung	
Ehre	
Heerführung	
Schutz der Gläubigen	139
KREATUREN	14
KAMPF GEGEN KREATUREN	
Kolosse und Endgegner	
Schwärme	
Paktierer	
Kreatureneigenschaften	
Kreaturenklassen	
Bestiarium	
Vertrautentiere	150
Anhang	158
Zauber alphabetisch	
Liturgien alphabetisch	
Index	

EINLEITUNG

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

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

Dieses System ist mit diesem Buch abgeschlossen. Es wird keine Erweiterungsbände oder Expertenregeln für Ilaris geben. Stattdessen möchten wir noch die letzten inhaltlichen Lücken schließen, damit du bald auch die letzten Geweihten spielen kannst und der Spielleiter euch eine noch größere Auswahl an Kreaturen präsentieren kann.

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

Lukas ,Curthan' Schafzahl

Welche Vorkenntnisse brauche ich?

Du musst die Regeln des Schwarzen Auges nicht kennen, um Ilaris zu spielen. Allerdings sollte dir die Spielwelt Aventurien bekannt sein, weil dieses Buch nur sehr wenige Hintergrundinformationen enthält.

Wie kann ich an Ilaris mitarbeiten?

Du hast Ideen für eine tolle neue Avesliturgie, möchtest einzigartige Elementare erschaffen oder Amazerothpaktierer spielbar machen? Wir sind immer auf der Suche nach engagierten Helfern und Helferinnen! Melde dich einfach unter lschafzahl@gmail.com.





SER PROBENWURF

Proben werden nach folgendem Grundprinzip abgelegt:

- Würfle 3W20. Der Würfel mit dem mittleren Ergebnis wird gewertet.
- Addiere den Probenwert (PW, siehe unten) sowie mögliche Erschwernisse oder Erleichterungen. Das Ergebnis ist der Erfolgswert (EW).
- 3. Ist der Erfolgswert höher als oder gleich hoch wie die **Schwierigkeit**, gelingt die Probe.

Bedächtig hebt Valeria den Weinkelch an ihre Lippen, als die Spielleiterin eine Wachsamkeits-Probe mit einer Schwierigkeit von 20 verlangt. Valerias Spielerin Christiane würfelt 14, 3, 14. Also wird die 14 gewertet und ergibt gemeinsam mit Valerias Probenwert von 11 einen Erfolgswert von 25 (14+11). Das liegt deutlich über der geforderten Schwierigkeit. Ein seltsamer Geruch durchströmt Valerias Nase - Gift!

Der Probenwert ist abhängig von der Art der Probe. Bei **Fertigkeitsproben** ist er die Summe aus Fertigkeitswert und Basiswert, bei **Attributsprobe** das Doppelte des Attributs.

PROBE	Probenwert
Fertigkeitsprobe	Basiswert + Fertigkeitswert
Attributsprobe	2 x Attribut

ERLEICHTERUNGEN UND ERSCHWERNISSE

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

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

Häufig kannst du dir die Probe auch **freiwillig erschweren**, um einen zusätzlichen Effekt zu erzielen. Für viele Fälle, wie Nahkampfangriffe auf mehrere Gegner, verbesserte Schwerter, länger wirkende Zauber oder mächtigere Liturgien, findest du die benötigten Erschwernisse und deren Effekte in den jeweiligen Kapiteln dieses Regelwerks.

Hohe Qualität

Hohe Qualität ist die wichtigste freiwillige Erschwernis. Mit ihr kannst du schärfere Schwerter schmieden, tödlichere Gifte brauen und deine Gegner stärker einschüchtern. Jede Verbesserung erschwert deine Probe um -4. Die genauen Auswirkungen von Hoher Qualität findest du bei der jeweiligen Handlung.

GLÜCK UND UMGEBUNG

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

Ein oder drei Würfel?

Für den Start eine Faustregel: In Kämpfen oder Konflikten würfelst du mit 1W20, Zauber und Liturgien ausgenommen. Sonst würfelst du immer mit 3W20.

TRIUMPH UND PATZER

Gelingt deine Probe mit einer gewerteten 20, dann gilt das als **Triumph**. Dein Charakter erzielt einen außergewöhnlichen, ja herausragenden Erfolg. Eine misslungene Probe mit einer gewerteten 1 ist hingegen einen **Patzer**, durch den sich dein Charakter in eine unangenehme oder sogar lebensbedrohliche Situation gebracht hat.

Irgendwer will mich tot sehen! Valeria drängt sich durch die bronzehäutigen Tänzer und vorbei an zwei matronenhaften Grandinnen, die verlogene Komplimente austauschen. Nur hinaus! Eine Untertauchen-Probe soll klären, wie unauffällig Valeria dabei ist. Christiane würfelt 1, 17, 1, also einen Patzer. Als sie sich nach Verfolgern umsieht, stößt Valeria gegen eine Haussklavin. Eine Amphore zerschellt klirrend auf dem Boden und alle Blicke richten sich auf Valeria.

ZUSAMMENARBEIT

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

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

Offene PROBEN

Die meisten Proben sind offene Proben, in denen der Spielleiter die Probenschwierigkeit festlegt. Dabei helfen die folgenden beiden Tabellen. Wenn dein Probenwert gleich hoch oder höher als die Schwierigkeit ist, musst du keine Probe ablegen.

WAS BEDEUTET EIN PROBENWERT?

- 2 blutiger Anfänger
- 6 unerfahrener Neuling
- 10 erprobter Abenteurer
- 14 erfahrener Veteran
- 18 berühmter Experte
- 22 lebende Legende

WIE OFT GELINGT EINE PROBE MIT 3W20, WENN DIE SCHWIERIGKEIT UM ... ÜBER DEINEM PW LIEGT?

2	99 %	alltäglich
6	84 %	gewöhnlich
8	72 %	einfach
10	57 %	anspruchsvoll
11	50 %	herausfordernd
12	43 %	schwierig
14	28 %	sehr schwierig
16	16 %	unrealistisch
20	1 %	legendär

Mit Hilfe der beiden Tabellen erkennt die Spielleiterin sofort, dass Valeria (PW 10) die Probe (16) zu 84% gelingt. Das erscheint ihr passend, schließlich gerät Valeria nicht zum ersten Mal in eine peinliche Situation.

GRUPPENPROBEN

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

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

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



Vergleichende Proben

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

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

- 1. **Beide Seiten würfeln**: Der oben beschriebene Fall ist die langsamste Variante, bietet aber die größte Breite an unterschiedlichen Ergebnissen. Wir empfehlen diese Variante in offenen Konflikten, in denen nur wenige Proben gewürfelt werden etwa in einer Verfolgungsjagd.
- 2. **Die aktive Seite würfelt**: In dieser Variante wird für den passiveren Teilnehmer am Konflikt ein Würfelwurf von 10 angenommen. Das beschleunigt das Spiel, aber nimmt dir manchmal die Möglichkeit, dich aktiv zu verteidigen. Deswegen empfehlen wir diese Variante nur für den Spielleiter, wenn er seine Spieler nicht warnen möchte etwa wenn sie in einen Hinterhalt laufen oder sie unbemerkt mit einem Bannbaladin belegt werden.
- 3. **Der Spieler würfelt aktiv**: Der Spieler würfelt seine Probe immer aktiv, während der Spielleiter für seine NSC einen Wurf von 10 annimmt. Dadurch wird das Spiel beschleunigt und der Spielleiter entlastet. Wir empfehlen diese Variante für Szenen, in denen häufig gewürfelt und der Spielleiter stark gefordert wird wie in Kämpfen.

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

Valeria schlendert gedankenverloren durch den Garten der Villa, wo der Meuchler schon auf sie lauert. Die Spielleiterin will Christiane nicht vorwarnen und entschließt sich zu einer vergleichenden Probe nach Variante 2. Der Meuchler erzielt mit einem Wurf von 8 und einem Untertauchen-Probenwert von 14 einen Erfolgswert von 22 (8 + 14). Valeria erreicht mit ihrem passiven Wurf von 10 und einen Probenwert von 11 nur einen Erfolgswert von 21 (10 + 11). Der Meuchler kann ungestört einen Schuss mit der Armbrust abgeben.

Eine Abwandlung der vergleichenden Probe ist die **Gegenprobe**. Ist dein Erfolgswert höher als der deines Gegners, kannst du seine Handlung teilweise oder ganz verhindern.



ÜBERBLICK

In diesem Kapitel erfährst du, wie du deine Charaktere erschaffst und weiterentwickelst und über welche Fähigkeiten sie verfügen können. Neue Charaktere erschaffst du in vier Schritten:

- Idee: Möchtest du eine edle Ritterin, einen geheimnisvollen Druiden oder eine elegante Elfe spielen? Woher kommt dein Charakter und was sind seine Stärken und Schwächen? Weswegen zieht er oder sie in die Welt hinaus? Die Antworten auf diese Fragen bestimmen die restliche Charaktererschaffung.
- Hintergrund: Im zweiten Schritt wird der Hintergrund deines Charakters ausgestaltet. Du wählst seinen Status, also ob er der Elite, der Oberschicht, der Mittelschicht, der Unterschicht oder dem Abschaum angehören soll. Außerdem wählst du 4-8 Eigenheiten, welche die Persönlichkeit deines Charakters ausmachen und erhältst normalerweise 4 Schicksalspunkte.
- 3. Werte: Jetzt geht es um das regeltechnische Fundament deines Charakters. Welche Fertigkeiten sind seine Spezialgebiete, welche Vorteile zeichnen ihn aus? Um einen unerfahrenen Neuling (S. 13) zu generieren, verteilst du 2000 Erfahrungspunkte auf Attribute, Fertigkeiten, Talente und Vorteile. Anschließend bestimmst du die abgeleiteten Werte und die Basiswerte der Fertigkeiten.
- 4. **Ausrüstung**: Schlussendlich erwirbst du Waffen, Kleidung und die übrige Ausrüstung, die dein Charakter in sein erstes Abenteuer mitbringt. Dafür stehen dir normalerweise 32 Dukaten zur Verfügung.

Schon kann es losgehen - auf ins Abenteuer!

hintergrund

Die Entscheidungen in diesem Abschnitt sind der erste Schritt von deiner Idee zu einem fertigen Charakter. Sie machen deinen Spielercharakter einzigartig und werden dir gleichzeitig helfen, später seine Werte festzulegen.

STATUS

Der Status bestimmt, ob dein Charakter in seinem bisherigen Leben Wachteleier von einem Silbertablett gespeist hat oder gerade der menschenverachtenden Sklavenarbeit in einer Mine entkommen ist. Der Status ist dabei nicht gleichbedeutend mit dem Stand deines Charakters - ein reicher Handelsherr hätte beispielsweise einen höheren Status als ein verarmter Niederadliger. Wir teilen den **Status** in **fünf Stufen**, die das Ansehen deines Charakters in der zivilisierten Gesellschaft verdeutlichen.

Der Status betrifft hauptsächlich den Hintergrund des Charakters und sollte deswegen vor allem deiner Idee deines Charakters entsprechen. Spielrelevante Privilegien wie ein Adelstitel oder ein Kriegerbrief müssen als Vorteile gekauft werden. Regeltechnisch wirkt sich der Status neben den Lebenserhaltungskosten und dem damit verbundenen Lebensstil nur auf die Patzerchance in gesellschaftlichen Konflikten aus (S. 60).

Die Lebenserhaltungskosten geben den ungefähren Betrag an, den dein Charakter pro Monat für Unterkunft, Verpflegung, Kleidung, Unterhaltung und alle übrigen Ausgaben des täglichen Lebens ausgibt, wenn er nicht auf Selbstversorgung zurückgreift oder auf fremde Kosten lebt. Der Vorteil Einkommen (S. 24) kann helfen, auch hohe Lebenserhaltungskosten zu bestreiten.

ELITE

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

Beispiele: Angehörige des Hochadels, reiche Patrizier, Kirchenfürsten, Spektabilitäten und Handelsherren, Bergkönige

Lebenserhaltungskosten: mind. 256 Dukaten pro Monat **Anmerkung**: adlige Angehörige der Elite sollten später in der Generierung den Vorteil Privilegien (Adel) wählen.

OBERSCHICHT

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

Beispiele: Niederadlige, angesehene Zauberer, Gelehrte, Geweihte und Offiziere, wohlhabende Großbürger, weise Mitglieder elfischer Sippen, zwergische Klanführer **Lebenserhaltungskosten**: 64 Dukaten pro Monat

Reiche und arme Charaktere

Normalerweise startet dein Charakter mit einem Startkapital von 32 Dukaten, von dem du die notwendige Ausrüstung erwerben kannst. Reiche und sehr reiche Charaktere beginnen das Spiel stattdessen mit 128/256 Dukaten, starten aber mit 2/4 Schicksalspunkten weniger.

Arme und sehr arme Charaktere dürfen zu Beginn nur 8/2 Dukaten ausgeben, starten dafür allerdings mit 1/2 zusätzlichen Schicksalspunkten. Du kannst Schicksalspunkte über dem Maximum nicht zurückgewinnen.

MITTELSCHICHT

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

Beispiele: angesehene Bürger und Handwerker, Großbauern, einfache Geweihte, Zauberer und Akademieabgänger, verarmte Adlige, Häuptlinge aus "barbarischen" Kulturen, viele Elfen und Zwerge

Lebenserhaltungskosten: 16 Dukaten pro Monat

UNTERSCHICHT

Die Armen stellen in fast jeder menschlichen Gesellschaft die Mehrzahl der Bevölkerung. Das Wenige, das sie oft in harter körperlicher Arbeit verdienen, wird von Steuern, Abgaben oder Schutzgeldern aufgefressen. Der kärgliche Rest reicht häufig nur für eine kleines Kämmerchen, billiges Essen und geflickte Kleidung. Längere Reisen sind meist unmöglich. Angehörige der Unterschicht sind vom Kampf ums tägliche Überleben geprägt und haben die dafür nötigen Kniffe erlernt. Kunst und hehre Ideale bedeuten ihnen dafür meist weniger. Beispiele: arme Bürger, freie oder leibeigene Kleinbauern, Soldaten, Angehörige barbarischer Kulturen Lebenserhaltungskosten: 4 Dukaten pro Monat

ABSCHAUM

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

Beispiele: Sklaven, arme Leibeigene, Vagabunden, Wanderarbeiter

Lebenserhaltungskosten: 1 Dukate pro Monat

EIGENHEITEN

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

SCHICKSALSPUNKTE

Bei der Generierung erhältst du normalerweise 4 Schicksalspunkte, die du auf drei Arten nutzen kannst.

- Glückliche Fügung: Du kannst einen Schicksalspunkt einsetzen, der dir einen zusätzlichen Würfel für die nächste Probe verleiht. Statt drei Würfeln würfelst du vier und der zweithöchste Wert zählt. Statt einem Würfel würfelst du zwei und der höchste Wert zählt.
- 2. **Nur ein Kratzer**: Unmittelbar nachdem du Wunden erlitten hast, kannst du einen Schicksalspunkt einsetzen. Dadurch werden die gerade erlittenen Wunden halbiert. Hierbei wird ausnahmsweise abgerundet.
- 3. Von der Schippe springen: Du kannst 2
 Schicksalspunkte aufwenden, um den Tod deines
 Charakters abzuwenden. Dazu musst du deinem
 Spielleiter einen plausiblen Vorschlag machen, wie
 dein Charakter die tödliche Situation überlebt. Von der
 Schippe springen lässt deinen Charakter übrigens nicht
 ungeschoren davonkommen. Eher überlebt er einen
 eigentlich tödlichen Sturz schwer verletzt oder wird von
 den Feinden für tot gehalten und ausgeplündert.

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

EIGENHEITEN EINSETZEN

Du kannst Eigenheiten einsetzen, um deinem Charakter einen Vorteil zu verschaffen. Passt eine deiner Eigenheiten zu deinem Vorhaben, kannst du Schicksalspunkte effektiver nutzen:

Erstens erhältst du bei einer **glücklichen Fügung** sogar **zwei** zusätzliche **Würfel**. Zweitens kannst du für einen Schicksalspunkt einen **Probenwurf wiederholen**. Der Spielleiter hat bei all diesen Varianten das Recht auf ein Veto.



Ein Bolzen hatte sie nur um Haaresbreite verfehlt! In vollem Sprint schoss sie an den verdutzten Wachen vorbei. Doch schon hörte sie Schritte hinter sich. Bei der folgenden Untertauchen-Probe nutzt Christiane Valerias Eigenheit "Ein Kind der Großstadt", um mit einer glücklichen Fügung zwei zusätzliche Würfel auf ihre nächste Untertauchen-Probe zu erlangen. Von ihrem Wurf von 2, 3, 13, 17, 19 wird die 17 gewertet. Die Probe gelingt und Valeria verschwindet ungesehen in einer stinkenden Gasse.

EIGENHEITEN AUSNUTZEN

Eigenheiten stellen außerdem die Schwächen und Marotten deines Charakters dar und können ihm das **Leben schwer machen**. Als Gegenleistung **erhältst** du einen **Schicksalspunkt**. Dieses Ausnutzen von Eigenheiten kann auf drei Arten geschehen.

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

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

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

DIE WAHL DEINER EIGENHEITEN

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

1. Balanciere Stärken und Schwächen: Auch wenn es verführerisch ist, solltest du nicht nur vorteilhafte Eigenheiten wählen. Denn wenn deine Eigenheiten nicht ausgenutzt werden können, stehst du ganz schnell ohne Schicksalspunkte da und kannst deine Eigenheiten nicht mehr einsetzen. Umgekehrt hat ein Charakter mit vielen hinderlichen Eigenheiten Probleme, seine Schicksalspunkte sinnvoll auszugeben. Deswegen braucht ein runder Charakter Stärken und Schwächen. Idealerweise hat jede Eigenheit sowohl positive als auch negative Aspekte (wie "Kind der Großstadt" in den Beispielen) und kann eingesetzt und ausgenutzt werden. Du kannst aber auch einige rein positive und einige rein negative Eigenheiten wählen.

2. Nicht zu speziell, nicht zu allgemein: Bevor du eine Eigenheit wählst, solltest du über mögliche Einsatzmöglichkeiten nachdenken. Wenn dir nur eine Szene einfällt, in der du die Eigenheit einsetzen kannst, ist sie wahrscheinlich zu speziell. Versuche sie dann etwas allgemeiner zu gestalten oder erweitere sie um neue Aspekte. Aus "Saurologieexperte" könnte zum Beispiel ein "Schüler von Rakorium Mutagonus" werden, der zusätzlich überall echsische Verschwörungen wittert. Eigenheit wie "außerordentlich schlau" sind hingegen zu allgemein und müssen eingeschränkt werden. Gegen zu allgemeine Eigenheiten kann der Spielleiter sein Veto einlegen.

Wie nachteilig ist das Ausnutzen einer Eigenheit?

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

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

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

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

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

Wie häufig sind Schicksalspunkte?

Als Faustregel gilt: In einer Runde von 4 Spielern sollte der Spielleiter pro Abend jedem Spieler die Chance geben, sich einen Schicksalspunkt zu verdienen. In kleineren Spielrunden bekommst du diese Chance häufiger, während du in größeren Spielrunden mit weniger Schicksalspunkten auskommen musst.

Optional: Regeneration von Schicksalspunkten

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

Eigenheiten und Schicksalspunkte für NSC?

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

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

Halte es kurz und knackig: Deine Eigenheit braucht keinen seitenlangen Text, ein paar Wörter oder ein kurzes Zitat genügen. Diese sollten so aussagekräftig wie möglich sein: "Neugierig" ist in Ordnung, aber "Was da wohl drin ist?" oder "Die Nachbarn sagen, dass..." bleiben besser im Gedächtnis. Vor dem Spielbeginn solltest du unbedingt mit deinem Spielleiter über deine Eigenheiten sprechen, sodass ihr dieselben Vorstellungen diesbezüglich habt. Damit vermeidet ihr unangenehme Überraschungen während des Spiels.

EIGENHEITEN ENTWICKELN

Es ist eine gefährliche Sache, aus deiner Tür hinaus zu gehen. Du betrittst die Straße und wenn du nicht auf deine Füße aufpasst, kann man nicht wissen, wohin sie dich tragen. -ein Wanderer zu einem Hügelzwerg

Gefahren und Hindernisse, Erfolge und Gefährten werden deinen Charakter selbst formen und verändern. Deswegen sind die Eigenheiten deines Charakters nicht in Stein gemeißelt. Nach einem Abenteuer kannst du in Absprache mit dem Spielleiter eine Eigenheit streichen oder verändern. So könnte die Eigenheit "Im Dienste des Bannstrahls" zu "Unehrenhaft entlassener Bannstrahler" werden. Solche Änderungen spiegeln tiefgreifende Veränderungen deines Charakters wider und sollten eher selten sein.

Wenn dein Charakter über weniger als 8 Eigenheiten verfügt, kannst du in Absprache mit einem Spielleiter auch eine Eigenheit hinzufügen.



EIGENHEIT	Kurzbeschreibung
Schüler von Rakorium Muntagonus	Dein Meister hat dir einen gewaltigen Schatz saurologischen Wissens vermacht - und eine Vielzahl paranoider Verschwörungstheorien.
Für die Göttin, für Rondra!	Seit deiner Kindheit wurde dir der Wert des ehrenhaften Kampfes gelehrt. Du glänzt im rondragefälligen Zweikampf und gibst alles für die Wehrlosen, auch wenn es dich in Gefahr bringt.
Bücherwurm	In den vielen Jahren an der Puniner Akademie hast du das Wissen aus unzähligen Folianten förmlich aufgesogen. Kein Zauber, den du nicht kennst, kein Kaiser, von dem du nicht gelesen hättest. Doch dort draußen gibt es vieles, was nicht in Büchern steht
Premer Feuer ist mein Wasser.	Das Wirtshaus ist deine zweite Heimat. Problemlos kommst du mit Leuten ins Gespräch, erfährst Neuigkeiten und Gerüchte. Dazu noch den einen oder anderen Schnaps und der Abend ist perfekt.
Traue nur dir selbst.	Bittere Erfahrungen haben dich gelehrt, dass Vertrauen früher oder später stets enttäuscht wird. Nur zu schnell witterst du Lügen und Verrat und liegst damit manchmal richtig und manchmal falsch.
Selbstverständlich, Signora!	Du faszinierst die edlen Damen - und sie faszinieren dich. Das hat dir schon zahlreiche Gaunereien ermöglicht, aber auch die halbe Oberschicht Kusliks gegen dich aufgebracht. (Die andere Hälfte fürchtet zu sehr um ihren Ruf.)
Im Dienste des Bannstrahls	Du bist pflichtergeben gegenüber den Ordensoberen und unerbittlich in der Verfolgung und Bestrafung frevelhafter Zauberkundiger. Die Frevler lauern überall, doch du hast gelernt, ihre Lügen zu durchschauen und sie zur Strecke zu bringen.
Unehrenhaft entlassener Bannstrahler	Adlige meiden deine Gegenwart und Höflinge stecken in deiner Nähe die Köpfe zusammen. Doch auch wenn dein schlechter Ruf dir nun vorauseilt, hast du doch nichts von deinen Instinkten verloren.
Wesen der Nacht	Mada blickt wohlgesinnt auf die Zauberkundigen und in der Tat geht dir die Magie in der Nacht leicht von der Hand. Viel leichter jedenfalls als unter Praios' sengendem Auge, unter dem sich schon öfter fatale Fehler in deine Matrizen eingeschlichen haben.
Phex gibt, Phex nimmt	Geld fliegt dir beinahe zu. Dein Lohn für Aufträge ist stets üppig und beim Handel holst du die besten Preise heraus. Doch das Geld reicht nie lange, dafür sorgen ausgedehnte Einkaufstouren oder Gelage im besten Haus der Stadt.
Der Vulkan bricht selten aus, doch wenn	Du bist mit scheinbar unendlicher Geduld gesegnet. Nie kommst du aus der Ruhe, bist übereilig oder lässt dich provozieren. Doch sollte Angroschs heilige Wut von dir Besitz ergreifen - wehe all denen, auf die dein Zorn fällt!

WERTE

In diesem Abschnitt erfährst du, wie du deinen Charakter in Werte gießt. Später verwendest du dieselben Regeln, um deinen Charakter weiter zu verbessern - in Ilaris gibt es keinen Unterschied zwischen Generierung und späterer Steigerung.

WERTE STEIGERN

Um deine Werte zu erhöhen, benötigst du Erfahrungspunkte (EP). Sie sind die Währung, mit der du deinen Charakter weiterentwickelst. Mit ihnen erhöhst du Fertigkeitswerte und Attribute oder kaufst Vorteile und Talente, sodass dein Charakter immer größere Herausforderungen bestehen kann.

ERFAHRUNGSPUNKTE SAMMELN

Die ersten EP erhältst du direkt bei der Generierung. Für einen Neuling empfehlen wir **2000 EP** für den Start, von denen du etwa 1200 EP in Attribute investieren solltest - bei magischen oder geweihten Charakteren nur ungefähr 1000 Punkte. Mit den übrigen EP kaufst du Fertigkeiten, Talente, Vorteile, Freie Fertigkeiten, Zauber und Liturgien. Natürlich kannst du auch Charaktere mit mehr oder weniger EP generieren, wobei du dich an folgender Tabelle orientieren kannst.

EINORDNUNG VON ERFAHRUNGSPUNKTEN

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

Zusätzliche EP vergibt der Spielleiter als Belohnung nach bestandenen Abenteuern oder, gerade bei sehr langen Abenteuern, schon nach einem Abschnitt eines Abenteuers. Als Richtwert für einen Spielabend von etwa vier Stunden gelten dabei 20-40 EP. Die tatsächlich erhaltenen EP hängen nicht vom erzielten Erfolg ab - wenn das Heimatdorf der Charaktere gerade niedergebrannt wurde, sollen die Spieler nicht noch zusätzlich durch EP-Abzug bestraft werden.

ERFAHRUNGSPUNKTE AUSGEBEN

Die gesammelten EP bilden ein **Guthaben**, mit dem du deine Werte erhöhen oder Vorteile und Talente erwerben kannst. Dieses Guthaben kannst du für später aufsparen, um etwa einen teuren Vorteil zu kaufen. EP verfallen niemals. Du darfst dieses Guthaben **nicht überziehen**; die fehlenden 2 EP für einen Vorteil können also nicht "geborgt" werden. Wofür du die gesammelten EP ausgibst, ist ganz alleine dir überlassen.

WERT	EP-Kosten
Attribute	Zielwert x Steigerungsfaktor (=16)
Fertigkeiten	Zielwert x Steigerungsfaktor (=1-4)
Talente	20 x Steigerungsfaktor (=1-4)
Verbilligte Talente	10 x Steigerungsfaktor (=1-4)
Spezialtalente	je nach Talent
Vorteile	je nach Vorteil
Freie Fertigkeiten	4/8/16 für Stufe I/II/III
Zugekaufte AsP/KaP	Zielwert

Was stellen Erfahrungspunkte dar?

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

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

Optional: Simulationistische Generierung

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

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

Optional: Genretypische Erfahrungspunkte

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

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

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

Erfahrungspunkte für NSC?

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

1. Attribute und Fertigkeitswerte

Attribute und Fertigkeitswerte steigerst du Punkt für Punkt. Jede Steigerung kostet **Zielwert x Steigerungsfaktor EP.** Der Steigerungsfaktor für Attribute ist 16, den Faktor für Fertigkeiten findest du bei der jeweiligen Fertigkeit. Mehr zu Attributen erfährst du auf S. 15, mehr zu Fertigkeiten ab S. 16.

Christiane möchte Valerias Intuition von 4 auf 6 erhöhen. Dafür muss sie den Wert zuerst auf 5 heben, was 80 EP (5x16) kostet. Dann kann sie die Intuition für weitere 96 EP (6x16) auf 6 steigern.

2. Talente und Spezialtalente

Im Gegensatz zu Attributen und Fertigkeiten erhöhst du Talente nicht Schritt für Schritt, sondern kaufst sie "auf einen Schlag". Entweder dein Charakter besitzt das Talent Akrobatik - oder eben nicht. Ein Talent kostet 20 x Steigerungsfaktor EP. Selten anwendbare Talente sind verbilligt und kosten nur 10 x Steigerungsfaktor EP. Da sich jeder Charakter mit den Umgangsformen seiner eigenen Kultur auskennt, erhält er das entsprechende Talent für die Fertigkeit Gebräuche gratis. Alles zu Talenten findest du ab S. 16.

Die Fertigkeit Schusswaffen (Steigerungsfaktor 3) hat unter anderem das Talent "Bögen" und das verbilligte Talent "Schleudern". Das Talent Bögen kostet 60 EP (3×20), Schleudern nur 30 EP (3×10).

Spezialtalente sind alle Zauber und Liturgien in Ilaris. Sie kosten je nach Macht und Vielseitigkeit 20, 40, 60, 80 oder 100 EP und benötigen immer einen Lehrmeister. Für gewöhnliche Talente ist dagegen kein Lehrmeister notwendig. Spezialtalente stehen ab S. 79 im Mittelpunkt.

3. Vorteile

Vorteile werden wie Talente sofort erworben und kosten meist **20, 40, 60, 80 oder 100 EP**. Im Gegensatz zu Talenten besitzen sie aber oft spezielle **Voraussetzungen**, zum Beispiel ein Mindestwert für ein Attribut. Mehr zu Vorteilen und ihren Voraussetzungen findest du ab S. 23.

Valeria verfügt jetzt über eine IN von 6 und erfüllt damit die Voraussetzung für den Vorteil Gesellschaftsgewandt II, den Christiane für 40 EP erwirbt.

4. Freie Fertigkeiten

Freie Fertigkeiten sind in drei
Stufen geteilt. Mit der ersten Stufe
bist du unerfahren in dieser Freien
Fertigkeit, mit der zweiten Stufe
erfahren und mit der dritten Stufe
ein Meister dieses Faches. Du kannst
diese Stufen I/II/III für nur 4/8/16 EP
für erwerben, wobei die vorhergehende
Stufe vorausgesetzt wird. Freie Fertigkeiten werden
auf S. 22 beschrieben.

Valeria beherrscht die freie Fertigkeit Tulamidya auf Stufe II (erfahren). Dafür musste Christiane 4 EP für die Stufe I (unerfahren) und nochmals 8 EP für die Stufe II ausgeben, insgesamt also 12 EP. Selbstverständlich spricht jeder Charakter seine eigene **Muttersprache** meisterlich, ohne dass er dafür EP ausgeben muss.

Da Valeria aus Al'Anfa stammt, erhielt sie bei der Generierung automatisch Garethi auf Stufe III (meisterlich).

5. Astral- und Karmaenergie

Einen Grundwert an magischer oder göttlicher Energie erhältst du über die Vorteile Zauberer/Geweiht. Das Steigern dieser Energien ist nur erlaubt, wenn du schon über den jeweiligen Vorteil verfügst und kostet **Zielwert EP**. Für den Zielwert sind nur die AsP entscheidend, die du **zusätzlich** zu diesen Vorteilen zukaufst. Die Vorteile beeinflussen den Zielwert also nicht.

Der Gildenmagier Hazzim ibn Neriman besitzt den Vorteil Zauberer III und hat damit 24 AsP. Sein Spieler David erhöht seine AsP zusätzlich um 4 Punkte und bezahlt dafür 10 EP (1+2+3+4). Nun verfügt er über 28 AsP. Später kauft er auch noch den Vorteil Zauberer IV, wodurch er 36 AsP (32 AsP durch Zauberer IV + 4 zusätzliche AsP) besitzt. Der nächste AsP würde ihn 5 EP kosten.



ATTRIBUTE

Die insgesamt 8 Attribute stellen die geistige und körperliche Grundlage deines Charakters dar. Diese Attribute sollten zwischen 0 und 12 liegen: 0 ist ein gerade noch gesellschaftlich akzeptables Attribut, 3 durchschnittlich, 6 sehr gut, 9 herausragend und ein Charakter mit einem Attribut von 12 gehört zu einem kleinen Kreis von einzigartigen Persönlichkeiten. Ein Neuling sollte in etwa mit Attributen zwischen 0 und 6 starten.

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

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

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

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

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

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

Konstitution (**KO**) beschreibt die Widerstandsfähigkeit deines Charakters gegen äußere Einflüsse wie Strapazen, Gifte, Krankheiten und Verwundungen. Die Konstitution bestimmt deine Wundschwelle .

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

ABGELEITETE WERTE

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

Wundschwelle: Die Wundschwelle (**WS**) bestimmt, wie gut dein Charakter Schaden widerstehen kann. Schaden

bis zu deiner Wundschwelle ist zwar schmerzhaft, aber noch nicht wirklich gefährlich. Erst Schadensmengen über deiner Wundschwelle können deinen Charakter beeinträchtigen oder sogar töten. Die Wundschwelle beträgt 4+1 für je 4 volle Punkte KO. Mit dem Vorteil Unverwüstlich (S. 27) kannst du die WS um +1 erhöhen.





Magieresistenz: Die Magieresistenz (MR) ist die Widerstandsfähigkeit gegen Zauberei. Viele Zauber wirken nur auf deinen Charakter, wenn sie seine Magieresistenz überwinden. Die Magieresistenz beträgt 4+1 für je 4 volle Punkte MU. Die Vorteile Willensstark I und II (S. 27) und Unbeugsam (S. 27) steigern die MR weiter.

Geschwindigkeit: Die Geschwindigkeit (GS) stellt die Schnelligkeit und Beweglichkeit deines Charakters dar. Sie bestimmt, wie weit er sich im Kampf bewegen kann und beeinflusst auch Verfolgungsjagden zu Fuß. Die Geschwindigkeit beträgt 4+1 für je 4 volle Punkte GE. Eine noch höhere GS verleihen ihm Flink I und II (S. 27).





Initiative: Die Initiative (INI) steht für Reaktionsgeschwindigkeit und Übersicht im Kampf. Kämpfer mit hoher Initiative können zu Beginn eines Kampfes schneller handeln und so den Erstschlag führen. Die Initiative entspricht der IN. Der Vorteil Kampfreflexe (S. 29) erhöht die INI zusätzlich.

Schadensbonus: Hohe Körperkraft erhöht den Waffenschaden bei allen Nahkampfangriffen. Kopflastige Waffen profitieren sogar doppelt vom Schadensbonus. Für je 4 volle Punkte KK erhältst du +1 Schadensbonus.



ABGELEITETER WERT	BERECHNUNG
Wundschwelle	4+1 für je 4 volle Punkte KO
Magieresistenz	4+1 für je 4 volle Punkte MU
Geschwindigkeit	4+1 für je 4 volle Punkte GE
Initiative	entspricht der IN
Schadensbonus	+1 für je 4 volle Punkte KK

FERTIGKEITEN

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

Valeria verfügt über einen MU von 5, eine GE von 4 und eine KK von 2, was für die Fertigkeit Hiebwaffen (MU/GE/KK) einen Basiswert von 4 (11/3 gerundet) ergibt. Mit ihrem Fertigkeitswert von 6 ergibt das einen Probenwert von 10 (4+6). Maximal dürfte der Fertigkeitswert 7 betragen.

TALENTE

Fertigkeiten setzen sich aus verwandten Bereichen zusammen, von denen dein Charakter grundsätzlich etwas versteht, aber die er nicht alle gleich gut beherrscht – sogenannte **Talente**. In Regeln bedeutet dies, dass dein Charakter nur seinen **halben Fertigkeitswert** verwenden kann, wenn er kein passendes Talent besitzt. Talente lohnen sich ungefähr ab einem Fertigkeitswert von 5.

Valeria besitzt das Talent Einhandhiebwaffen. Ihren Rabenschnabel führt sie daher mit dem vollen Probenwert von 10 (4+6, s.o.). Da ihr das Talent Zweihandhiebwaffen fehlt, wird für solche Waffen ihr Fertigkeitswert halbiert und ihr Probenwert beträgt nur 7 (4+6/2).

PROBE PROBENWERT

Fertigkeitsprobe (mit Talent) Basiswert + Fertigkeitswert Fertigkeitsprobe (ohne Talent) Basiswert + Fertigkeitswert / 2

Spezialtalente kommen bei übernatürlichen Fertigkeiten vor und bedeuten, dass du einen bestimmten Zauber, ein Ritual oder eine Liturgie beherrschst. Ohne das passende Spezialtalent kannst du diesen Zauber nicht einsetzen - auch nicht mit dem halben Fertigkeitswert. Außerdem benötigst du immer einen Lehrmeister, um ein Spezialtalent zu erlernen.

KAMPFFERTIGKEITEN

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

Rechenaufwand?

Keine Sorge! Im Spiel gibt es nur Erleichterungen und Erschwernisse, die Attribute und damit die Basiswerte verändern sich im laufenden Spiel aber niemals. Bei der Generierung und Steigerung berechnet eine Excel-Generierungshilfe oder das Generierungstool Sephrasto alle Werte in Sekundenschnelle.



Handgemenge (GE/KK/MU, 4)

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

Talente: Handgemengewaffen, Unbewaffnet, Schilde

Hiebwaffen (GE/KK/MU, 4)

Mit der Fertigkeit Hiebwaffen führst du alle Arten von stumpfen und scharfen Hiebwaffen, wie Keulen, Äxte und Hämmer. *Talente*: Einhandhiebwaffen, Zweihandhiebwaffen

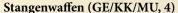


Ir So W K

Klingenwaffen (GE/KK/MU, 4)

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

Talente: Einhandklingenwaffen, Zweihandklingenwaffen



Alle Waffen mit einem langen Schaft gelten als Stangenwaffen. Zu den klassischen Stangenwaffen zählen Speere, Hellebarden und der Schnitter - aber auch Kampfstäbe und die Lanzen berittener Kämpfer werden mit diesem Talent genutzt.

Talente: Infanteriewaffen, Lanzenreiten (verbilligt)





Schusswaffen (FF/IN/KK, 3)

Mit der Fertigkeit Schusswaffen bedienst du alle Waffen, mit denen Geschosse auf den Gegner abgefeuert werden. Dazu gehören so verbreitete Schusswaffen wie der Bogen oder die Armbrust, aber auch die Schleuder oder das Blasrohr.

Talente: Bögen, Armbrüste, Schleudern (verbilligt), Blasrohre (verbilligt)

Wurfwaffen (FF/IN/KK, 2)

Sämtliche geworfenen Fernkampfwaffen wie Speere, Dolche oder Wurfsterne gelten als Wurfwaffen.

Talente: Kurze Wurfwaffen, Wurfspeere, Diskusse (verbilligt)



PROFANE FERTIGKEITEN

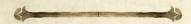
Profane Fertigkeiten können von jedem Charakter genutzt werden.

Athletik (GE/KK/KO, 3)

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

Talente: Laufen, Klettern, Schwimmen, Reiten, Akrobatik

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

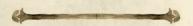


Heimlichkeit (GE/IN/MU, 2)

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

Talente: Pirschen, Untertauchen

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



Selbstbeherrschung (KO/MU/MU 3)

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

Talente: Willenskraft, Zähigkeit

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

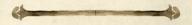




Wahrnehmung (IN/IN/KL, 4)

Wahrnehmung ist die Fähigkeit, selbst kleinste Sinneseindrücke zu erfassen und richtig zu interpretieren. Talente: Menschenkenntnis, Sinnenschärfe, Wachsamkeit

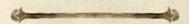
- Menschenkenntnis ist deine Fähigkeit, die Absichten deines Gegenübers zu durchschauen. Damit enttarnst du Lügen und falsche Annäherungsversuche.
- Sinnenschärfe ist die aktive Verwendung deiner Sinne, um einen Kollaborateur in einem geschäftigen Wirtshaus zu belauschen, die Flagge eines nahenden Schiffes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



Autorität (CH/KL/MU, 3)

Autorität erlaubt es deinem Charakter, sich Respekt zu verschaffen und seinen Willen durchzusetzen. Talente: Anführen, Einschüchtern, Rhetorik

- Mit Anführen leitest und motivierst du Untergebene. Du kannst mit Anführen Löscharbeiten oder einen Trupp von Kämpfern koordinieren, um ihnen so Vorteile zu verschaffen (S. 51). Gerade in großen Schlachten entscheidet der Heerführer über Sieg oder Niederlage.
- Einschüchtern jagt dem Gegenüber Angst ein und bringt ihn so zu einer gewünschten Handlung. Die Probe wird oft vergleichend gegen den MU oder die Menschenkenntnis des Gegenübers abgelegt.
- Rhetorik beinhaltet zahlreiche Fähigkeiten und Kniffe, um die eigenen Argumente wirkungsvoll einzusetzen und die des Gegenüber zu entkräften. Du kannst Rhetorik nur einsetzen, wenn dein Charakter von seinem Standpunkt überzeugt ist - dreiste Lügen fallen unter Überreden.



Beeinflussung (CH/CH/IN, 3)

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

Talente: Betören, Überreden

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

Gebräuche (CH/IN/KL, 2)

Gebräuche stellt das Wissen um fremde und vertraute Kulturen sowie die dort herrschenden gesellschaftlichen Normen dar. Das beinhaltet die gängigen Begrüßungen und Verabschiedungen, korrekte Anreden und Benimmregeln, aber auch Kenntnis der wichtigsten Gesetze, Tänze und Spiele - kurz gesagt alles, was nötig ist, um nicht unangenehm aufzufallen.

Außerdem hilft dir die Kenntnis lokaler Gebräuche bei der Orientierung in einer fremden Stadt. So kannst du günstige Händler finden, zwielichtige Viertel meiden oder durch Gerüchte an wichtige Informationen gelangen. *Talente*: nach Kultur; Mittelreich, Horasreich, Tulamidenlande, Südaventurien, Bornland (verbilligt), Thorwal (verbilligt), Maraskan (verbilligt), Elfen (verbilligt), Zwerge (verbilligt) und weitere. Das Talent der eigenen Heimat ist gratis.



Derekunde (FF/IN/KL, 2)

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

Talente: Geographie, Pflanzenkunde, Tierkunde

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



Mythenkunde (IN/KL/KL, 2)

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

Talente: Geschichten und Legenden, Götter und Kulte

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

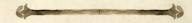




Magiekunde (KL/KL/MU, 2)

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

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



Überleben (GE/FF/KO, 3)

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

Dieses Wissen ist rein praktisch; exotische Tiere, Monster oder seltene Heilpflanzen fallen nicht in diesen Bereich. *Talente*: nach Region; Hoher Norden (nördlich der Salamandersteine), Nordaventurien (nördlich von Steineichenwald und Ysilsee), Mittelaventurien (nördlich von Eisenwald, Phecanowald und Raschtulswall), Südaventurien (nördlich von Drôl und Thalusien), Tiefer Süden (südlich davon) sowie Maraskan (verbilligt), Wüste (verbilligt), Gebirge (verbilligt) und Meer (verbilligt). Die Gebiete schließen sich gegenseitig aus, Maraskan gehört zum Beispiel nicht zum Süden.



Verschlagenheit (FF/IN/MU, 2)

Verschlagenheit ist das Handwerk von zwielichtigen Gestalten, die Diebstahl, Falschspiel und Einbruch nicht scheuen. *Talente*: Falschspielen (verbilligt), Schlösser knacken, Stehlen

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

Alchemie (FF/FF/KL, 3)

Alchemie ist die Wissenschaft der Umwandlung der Stoffe. Mit ihr kannst du nützliche Tränke herstellen oder unbekannte Gebräue analysieren; für beides ist aber zumindest ein einfacher Analysekoffer notwendig. *Talente*: Alchemistische Analyse (verbilligt), Synthese

- Mit einer alchemistischen Analyse kannst du feststellen, ob eine verstaubte Phiole einen Heiltrank oder ein tödliches Gift enthält und ob es sich bei dem schwarzen Erz tatsächlich um Endurium handelt. Auf S. 73 erfährst du mehr zur alchemistischen Analyse.
- Mit Synthese stellst du profane Mittel wie Gifte und Brandöle sowie magische Heiltränke und Verwandlungselixiere her. Eine Auswahl an alchemistischen Rezepten findest du auf S. 65.



Heilkunde (CH/FF/KL, 3)

Ein Heilkundiger bekämpft tödliche Blutungen, heimtückische Gifte sowie langwierige Krankheiten und hilft seinen Gefährten so, wieder auf die Beine zu kommen. Regeln zur Heilkunde findest du auf S. 44.

Talente: Gifte und Krankheiten, Wundheilung

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

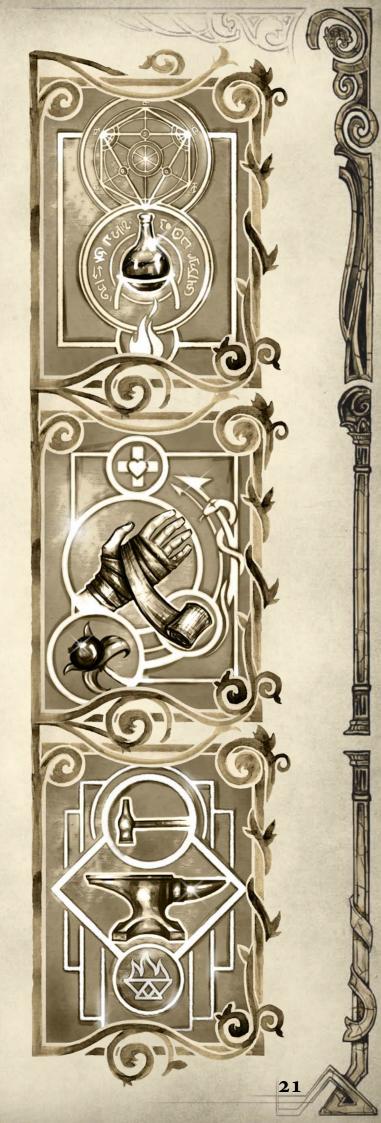


Handwerk (FF/FF/KK, 3)

Mit Handwerk schmiedest du Waffen und Rüstungen, fertigst filigrane Mechaniken und stabile Truhen. *Talente*: Holzbearbeitung (verbilligt), Mechanik (verbilligt),

Schmieden

- Mit Holzbearbeitung fertigst du Schilde, Bögen oder ein improvisiertes Floß an, reparierst eine Zugbrücke oder flickst ein Leck in einem Schiff. Weitere Informationen zur Holzbearbeitung findest du auf S. 66.
- Mit Mechanik stellst du Apparaturen wie Armbrüste, Flaschenzüge oder Südweiser her und wartest sie. Mehr zur Mechanik erfährst du auf S. 66.
- Schmieden ist die Herstellung und Reparatur von Schwertern und Hufeisen bis hin zu Plattenpanzern. Alle Regeln dazu finden sich auf S. 67.



ÜBERNATÜRLICHE FERTIGKEITEN

Übernatürliche Fertigkeiten und Spezialtalente kannst du erst erlernen, wenn du bestimmte Voraussetzungen erfüllst. Eine vollständige Liste der übernatürlichen Fertigkeiten und ihrer Voraussetzungen und Talenten findest du ab S. 80.

FREIE FERTIGKEITEN

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

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

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

Die Fertigkeitsliste anpassen?

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

Ihr spielt Piraten im Südmeer und Seefahrt ist ein überlebenswichtiges Talent während der gesamten Kampagne? Dann sollte Seefahrt in die Fertigkeitsliste aufgenommen werden!

BEISPIELE FÜR FREIE FERTIGKEITEN

DEIST TEEL TOK TREIE TERTIGRETTEN		
Sprachen	Garethi, Tulamidya, Thorwalsch, Isdira, Rogolan, Bosparano, Mohisch, Orkisch, Rssahh	
Schriften	Kusliker Zeichen, Tulamidya, Isdira, Rogolan, Urtulamidya, Zhayad, Imperiale Zeichen	
Berufe	Abrichter, Bauer, Gaukler, Belagerungsschützin, Verwalterin, Seefahrer, Händlerin, Köchin, Zimmerer, Schneiderin, Winzer, Kristallzüchterin, Kürschnerin, Glasbläserin, Gesteinskundiger, Seilerin, Matrose	
Freizeit	Dichter, Immanspielerin, Lautenspieler, Weinkennerin, Haimamud, Meisterin der Al'Gebra, Sänger, Schriftstellerin, Tänzer	



VORTEILE

Das Gefühl kam ebenso plötzlich wie deutlich. Wie eine Welle über den Sand läuft, überrollte es ihre Empfindungen. Verschluckte die Verwirrung, die Wut und sogar die Angst vor ihren Verfolgern. Abrupt blieb Valeria stehen. Einen halben Schritt vor ihrem Gesicht spannte sich ein haarfeines Netz aus silbrigen Spinnweben über den Pfad.

Vorteile sind besondere Fähigkeiten, die deinem Charakter im Spiel nützen können. Sie können entweder schon bei der Generierung, oder bei späteren Steigerungen gekauft werden. Deswegen ist es auch kein Problem, wenn du zu Beginn noch nicht alle Vorteile kennst.

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

Teure und seltene Vorteile benötigen oft einen Lehrmeister, der erst gefunden und bezahlt werden muss. Besonders exklusives Wissen wird oft von wenigen Meistern gehütet, die ihre Schüler oft einer genauen Prüfung unterziehen oder einen Gegengefallen fordern, der ein ganz eigenes Abenteuer darstellen kann.

Vorteile für Nichtmenschen

Die meisten Vertreter nichtmenschlicher Rassen besitzen die hier angeführten Vorteile:

- Achaz: Angepasst I (Dunkelheit), Kältestarre (-40 EP, S. 145), Natürliche Rüstung; gesamt 80 EP
- Elfen: Angepasst I (Dunkelheit), Resistenz gegen Krankheiten, Zauberer I; gesamt 120 EP
- Goblins: Angepasst I (Dunkelheit), Resistenz gegen Kälte; gesamt 80 EP
- Orks: Angepasst I (Dunkelheit), Natürliche Rüstung, Resistenz gegen Kälte; gesamt 160 EP
- Zwerge: Angepasst I (Dunkelheit), Magieabweisend, Resistenz gegen Krankheiten; gesamt 120 EP

Optional: Erspielen von Vorteilen

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

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



ALLGEMEINE VORTEILE

Angepasst I/II (Umgebung)

Durch deine Rasse oder langjährige Erfahrung hast du dich an eine bestimmte Umgebung oder Umweltbedingung gewöhnt. Abzüge durch diese Umgebung (Beispiele S. 47), insbesondere im Kampf, sinken für dich um eine/zwei Stufen.

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

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

Nachkauf: häufig/selten

Besonderer Besitz (Gegenstand)

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

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

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

Nachkauf: nicht möglich

Einkommen I/II/III/IV

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

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

Nachkauf: häufig/häufig/häufig/

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

Eisenaffine Aura

Erschwernisse durch den Bann des Eisens (S. 71) sinken um 8 Punkte.

Voraussetzungen: 40 EP Nachkauf: selten

Gefahreninstinkt

Mit der Gabe Gefahreninstinkt kannst du mit dem Talent Wachsamkeit auch Gefahren wahrnehmen, die mit gewöhnlichen Sinnen nicht wahrzunehmen sind. Dazu gehören etwa magische Fallen, der lautlose Meuchler hinter der nächsten Hausecke oder eine bald losbrechende Lawine. *Voraussetzungen*: 100 EP

Nachkauf: extrem selten

Geweiht I/II/III/IV

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

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

Nachkauf: üblich/üblich/üblich/

Glück I/II

Deine maximalen Schicksalspunkte steigen um 1/2. Voraussetzungen: keine/Glück I; 40 EP pro Stufe Nachkauf: häufig/häufig

Immunität gegen Gifte/Krankheiten

Du bist immun gegen Gifte/Krankheiten. *Voraussetzungen*: Resistenz gegen Gifte/Krankheiten; je 40 EP *Nachkauf*: extrem selten

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

Der Vorteil hat vier Auswirkungen. Erstens erhältst du beim Erwerb der ersten Stufe 400 EP, für jede weitere Stufe 200 EP. Zweitens werden deine Gunstpunkte (S. 142) sofort aufgefüllt. Drittens erhältst du für jede Stufe eine verdorbene Eigenheit (S. 142). Viertens entwickelst du ein Dämonenmal und kannst über die Liturgie Seelenprüfung als Paktierer erkannt werden. Auf geweihtem/heiligen Boden musst du jede Minute eine Willensstärke-Probe (20/28) ablegen, um nicht durch starke Schmerzen aufzufallen und eine Wunde zu erleiden. Voraussetzungen: 0 EP Nachkauf: für alle Stufen üblich

Magieabweisend

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

Voraussetzung: 40 EP Nachkauf: extrem selten

Magiegespür

In der Nähe astraler Kräfte überfällt dich ein Frösteln, du hörst sphärische Klänge oder ein Farbschleier legt sich über die Umgebung. Mit dem Talent Sinnenschärfe kannst du Intensitätsanalysen (S. 73) von magischen Gegenständen durchführen. Nach dem aktiven Einsatz der Gabe erleidest du einen Punkt Erschöpfung.

Voraussetzungen: 60 EP Nachkauf: extrem selten

Natürliche Rüstung

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

Voraussetzungen: üblicherweise nur von Achaz, Orks oder ähnlichen Rassen wählbar; 80 EP Nachkauf: extrem selten

Paktierer I/II/III/IV

Du verfügst über 8/16/24/32 Gunstpunkte und kannst den dämonischen Kult deines Erzdämons erlernen. *VoraussetzungEN*: Kreis der Verdammnis I/Paktierer I/Paktierer III; 40 EP pro Stufe *Nachkauf*: üblich/üblich/üblich/üblich

Privilegien (Privilegierte Gruppe)

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

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

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

Nachkauf: selten

Prophezeien

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

Voraussetzungen: 40 EP Nachkauf: selten

Resistenz gegen Gifte/Krankheiten

Das Intervall, in dem du durch Gifte/Krankheiten Schaden erleidest, verdoppelt sich. Andere Effekte haben nur die halben Auswirkungen.

Voraussetzungen: je 40 EP Nachkauf: selten

Resistenz gegen Hitze/Kälte

Verschiebt die Temperaturstufe (S. 44) bei hohen/niedrigen Temperaturen um eine Stufe in Richtung normal. Voraussetzungen: je 40 EP Nachkauf: selten

Tierempathie

Mit der Gabe Tierempathie kannst du das Talent Überleben verwenden, um die Gedanken von Tieren zu verstehen. Zusätzlich kannst du ihnen sogar einfache Botschaften zukommen lassen. Nach dem aktiven Einsatz der Gabe erleidest du einen Punkt Erschöpfung. Voraussetzungen: 60 EP für alle Tiere, 20-40 EP für eine bestimmte Gruppe von Tieren Nachkauf: extrem selten

Verbindungen (Organisation/Person)

Du hast einen guten Draht zu einer bestimmten Organisation oder Person, deren Verhältnis dir gegenüber üblicherweise freundlich (S. 60) ist. Außerdem gelten passende Verbindungen als Werkzeuge für Recherchen und viele andere Tätigkeiten. Verbindungen können mehrmals gewählt werden, um gute Kontakte zu mehreren Gruppen darzustellen. Die Kosten einer Verbindung legt der Spielleiter fest, wobei er sich an der Macht und dem Einflussbereich der Verbindung orientieren sollte. Beispiele für Verbindungen sind:

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

Zauberer I/II/III/IV

Du verfügst über 8/16/24/32 Astralpunkte und kannst magische Repräsentationen erlernen. Dämonen, Elementare oder Hellsichtsmagier können dich magisch wahrnehmen. Zauberer I entspricht dabei einem einfachen Magiedilettanten, Zauberer II einem wenig begabten Alchemisten. Die meisten ausgebildeten Zauberer verfügen dagegen über Zauberer III oder IV. Voraussetzungen: keine/Zauberer I/Zauberer II/Zauberer III; 40 EP pro Stufe.

Nachkauf: extrem selten/üblich/üblich/üblich

Zwergennase

Mit der Gabe Zwergennase besitzt du einen übernatürlichen Riecher für Verstecke, Geheimgänge und mechanische Fallen. Du kannst sie mit dem Talent Wachsamkeit wahrnehmen, auch wenn das mit gewöhnlichen Sinnen unmöglich wäre. Voraussetzungen: 60 EP Nachkauf: extrem selten

25

PROFANE VORTEILE

Diese Vorteile unterstützen deinen Charakter bei körperlichen und geistigen Herausforderungen abseits von Kämpfen.

Vorauss. CH

Attribut 4 20 EP

Eindrucksvoll I

Proben auf Autorität, Beeinflussung und Gebräuche sind um +1 erleichtert.

Eindrucksvoll II

Attribut 6 40 EP Proben auf Autorität, Beeinflussung und Gebräuche sind um weitere +1 erleichtert.

Durch den Einsatz von Betören kannst du das Verhältnis um zwei Stufen verbessern.

FF

Routiniert I

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

Routiniert II

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

Eindringlichkeit

Attribut 8 60 EP Einmal pro gesellschaftlichem Konflikt kannst du ein zentrales Argument, eine besonders wirkungsvolle Drohung oder einen entscheidenden Annäherungsversuch wagen. Der Ausgang dieser Probe zählt doppelt.

Improvisation

Unzureichendes Werkzeug oder minderwertige Verbrauchsmaterialien gelten um eine Stufe höher.

Starke Aura

Attribut 10 80 EP Fremde sind dir besonders wohlgesonnen, hilfsbereit oder sogar vertrauensselig. Ihr Verhältnis dir gegenüber ist stets eine Stufe höher, also meist freundlich.

Außerdem erhalten deine Gegner in sozialen Konflikten niemals Vorteile durch ablehnendes oder feindliches Verhalten.

Meisterwerk

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

Vorauss. KK

Attribut 4 20 EP

Zerstörerisch I

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

KL

Scharfsinnig I

Scharfsinnig II

um weitere +2 erleichtert.

Proben bei einer Ermittlung, einer Informationssuche, in der Forschung oder zum Erinnern an Details sind um +2 erleichtert.

Proben bei einer Ermittlung, einer Informationssuche,

in der Forschung oder zum Erinnern an Details sind

Bei Informationssuchen erhältst du eine zusätzliche

Stufe Hohe Qualität, wenn der gewertete Würfel 12

Zerstörerisch II

Attribut 6 40 EP Proben zum Zerstören oder Durchbrechen von Gegenständen sind um weitere +4 erleichtert.

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

Muskelprotz

Attribut 8 60 EP Einschüchtern-Proben sind um +4 erleichtert und du kannst ohne zusätzliche Erschwernis bis zu 4 Gegner einschüchtern.

oder höher zeigt. **Vorbereitung**

Du kannst Proben auf profane Fertigkeiten besonders sorgfältig vorbereiten (sofern Vorbereitung sinnvoll ist). Wenn du die doppelte notwendige Zeit aufwendest, erhältst du +2 Punkte Erleichterung.

Adrenalinschub

Attribut 10 80 EP Du kannst dir eine Probe bei einer körperlichen Tätigkeit (z.B. Schmieden, Laufen, Nahkampfangriff) um +4 erleichtern. Anschließend erleidest du einen Punkt Erschöpfung.

Brillanz

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

Flink I Attribut 4 20 EP

GS +1

Gesellschaftsgewandt I

Durch unpassenden Status steigt die Patzerchance in gesellschaftlichen Konflikten (S. 60). Mit diesem Vorteil steigt sie um einen Punkt weniger.

Flink II GS +1

Katzenhaft

verwenden.

Attribut 6 40 EP

Attribut 8

Attribut 10

80 EP

60 EP

Bei Athletikproben gelten Patzer als gewöhnlich misslungen.

Erschwernisse durch unsicheren Untergrund sinken

um eine Stufe und gegen den Schaden aus Stürzen,

Zusammenstößen usw. kannst du deine GE als WS

Gesellschaftsgewandt II

Durch unpassenden Status steigt die Patzerchance in gesellschaftlichen Konflikten (S. 60). Mit diesem Vorteil steigt sie um einen weiteren Punkt weniger. Bei Proben auf Autorität, Beeinflussung oder Gebräuche gelten Patzer als gewöhnlich misslungen.

Empathie

Mit der Gabe Empathie kannst du eine Menschenkenntnis-Probe gegen die Willenskraft deines Gegenübers ablegen, um seine Motivation (regeltechnisch oft eine Eigenheit) zu erahnen. Du kannst dieses Wissen in sozialen Konflikten nutzen (S. 61). Durch den Einsatz der Gabe erleidest du einen Punkt Erschöpfung.

Körperbeherrschung

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

Vertrautheit

Du kannst Nah- oder Fernkampfangriffen, elementaren Du kannst Schicksalspunkte an einen Vertrauten weitergeben. Du solltest beschreiben, wie du die Person unterstützt: Durch Trost, eine aufpeitschende Rede oder eine knappe Geste. Wenn du durch das Ausnutzen einer Eigenheit einen Schicksalspunkt erhältst, bekommst du bei 4-6 auf dem W6 einen weiteren Schicksalspunkt.

Vorauss. KO

Attribut 4 20 EP

Abgehärtet I

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

Willensstark I

MR +4

Abgehärtet II

Attribut 6 40 EP

Proben zur Abwehr von Giften und Krankheiten sind um weitere +4 erleichtert und das Durchhaltevermögen (S. 44) steigt um 2.

Willensstark II

MR +4

Auf dich wirkende Furcht-Effekte (S. 51) zählen als eine Stufe niedriger.

Schnelle Heilung

Attribut 8 60 EP

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

Geisterpanzer

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

Unverwüstlich

WS+1

Attribut 10

80 EP

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

Unbeugsamkeit

Magieresistenz +MU/2

Mit einer Aktion Konflikt und einer Konterprobe (MU, 16, siehe S. 79) kannst du einen auf dir liegenden Zauber abschütteln. Anschließend erleidest du einen Punkt Erschöpfung.

KAMPFVORTEILE

Diese Vorteile erlauben zusätzliche Kampfmanöver (S. 49) oder Kommandos, die deine Verbündeten stärken (S. 51).

Vorauss. CH

Kommando: Haltet stand!

Attribut 4 Furcht-Effekte für Mitstreiter zählen um 20 EP

eine Stufe niedriger.

Ruhige Hand

Verdoppelt im Fernkampf den Bonus durch Zielen.

Attribut 6 Kommando: Formiert euch! 40 EP

+1 VT für alle Mitstreiter

Reflexschuss

Im Fernkampf sinken Abzüge durch Bewegung oder

Wind um eine Stufe.

Attribut 8 Kommando: Keine Gefangenen!

60 EP +2 TP für alle Mitstreiter Schnellziehen

Erlaubt das Manöver Schnellschuss (S. 51) im Fernkampf. Nahkampf- und Wurfwaffen können in

einer freien Aktion gezogen werden.

Attribut 10 Kommando: Kennt keinen Schmerz!

+1 WS für alle Mitstreiter

Meisterschuss

Erlaubt das Manöver Meisterschuss (S. 51) im

Fernkampf.

VORAUSS. KK

80 EP

Attribut 4 Niederwerfen

20 EP Erlaubt das Manöver Niederwerfen. Zäher Hund

KO

Blutungen drohen nur alle 2 x WS Initiativephasen, eine Wunde anzurichten.

Waffenloser Kampf Attribut 6

Deine unbewaffneten Angriffe erhalten die 40 EP

Waffeneigenschaften Kopflastig und Wendig (S. 52)

Rüstungsgewöhnung I

Die BE aller Rüstungen ist um 1 gesenkt.

Attribut 8 Hammerschlag

60 EP Erlaubt das Manöver Hammerschlag.

Wundschmerzeffekte treten bei dir erst ab drei Wunden

auf einen Schlag auf.

Unaufhaltsam

Selbst bei einer gelungenen gegnerischen Verteidigung Attribut 10 richtest du halben Schaden an. Ausweichen vermeidet 80 EP

diesen Schaden. Manövereffekte wirken weiterhin nur

bei gelungenen Attacken.

Rüstungsgewöhnung II

Die BE aller Rüstungen ist um weitere 2 gesenkt.

Vorauss. MU

Attribut 4

20 EP Erlaubt das Manöver Ausfall.

Offensiver Kampfstil

Attribut 6 Der Verteidigungs-Malus durch volle Offensive sinkt 40 EP

auf -4.

Gegenhalten

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

Kalte Wut

Attribut 10 Der Charakter kann sich im Kampf in kalte Wut 80 EP

versetzen und Wundabzüge ignorieren.

Vorauss. GE

Standfest Attribut 4

Nach einem Sturz befindest du dich 20 EP

in kniender statt liegender Position.

Attribut 6 Sturmangriff 40 EP Erlaubt das Manöver Sturmangriff.

Attribut 8 **Todesstoß**

80 EP

60 EP Erlaubt das Manöver Todesstoß.

Präzision Attribut 10

Zeigt der gewertete Würfel bei einem Angriff eine 16 oder höher, richtet der Angriff GExTP zusätzlich an.

Kampfreflexe INI +4

IN

Defensiver Kampfstil

Die Aktion volle Defensive wird kombinierbar (S.

46).

Aufmerksamkeit

Misslingt deinem Gegner eine Verteidigung gegen dich, die mit einem Manöver verstärkt wurde, darfst du sofort einen Passierschlag gegen ihn ausführen. Passierschläge gegen dich sind um weitere -4 erschwert.

Klingentanz

Erlaubt das Manöver Klingentanz.



KAMPFSTILE

Kampfstile erhöhen deine Kampfwerte und verleihen zusätzliche, exklusive Manöver (S. 49), solange du mit einer bestimmten Waffenkombination kämpfst. Wie Kampfstile funktionieren, erfährst du auf S. 50.

Vorauss. Beidhändiger Kampf (GE)

zwei einhändige Waffen

Bedingungen kein Schild

nicht beritten



KRAFTVOLLER KAMPF (KK)

einzelne Nahkampfwaffe nicht beritten



Attribut 4 20 EP Beidhändiger Kampf I

+1 AT

Kraftvoller Kampf I

+1 Waffenschaden

Stufe I Attribut 6 Beidhändiger Kampf II +1 AT

ibut 6

40 EP Deine zweite Waffe ignoriert die üblichen Erschwernisse für Nebenwaffen (S. 47).

Kraftvoller Kampf II

+1 Waffenschaden

Deine Gegner erhalten keinen Bonus für Angriffe in

deinen Rücken (S. 47).

Stufe II Attribut 8 60 EP Beidhändiger Kampf III

+1 AT

Erlaubt das Manöver Doppelangriff.

Kraftvoller Kampf III

+1 Waffenschaden

Erlaubt das Manöver Befreiungsschlag.

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

Beidhändiger Kampf IV

8 Punkte können zur Verbesserung des Kampfstils verwendet werden.

Kraftvoller Kampf IV

8 Punkte können zur Verbesserung des Kampfstils verwendet werden.



Vorauss. SCHILDKAMPF (KK)

Bedingungen Schild

Attribut 4

20 EP

40 EP

Attribut 8

SCHNELLER KAMPF (GE)

Du kannst deine Waffe in einer um 1 kleineren

REITERKAMPF (GE ODER KK)

Reichweite führen. Der Wechsel in die verringerte

einzelne Nahkampfwaffe nicht beritten

Schildkampf I Schneller Kampf I 20 EP +1 VT +1 AT

> Schneller Kampf II Schildkampf II

+1 VT Stufe I

Attribut 6 Dein Schild ignoriert die üblichen Erschwernisse für 40 EP Nebenwaffen (S. 47) und Abzüge auf zusätzliche

oder zurück in die ursprüngliche Reichweite geschieht Verteidigungen sinken um eine Stufe (S. 47). in einer freien Aktion.

Schildkampf III Schneller Kampf III Stufe II +1 VT +1 AT **Attribut 8**

60 EP Erlaubt das Manöver Schildwall. Erlaubt das Manöver Befreiungsschlag.

Stufe III, Att. 10,

Schildkampf IV Schneller Kampf IV 2 weitere Att. 8 Punkte können zur Verbesserung des Kampfstils

8 Punkte können zur Verbesserung des Kampfstils aufinsgesamt 16 verwendet werden. verwendet werden. 80 EP

PARIERWAFFENKAMPF (GE) Vorauss.

Parierwaffe beritten Bedingungen nicht beritten

Reiterkampf I **Attribut 4** Parierwaffenkampf I +1 TP, AT, VT

+1 Manövererleichterung gegen Humanoide. Erlaubt das Manöver Sturmangriff mit dem Pferd.

Reiterkampf II

Parierwaffenkampf II +1 TP, AT, VT +1 Manövererleichterung gegen Humanoide Stufe I

Erlaubt das Manöver Hammerschlag mit dem Pferd. Attribut 6

Deine Parierwaffe ignoriert die üblichen Dein Pferd ignoriert die üblichen Erschwernisse für Erschwernisse für Nebenwaffen (S. 47) und Abzüge Nebenwaffen (S. 47) und Reiten-Proben werden

durch schlechten Untergrund sinken um eine Stufe. nicht durch die BE modifiziert.

Parierwaffenkampf III Reiterkampf III Stufe II +1 TP, AT, VT +1 Manövererleichterung gegen Humanoide

60 EP Erlaubt das Manöver Überrennen mit dem Pferd. Erlaubt das Manöver Riposte.

Stufe III, Att. 10, Parierwaffenkampf IV Reiterkampf IV

2 weitere Att. 8 Punkte können zur Verbesserung des Kampfstils 8 Punkte können zur Verbesserung des Kampfstils aufinsgesamt 16 verwendet werden. verwendet werden. 80 EP

MAGISCHE VORTEILE

Diese Vorteile stehen nur Zauberern offen und verleihen passive Vorteile beim Zaubern oder erlauben zusätzliche spontane Modifikationen für Zauber (S. 71).

Vorauss. CH

Zauberer Attribut 4 20 EP

Bändiger der Elemente

Bei Elementaren sinkt die Erschwernis für schwierige und anmaßende Dienste (S. 74) um eine Stufe.

Meister der Wünsche

Zauberer Attribut 6 40 EP

Nachdem ein gebundenes Elementar (S. 74) einen Dienst erfüllt hat, kannst du für die Hälfte der Basisbeschwörungskosten einen zusätzlichen Dienst

erbitten.

Zauberer **Attribut 8** 60 EP

Gefäß der Sterne

Deine maximale Astralenergie steigt um 4+CH

Punkte.

Gebieter der Urgewalten

Zauberer Attribut 10 80 EP

Gebundene Elementare (S. 74) kosten nur noch die halben gAsP und eine misslungene Beherrschungsprobe kann einmal für die Hälfte der Beschwörungskosten wiederholt werden.

Reaktivierung

Du kannst wieder aufladbare Artefakte erschaffen und reaktivieren (S. 72).

Matrixverständnis

Der erste wirkende Zauber, der bei der Artefakterschaffung misslingt, darf einmal wiederholt werden. Bei Strukturanalysen (S. 73) erhältst du einen zusätzlichen Analysegrad, wenn der gewertete Würfel eine 12 oder höher zeigt.

Semipermanenz

Du kannst Semipermanente Artefakte erschaffen (S.

Thaumaturg

Artefakte kosten nur die halben gAsP. Außerdem können Thaumaturgen weitere Vorteile zur Artefaktherstellung nutzen: Mit Kraftlinienmagie kannst du ortsgebundene Artefakte erschaffen, ohne gAsP aufzuwenden. Mit Meister der Wünsche/Meister der Seelenlosen kannst du Elementare/Dämonen in Artefakte binden. Beim Auslösen solcher Artefakte ist keine Beherrschungsprobe nötig, solange diese nicht schwieriger wäre als die vom Erschaffer abgelegte Beherrschungsprobe.

Vorauss. KO

Zauberer Attribut 4 20 EP

Regeneration

Du regenerierst 1 zusätzlichen AsP pro Nacht.

Bändiger der Kreaturen

Du kannst von dir beschworenen unheiligen Wesenheiten (S. 74) zusätzliche Fähigkeiten im Wert von 4 Punkten verleihen.

Zauberer Attribut 6

40 EP

Verbotene Pforten

Du kannst mit deiner Lebenskraft zaubern, wenn du über zu wenige AsP verfügst (S. 72).

Meister der Seelenlosen

Nachdem ein gebundenes unheiliges Wesen (S. 74) seinen Dienst erfüllt hat, kannst du für die Hälfte der Basisbeschwörungskosten einen zusätzlichen Dienst erbitten.

Zauberer **Attribut 8** 60 EP

Verbesserte Regeneration

Du regenerierst 2 weitere, zusätzliche AsP pro Nacht.

Blutmagie

Erlaubt den Einsatz von Blutmagie (S. 72).

Zauberer Attribut 10 80 EP

Meisterliche Regeneration

Du regenerierst 3 weitere, zusätzliche AsP pro Nacht.

Gebieter der Finsternis

Gebundene unheilige Wesenheiten (S. 74) kosten nur noch die halben gAsP und eine misslungene Beschwörungsprobe kann einmal für die Hälfte der Beschwörungskosten wiederholt werden.

Vorauss. IN

Zauberer

Zauberer Unitatio

Attribut 4 Du kannst Zauber gemeinsam mit

20 EP anderen Kennern des Vorteils wirken (S. 71).

Flexible Magie

Attribut 6 Während du einen Zauber vorbereitest, kannst dich mit **40 EP** einer Erschwernis von -4 verteidigen.

Mühelose Magie

Zauberer Zeigt der gewertete Würfel bei einem Zauber eine **Attribut 8** 16 oder höher, sinken die Kosten um die Hälfte der 60 EP Basiskosten und der Zauber erhält eine zusätzliche

Stufe Mächtige Magie.

Zauberer Attribut 10

80 EP

Flinke Magie Einmal pro Initiativphase kannst du eine Zauberprobe in einer freien Aktion statt einer Aktion Konflikt durchführen.

KL

Kontrolliertes Zaubern

Zauber können während ihrer Wirkungsdauer jederzeit beendet werden.

Kraftlinienmagie

An Kraftlinien oder -knoten sind Zauber mit passenden Fertigkeiten je nach Linienstärke um +2 bis +4 erleichtert und die Regeneration ist um 2-4 AsP erhöht.

Effizientes Zaubern

Ermöglicht die spontane Modifikation Kosten sparen (S. 71).

Vorbereitendes Zaubern

Zwischen dem Vorbereiten eines Zaubers und der Aktion Konflikt dürfen bis zu KL Minuten liegen. Danach gilt der Zauber als fehlgeschlagen. Ein Ziel in Reichweite wird erst in der Aktion Konflikt ausgewählt. Du kannst nur einen Zauber in Vorbereitung halten.



REPRÄSENTATIONEN

Jeder Zauber wird in einer Repräsentation gesprochen. Du benötigst also mindestens die Stufe I einer Repräsentation, um zaubern zu können. Die weiteren Stufen verbessern alle Zauber, die in dieser Repräsentation gesprochen werden. Auf S. 71 erfährst du alles über Repräsentationen.

(Bor, MU)
mel
ntation I
iten können erlernt und
nst Zauber mit deinem
mit einem Minderpakt (S. rer zu sein.
ntation II auberproben auch mit
ntation III
cation Erzwingen (S. 71).
ntation IV
sserung der
verden. Du kannst 4
m den Minderpakt zu anische Rep. zu verlieren.

Vorauss.	GEODISCHE R. (GEO, IN)	GILDENMAGISCHE R. (MAG, KL)
Bedingungen	Sichtkontakt Geste kein Kontakt mit verhüttetem Material	Sichtkontakt Geste laut gesprochene Zauberformel
Zauberer Attribut 4 20 EP	Geodische Repräsentation I Spruchzauberische Fertigkeiten und die Fertigkeiten Ringrituale, Dolchzauber und Vertrautenmagie können erlernt und benutzt werden. Du musst ein bevorzugtes Element wählen. Geodische Zauber können nicht schriftlich weitergegeben werden.	Gildenmagische Repräsentation I Spruchzauberische Fertigkeiten und die Fertigkeiten Kugelzauber, Schalenzauber und Stabzauber können erlernt und benutzt werden. Gildenmagier verfügen über die größte Auswahl an Zaubern. Konzentrationsproben während des Zaubervorgangs sind um zusätzliche -4 Punkte erschwert.
Stufe I Attribut 6 40 EP	Geodische Repräsentation II Wenn du einen Zauber mit deinem bevorzugten Element wirkst, kannst du eine Basismodifikation (z.B. 1x Mächtige Magie) ohne Erschwernis ausführen.	Gildenmagische Repräsentation II Wenn du einen Zauber mit mindestens zwei unterschiedlichen Basismodifikationen wirkst, ist er zusätzlich um +2 erleichtert.
Stufe II Attribut 8 60 EP	Geodische Repräsentation III Erlaubt die spontane Modifikation Zeit lassen (S. 71).	Gildenmagische Repräsentation III Erlaubt die spontane Modifikation Zeit lassen (S. 71).
Stufe III, Att. 10, 2 weitere Att.	Geodische Repräsentation IV 8 Punkte können zur Verbesserung der	Gildenmagische Repräsentation IV 8 Punkte können zur Verbesserung der

8 Punkte können zur Verbesserung der

Repräsentation verwendet werden.

80 EP

aufinsgesamt 16

8 Punkte können zur Verbesserung der

Repräsentation verwendet werden.

Vorauss.	DRUIDISCHE R. (DRU, KL)	ELFISCHE R. (ELF, IN)
Bedingungen	Sichtkontakt Geste kein Kontakt mit verhüttetem Material	Sichtkontakt Geste gesungene oder gespielte Formel
Zauberer Attribut 4 20 EP	Druidische Repräsentation I Spruchzauberische Fertigkeiten und die Fertigkeit Dolchzauber können erlernt und benutzt werden.	Elfische Repräsentation I Spruchzauberische Fertigkeiten und die Fertigkeit Elfenlieder können erlernt und benutzt werden.
	Druidische Zauber können nicht schriftlich weitergegeben werden.	In Umgebungen mit gestörter Harmonie (zB. dämonische Verseuchung, Geisterscheinungen) sind Zauber um 2-4 Punkte erschwert.
Stufe I Attribut 6 40 EP	Druidische Repräsentation II Auf Kraftlinien und -knoten sind alle druidische Zauber und Rituale um 2-4 Punkte erleichtert.	Elfische Repräsentation II Die Wirkungsdauer aller deiner Zauber auf eine Einzelperson ist verdoppelt.
Stufe II Attribut 8 60 EP	Druidische Repräsentation III Erlaubt die spontane Modifikation Erzwingen (S. 71).	Elfische Repräsentation III Erlaubt die spontane Modifikation Zeit lassen (S. 71).
Stufe III, Att. 10, 2 weitere Att. auf insgesamt 16	Druidische Repräsentation IV 8 Punkte können zur Verbesserung der Repräsentation verwendet werden.	Elfische Repräsentation IV 8 Punkte können zur Verbesserung der Repräsentation verwendet werden.

80 EP

Vorauss.	HEXISCHE R. (HEX, IN)	KRISTALLOMANTISCHE R. (ACH, KL)
Bedingungen	Sichtkontakt Geste Bodenkontakt	Sichtkontakt Geste passender gebundener Kristall (S. 115)
Zauberer Attribut 4 20 EP	Hexische Repräsentation I Spruchzauberische Fertigkeiten und die Fertigkeiten Hexenflüche, Schalenzauber und Vertrautenmagie können erlernt und benutzt werden. Du kannst auf einem Hexenbesen reiten. Die Komponente Bodenkontakt kann nur ignoriert werden, wenn du zumindest über indirekten Bodenkontakt verfügst (z.B. in einem mehrstöckigen Haus oder auf einem Schiff).	Kristallomantische Repräsentation I Spruchzauberische Fertigkeiten und die Fertigkeit Kristallmagie können erlernt und benutzt werden. Wenn du einen Zauber mit der Modifikation Vorbereitung verkürzen wirkst, ist er zusätzlich um -2 erschwert.
Stufe I Attribut 6 40 EP	Hexische Repräsentation II Im Zustand besonders starker Emotionen sind Zauber und Rituale um 2-4 Punkte erleichtert.	Kristallomantische Repräsentation II Zauber zur Artefakterschaffung und zur magischen Analyse sind um +2 erleichtert.
Stufe II Attribut 8 60 EP	Hexische Repräsentation III Erlaubt die spontane Modifikation Erzwingen (S. 71).	Kristallomantische Repräsentation III Erlaubt die spontane Modifikation Zeit lassen (S. 71).
Stufe III, Att. 10, 2 weitere Att.	Hexische Repräsentation IV 8 Punkte können zur Verbesserung der	Kristallomantische Repräsentation IV 8 Punkte können zur Verbesserung der
aufinsgesamt 16 80 EP	Repräsentation verwendet werden.	Repräsentation verwendet werden.



Vorauss.	MAGIEDILETTANT	
Bedingungen	Sichtkontakt	
Bedingungen	Geste	
Magiedilettantische Repräsentation		
	Spruchzauberische Fertigkeiten können erlernt und	
	benutzt werden. Du kannst alle Zauber erlernen, die	
Zauberer	20 oder 40 EP kosten.	
20 EP		
	Du kannst pro Zauber maximal zwei spontane	
	Modifikationen (oder eine Modifikation zweimal)	

einsetzen.

KARMALE VORTEILE

Diese Vorteile stehen nur Charakteren offen, die mindestens über den Vorteil Geweiht I verfügen. Sie verleihen passive Vorteile beim Wirken von Liturgien oder erlauben zusätzliche spontane Modifikationen für Liturgien (S. 77).

Vo	RAUSS.	CH
VO	RAUSS.	CH

Geweiht

Geweiht

60 EP

Attribut 8

40 EP

Attribut 6

Geweiht Gemeinschaft der Gläubigen

Attribut 4 Für mindestens 4/8/16/32 Mitbeter ist
die Liturgieprobe um +1/2/3/4 erleichtert.

Unterstützung der Gläubigen

IN

Gemeinsames Wunder

Du kannst Liturgien gemeinsam mit anderen Kennern dieses Vorteils wirken (siehe Unitatio, S. 71).

Zuverlässiges Wunder

Schlägt eine durch ein Mirakel unterstützte Probe fehl, bleibt die Wirkung des Mirakels aufrecht (1x pro Mirakel). Patzer bei solchen Proben gelten nur als gewöhnlich misslungen.

Aura der Heiligkeit

Für 4 KaP/Stunde verströmst du göttliche Energie. Im Umkreis von 16 Schritten erhalten gläubige Mitstreiter +2 auf alle Mirakel-Fertigkeiten und Liturgien deiner Gottheit. Patzer bei so verstärkten Proben gelten als gewöhnlich misslungen.

Mirakel können auch auf andere Gläubige gewirkt

werden. Die Wirkung solcher Mirakel ist halbiert.

Beeindruckendes Wunder

Bei Mirakeln verleiht die Modifikation Mächtige Liturgie einen Bonus von +4 statt +2.

Geweiht Attribut 10 80 EP

Segnung der Gläubigen Liturgien, die ausschließlich gläubige Mitstreiter (und

nicht dich selbst) verstärken, kosten nur die halben Basiskosten.

Göttliche Nähe

Du regenerierst 1 zusätzlichen KaP pro Nacht.

Vorauss. KL

Geweiht Attribut 4

20 EP

Liturgische Routine

Bei Liturgien gewürfelte Patzer gelten nur als

gewöhnlich misslungen.

MU

Verseuchung erspüren

Bei Verwendung spürst du die Anwesenheit und die grobe Stärke - nicht aber den genauen Ort - von dämonischen Präsenzen oder Verseuchung in unmittelbarer Nähe. Kostet 1 KaP pro Minute.

Geweiht

Liturgische Sorgfalt

Attribut 6 Misslungene Liturgien kosten nur ein Viertel der

40 EP Basiskosten.

Gesegnete Waffe

Waffen in deiner Hand gelten immer als geweiht. Bereits geweihte Waffen verursachen +1W6 TP gegen unheilige Wesen (S. 145).

Geweiht

60 EP

Attribut 8

Liturgische Disziplin

Ermöglicht die spontane Modifikation Kosten sparen.

Stärke des Glaubens

Gegen Angriffe von unheiligen Wesenheiten (S. 145) steigt deine WS um +2.

Geweiht Attribut 10 80 EP

Liebling der Gottheit

Zeigt der gewertete Würfel bei einer Liturgie eine 16 oder höher, kostet diese keine KaP und erhält eine zusätzliche Stufe Mächtige Liturgie.

Streiter der Schöpfung

Alle Proben im Kampf gegen unheilige Wesen (S. 145) sind um +2 erleichtert, Liturgien sogar um +4.

TRADITIONEN

Jede Liturgie wird in einer Tradition gewirkt. Du benötigst also mindestens die Stufe I einer Tradition, um göttliche Kraft zu kanalisieren. Die weiteren Stufen verbessern alle Liturgien, die in dieser Tradition gesprochen werden. Mehr zu Traditionen erfährst du auf S. 78.

Vorauss. BORONKIRCHLICHE T. (BRN, KL)

Sichtkontakt

Geste Bedingungen

innere Ruhe (unbeeinflusst von aufwühlend Emotionen wie Leidenschaft, Zorn oder Panik)

Boronkirchliche Tradition I

Die Fertigkeiten Zwölfgöttlicher Ritus, Schlaf, Tod und Vergessen können erlernt und benutzt werden.

Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt.

Boronkirchliche Tradition II

In der Stille sind Liturgien um 2-4 Punkte erleichtert.

Boronkirchliche Tradition III

Erlaubt die spontane Modifikation Zeremonie (S. 77).

Stufe III, Att. 10, **Boronkirchliche Tradition IV** 2 weitere Att.

8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.

EFFERDKIRCHLICHE T. (EFF, IN)

Sichtkontakt

Geste

gesprochenes oder gesungenes Gebet

Efferdkirchliche Tradition I

Die Fertigkeiten Zwölfgöttlicher Ritus, Quellen und Flüsse, Seefahrt sowie Wind und Wogen können erlernt und benutzt werden.

Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt.

Efferdkirchliche Tradition II

Im Zustand besonders starker Emotionen sind Liturgien um 2-4 Punkte erleichtert.

Efferdkirchliche Tradition III

Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (S. 77).

Efferdkirchliche Tradition IV

8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden...

FIRUNKIRCHLICHE T. (FIR, MU) Vorauss.

Sichtkontakt

Geste Bedingungen

innere Stärke (unbeeinflusst von

Charakterschwächen wie Angst, Jähzorn oder Gier)

Firunkirchliche Tradition I

Die Fertigkeiten Zwölfgöttlicher Ritus, Jagd, Winter und Wildnis können erlernt und benutzt werden.

Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt. HESINDEKIRCHLICHE T. (HES, KL)

Sichtkontakt

Geste

gesprochenes oder gesungenes Gebet

Hesindekirchliche Tradition I

Die Fertigkeiten Zwölfgöttlicher Ritus, Lehre, Magie und Wissen können erlernt und benutzt werden.

Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt.

Stufe I Attribut 6 40 EP

Geweiht

Attribut 4 20 EP

Firunkirchliche Tradition II

In Schnee und Eis sind alle Liturgien um 2-4 Punkte

erleichtert.

Hesindekirchliche Tradition II

Wird eine Liturgie mit mindestens zwei unterschiedlichen Basismodifikationen gewirkt, ist sie

zusätzlich um +2 erleichtert.

Stufe II Attribut 8 60 EP

Stufe III, Att. 10,

2 weitere Att.

Firunkirchliche Tradition III

Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (S. 77).

Firunkirchliche Tradition IV

8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.

Hesindekirchliche Tradition III

Erlaubt die spontane Modifikation Zeremonie (S. 77).

Hesindekirchliche Tradition IV

8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.











Stufe II

60 EP

80 EP

Attribut 8

aufinsgesamt 16

Stufe I



















Vorauss.	IFIRNKIRCHLICHE T. (IFI, IN)
Bedingungen	Sichtkontakt Geste gesprochenes oder gesungenes Gebe
Geweiht Attribut 4 20 EP	Ifirnkirchliche Tradition I Die Fertigkeiten Zwölfgöttlicher Ritt Wildnis können erlernt und benutzt Liturgien sind um 2-8 Punkte erscht Einsatz gegen die Prinzipien des Ger
Stufe I Attribut 6 40 EP	Ifirnkirchliche Tradition II In Schnee und Eis sind alle Liturgier erleichtert.

Ifirnkirchliche Tradition III

Ifirnkirchliche Tradition IV

8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition

verwendet werden.

verwendet werden.

Stufe II

60 EP

80 EP

Attribut 8

Stufe III, Att. 10,

2 weitere Att.

aufinsgesamt 16

2 weitere Att.

aufinsgesamt 16

80 EP

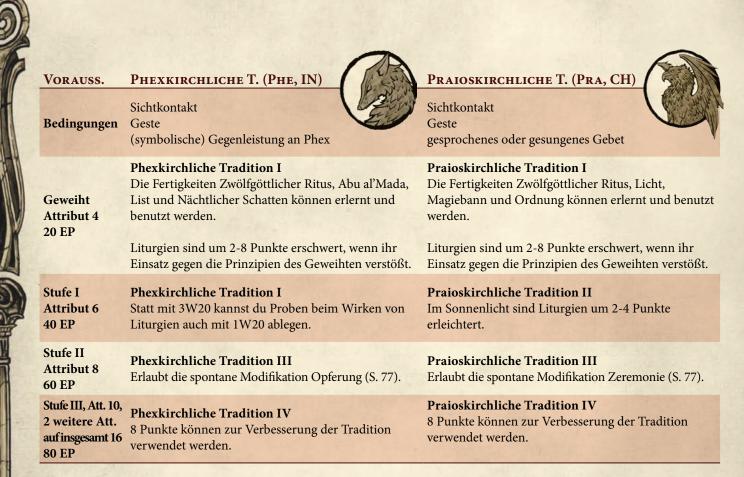


ANGROSCHKIRCHLICHE T. (ANG, FF)

Vorauss.	NANDUSKIRCHLICHE T. (NAN, KL)	PERAINEKIRCHLICHE T. (PER, CH)
Bedingungen	Sichtkontakt Geste klarer Geist (unbeeinflusst von Alkohol, Drogen oder Einflusszauberei)	Sichtkontakt Geste gesprochenes oder gesungenes Gebet
Geweiht Attribut 4 20 EP	Nanduskirchliche Tradition I Die Fertigkeiten Lehre, List und Wissen können erlernt und benutzt werden. Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt.	Perainekirchliche Tradition I Die Fertigkeiten Zwölfgöttlicher Ritus, Fruchtbarkeit und Heilung können erlernt und benutzt werden. Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt.
Stufe I Attribut 6 40 EP	Nanduskirchliche Tradition II Wird eine Liturgie mit der Modifikation Liturgische Technik ignorieren gewirkt, ist sie zusätzlich um +2 erleichtert.	Perainekirchliche Tradition II Wird eine Liturgie mit der Modifikation Mehrere Ziele gesprochen, ist sie zusätzlich um +2 erleichtert.
Stufe II Attribut 8 60 EP	Nanduskirchliche Tradition III Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (S. 77).	Perainekirchliche Tradition III Erlaubt die spontane Modifikation Zeremonie (S. 77).
Stufe III, Att. 10,	Nanduskirchliche Tradition IV	Perainekirchliche Tradition IV

8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition

verwendet werden.



Vorauss.	RONDRAKIRCHLICHE T. (RON, MU)	SWAFNIRKIRCHLICHE T. (SWA, MU)
Bedingunger	Sichtkontakt Geste gesprochenes oder gesungenes Gebet	Sichtkontakt Geste gesprochenes oder gesungenes Gebet
Geweiht Attribut 4 20 EP	Rondrakirchliche Tradition I Die Fertigkeiten Zwölfgöttlicher Ritus, Ehre, Heerführung und Schutz der Schwachen können erlernt und benutzt werden. Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt.	Swafnirkirchliche Tradition I Die Fertigkeiten Zwölfgöttlicher Ritus, Seefahrt und Wind und Wogen können erlernt und benutzt werden. Liturgien sind um 2-8 Punkte erschwert, wenn ihr Einsatz gegen die Prinzipien des Geweihten verstößt.
Stufe I Attribut 6 40 EP	Rondrakirchliche Tradition II Der Wundmalus schränkt dich beim Wirken von Liturgien nicht ein. Kannst du den Wundmalus ohnehin ignorieren, sind Liturgien um den halben Wundmalus erleichtert.	Swafnirkirchliche Tradition II Auf See sind Liturgien um 2-4 Punkte erleichtert.
Stufe II Attribut 8 60 EP	Rondrakirchliche Tradition III Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (S. 77).	Swafnirkirchliche Tradition III Erlaubt die spontane Modifikation Opferung (S. 77).
Stufe III, Att. 1 2 weitere Att auf insgesamt 1 80 EP	8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition	Swafnirkirchliche Tradition IV 8 Punkte können zur Verbesserung der Tradition verwendet werden.

Nichts vergessen?

Ein paar letzte Erinnerungen, bevor du dich ins Spiel

- Jeder Charakter beherrscht seine **Muttersprache** und die **Sitten** seiner Heimat. Du erhältst die Freie Fertigkeit zu deiner Muttersprache auf Stufe III und das entsprechende Gebräuche-Talent gratis.
- Andere Sprachen und Schriften musst du als Freie Fertigkeiten erwerben. Das betrifft auch die Schrift zu deiner Muttersprache, wenn du keinen Analphabeten spielen möchtest.
- Adlige, Krieger, Schwertgesellen und Gildenmagier sollten über die passenden **Privilegien** verfügen.
- Zauberer solltest du mit dem Vorteil Zauberer und einer Repräsentation ausstatten. Die meisten Zauberer haben auch ihren Ritualgegenstand (Zauberstab, Vertrautentier) an sich gebunden.
- Um einen **Geweihten** zu spielen, musst du den Vorteil Geweiht und eine Tradition kaufen.
- Dann musst du nur noch die passende Ausrüstung erwerben. Die Preise findest du zum Beispiel im Meisterschirm-Beiheft zu DSA 4.1 oder dem DSA 5 Grundregelwerk.

Jetzt steht dem Abenteuer nichts mehr im Weg!



Gesundheit

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

Einschränkungen



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

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

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

Valeria wird von einem Alligator angegriffen und erleidet 12 TP. Das liegt über ihrer WS* von 6, aber nicht über ihrer doppelten WS* von 12 und sie erleidet 1 Wunde. Zum Glück handelte es sich dabei um TP und nicht um SP, denn sonst hätte sie wegen ihrer WS von 4 zwei Wunden erlitten.

Körperliche Anstrengung oder Hitze und Kälte verursacht meist keinen Schaden, stattdessen erleidet dein Charakter direkt Wunden oder Erschöpfung. Die Summe aus Wunden und Erschöpfung nennen wir Einschränkungen.

WUNDSCHMERZ

Wenn dein Charakter auf einen Schlag zwei Wunden erleidet, muss er sofort eine **KO-Probe** (20, I) ablegen. Erleidet er auf einen Schlag sogar mehr als zwei Wunden, steigt die Schwierigkeit der Probe um +4 für jede zusätzliche Wunde. Misslingt die Probe, wird er vom Schmerz überwältigt und ist **betäubt**. Er kann erst in seiner übernächsten Initiativephase wieder Aktionen und Reaktionen ausführen.

WUNDABZÜGE

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

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



Zusammen mit der zuvor erlittenen Wunde wären alle Proben um -2 erschwert, weswegen sie erst einmal eine Pause einlegt.

KAMPFUNFÄHIGKEIT

Mit fünf Einschränkungen wird dein Charakter **kampfunfähig**. Er stürzt, kann nicht mehr aufstehen und keine Aktionen oder Reaktionen ausführen. Der Spielleiter entscheidet, ob der Charakter bei Bewusstsein ist.

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

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



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



BLUTUNGEN UND TOD

Blutungen drohen dir, wenn dein Charakter kampfunfähig ist und mindestens 4 Wunden durch Waffengewalt oder ähnliche akute Verletzungen erlitten hat. Direkt nach der Kampfunfähigkeit, oder wenn du eine weitere solche Wunde erleidest, muss dir eine KO-Probe (12, I) gelingen. Misslingt die Probe, beginnt dein Charakter zu bluten: Du musst nach jeweils WS Initiativephasen eine KO-Probe (12, I) ablegen, bei deren Misslingen er eine weitere Wunde erleidet. Eine Blutung endet bei erfolgreicher erster Hilfe (S. 44).

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

Die KO-Probe (12, I) mit einem Abzug von -8 misslingt und Valeria liegt blutend am Boden. Mit ihrer Wundschwelle von 4 muss Christiane in der vierten Initiativephase, nachdem sie die Blutung erlitten hat, eine weitere KO-Probe (12, I) -8 ablegen, die wieder misslingt. Sie erleidet eine weitere Wunde.

6500						11.3				100
95079	X	x	1	x	x	1	x			4.11
	Ab	zug	-2	-4	-6	-8	-10	-12		
2000	1								-	Carro

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

GESUNDHEIT VON GEGENSTÄNDEN

Gegenstände verwenden in Ilaris dasselbe Gesundheitssystem wie Lebewesen, nur einige Begriffe unterscheiden sich. Statt einer WS verfügt ein Gegenstand über eine Härte. Ein Seil hat eine Härte von 2, ein stabile Holztür eine Härte von 8 und Stahlgitterstangen eine Härte von 24. Übersteigt der Schaden die Härte, erleidet der Gegenstand eine Beschädigung. Jede Beschädigung nach der zweiten kann die Verwendung des Gegenstands um -2 erschweren. Nach 5 Beschädigungen ist das Objekt unbrauchbar, kann aber noch repariert werden (S. 64). Erst ein Gegenstand mit 9 Beschädigungen ist unwiderruflich zerstört.

Rüstung

Der Rüstungsschutz erhöht die WS* entscheidend, wodurch dein Charakter seltener Wunden und Wundschmerz erleidet. Dafür schränkt Rüstung die Beweglichkeit ein, was durch die **Behinderung (BE)** dargestellt wird. Normalerweise ist die Behinderung gleich hoch wie der Rüstungsschutz. Jeder Punkt Behinderung erschwert Kampfwürfe um -1, senkt die GS um -1 (bis minimal 1) und das Durchhaltevermögen um -2 (bis minimal 1). Proben auf die Fertigkeit Athletik und GE sind nach Spielleiterentscheid um -2 (Reiten in schwierigem Gelände) bis -16 (Schwimmen in schwerer Rüstung) erschwert. Der Vorteil Reiterkampf II (S. 30) eliminiert diese Abzüge für das Talent Reiten.

Die Behinderung kann durch die Vorteile Rüstungsgewöhnung (S. 28) und oder besonders hochwertige Herstellung gesenkt werden (S. 67), eine unpassende Rüstung erhöht die Behinderung um +1.

Rüstung	BEISPIELE	RS	BE
leicht	Tuchrüstung, leichte Lederrüstung, Brustschalen	1	1
mittel	kurzes Kettenhemd, Hartholzharnisch, Krötenhaut	2	2
schwer	langes Kettenhemd, leichte Platte, Schuppenpanzer	3	3
überschwer	Garether Platte, Reiterharnisch	4	4

OPTIONAL: TREFFERZONEN

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

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

Mit dem Manöver gezielter Schlag (S. 49) kannst du eine Trefferzone aussuchen, sonst wird die Trefferzone mit 1W6 zufällig bestimmt (s.u.). Die TP des Angriffes werden dann mit der **jeweiligen ZWS*** verglichen. Die WS* verwendest du nur noch für Flächenschaden, zum Beispiel durch den Feuerodem eines Drachen.

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

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

REGENERATION

Damit die heilende Luft Aventuriens wirkt, müssen zwei Voraussetzungen gegeben sein: Erstens muss der Charakter ruhen oder besser noch schlafen, zweitens dürfen keine schädlichen Effekte wie Gifte, Krankheiten oder Durst auf ihn wirken. Unter diesen Umständen regeneriert ein Charakter einen Punkt Erschöpfung pro Stunde oder eine Wunde pro durchgeschlafener Nacht von mindestens 6 Stunden.

HEILKUNDE

Ein erfahrener Heilkundiger kann lebensbedrohliche Situationen abwenden und die Regeneration deutlich beschleunigen. Mit erster Hilfe und etwas Verbandsmaterial kann ein Patient in kritischem Zustand stabilisiert werden. Dafür benötigst du so viele Aktionen Konzentration (S. 46), wie der Patient zu Beginn der Heilung Wunden erlitten hat.

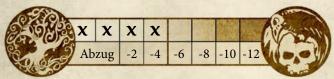
EFFEKT	DAUER	Schwierigkeit	Wirkung
Blutung	Wunden Akt.	16	stoppt Blutung
Gift	Wunden Akt.	Giftstufe	stoppt Gift
Krankh.	Wunden Akt.	Krankheitsstufe	erkennt Krankheit

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

Darauf folgen heilungsfördernde Maßnahmen, wodurch der Patient sofort eine Wunde regeneriert. Eine solche Probe kannst du für einen Patienten nur einmal am Tag versuchen und ein Patient kann nur von einer erfolgreichen Behandlung pro Tag profitieren. Außerdem benötigst du heilende Salben oder ähnliche Hilfsmittel, Verbandsmatieral und sauberes Wasser. Die Schwierigkeit der Probe beträgt 16 + den Betrag der aktuellen Wundabzüge des Patienten.

EFFEKT	DAUER	Schwierigkeit	WIRKUNG
alle	halbe Std.	16+Wundmod.	heilt Wunde

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



ÜBERNATÜRLICHE HEILUNG

Heiltränke, Balsam und Wundsegen - übernatürliche Heilung hat viele Gesichter. Trotzdem wirkt sie immer auf eine von zwei Arten: Entweder der heilende Effekt stärkt und beschleunigt die natürliche Regeneration und heilt direkt Wunden, wie etwa der Ruhe Körper (S. 97). Oder der Effekt greift von außen in den Körper ein, wie der Balsam (S. 96). Ein solcher Effekt bringt eine gewisse Anzahl an **Heilpunkten (HP)** und es verschwindet für jede Überschreitung der WS eine Wunde.

Schadensquellen

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

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

KÖRPERLICHE ANSTRENGUNG

Wie lange dein Charakter eine anstrengende Tätigkeit durchhält, hängt von deiner Konstitution und deiner Behinderung - kurz deinem **Durchhaltevermögen (DH*)** ab. Das Durchhaltevermögen ergibt sich aus **KO - 2xBE**, beträgt wenigstens 1 und sollte auf dem Charakterbogen vermerkt werden.

Тätigkeit	Verzögerung	Intervall	SCHADEN
Marsch	DH*x2 Std.	2 Std.	1 Erschöpf.
Eilmarsch	DH*x1 Std.	1 Std.	1 Erschöpf.
Dauerlauf	DH*x8 Min.	8 Min.	1 Erschöpf.
Schwimmen	DH*x8 Min	8 Min.	1 Erschöpf.

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

Isna-Iti (KO 5, BE 1) hat ein DH* von 3 (5-2x1). Der fünfstündige Marsch in ihr Heimatdorf verursacht also keine Erschöpfung. Valeria (KO 3, BE 2) hat nur ein DH* von 1 (3-2x2, wenigstens 1) und erleidet 2 Punkte Erschöpfung.

HUNGER UND DURST

Tätigkeit	Verzögerung	INTERVALL	SCHADEN
Hunger	2 Tage	1 Tag	1 Wunde
Durst	1 Tage	1/2 Tag	1 Wunde

Diese Zeitspannen gelten, wenn dein Charakter überhaupt kein Wasser oder keine Nahrung zur Verfügung hat. Muss er mit der halben benötigten Menge auskommen, verdoppeln sich diese Zeiten.

HITZE UND KÄLTE

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

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

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

GIFTE

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

Die **Stufe** eines Giftes gibt seine Stärke an. Beachte, dass hier die Mindeststufe eines Giftes angegeben ist und ein kompetenter Alchemist stärkere Gifte anfertigen kann. Gelingt dir nach der Vergiftung eine **KO-Probe** (**Giftstufe**, **I**), ist das Intervall eines Giftes bei gleicher Wirkungsdauer verdoppelt und Zusatzwirkungen wie Erschwernisse durch eine Lähmung halbiert. Die Vorteile Abgehärtet I und II (S. 26) erleichtern diese Probe um je +4. Der Effekt von Resistenz gegen Gifte (S. 25) ist kumulativ zur KO-Probe, das heißt eine gelungene Probe bedeutet völlige Immunität - die für giftimmune Charaktere (S. 24) ohnehin normal ist.

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

KRANKHEITEN

Auch wenn Krankheiten und Seuchen in Aventurien häufig vorkommen, ist ein kranker und damit handlungsunfähiger Charakter eine sehr frustrierende Erfahrung. Wir empfehlen deswegen, Krankheiten nur zu verwenden, wenn sie zentral für ein Abenteuer sind und verzichten hier auf eine lange Liste.

Krankheiten verwenden dieselben Regeln wie Gifte. Im Gegensatz zu diesen kannst du sie mit profaner Heilkunde nicht direkt bekämpfen, sondern nur die von ihnen angerichteten Wunden heilen. Als Beispiele findest du das Schlachtfeldfieber und das Wundfieber in der Tabelle unter den Giften (s.u.).

STÜRZE

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

GIFT/KRANKHEIT	STUFE	Verzögerung	INTERVALL	SCHADEN	WIRKUNGSD.	Zusatzwirkung
Arax (W)	20	STATE OF	7,100		8 Std.	Lähmung: Körperl. Proben -4, kumulativ
Feuerzunge (E)	20	1 Std.	2 Std.	1 Wunde	2W6 Std.	Zungenschwellung: Sprechen unmöglich
Goldleim (K)	20		2 Std.	1 Wunde	3W6 Std.	
Gonede (W)	24	8 Min.	2 Min.	1 Wunde	4W6 Min.	Würgen: Alle Proben -2
Höhlenspinne (W)	20	The State of the S		-	8 Std.	Lähmung: Körperl. Proben -1, kumulativ
Kukris (E, W)	28	8 Akt.	4 Akt.	1 Wunde	6W20 Akt.	Krämpfe: Alle Proben -2
Maraskengift (W)	20	2 Akt.		1 Wunde	-	
Purpurblitz (E)	28		2 Akt.	1 Wunde	3W20 Akt.	
Schlafgift (E, W)	20		100	-	1 Std.	Tiefschlaf (bei Resistenz kampfunfähig)
Schlachtfeldfieber	20	2 Tage	1 Tag	1 Wunde	2W6 Tage	Fieber: Proben -2 bis -8 (steigend), kampfunfähig
Wundfieber	20	1 Tag	2 Tage	1 Wunde	2W6 Tage	Entkräftung: Proben -2 bis -8 (steigend), kampfunfähig



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

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

INITIATIVE

Ein gelungener Erstschlag kann den Kampf beenden, bevor er richtig begonnen hat. Entscheidend sind dabei die Reaktionsschnelligkeit und eine genaue Einschätzung des Gegners, also die **Initiative** (**INI**). Diese entspricht

normalerweise der Intuition.



Der Kämpfer mit der höchsten Initiative beginnt den Kampf und kann in seiner **Initiativephase** seine Aktionen ausführen. Am Ende seiner Initiativephase wirken zuerst auf ihm liegende

schädliche, dann nützliche Effekte. Danach folgen die Kämpfer mit niedrigerer Initiative, bis alle gehandelt haben. Bei einem Gleichstand handeln Spielercharaktere vor NSC, darüber hinaus entscheidet der Spielleiter. Anschließend ist wieder der Kämpfer mit der höchsten Initiative am Zug. Seit seiner ersten Initiativephase sind ungefähr 4 Sekunden vergangen. Eine Minute entspricht also etwa 16 Initiativephasen.

AKTIONEN

In seiner Initiativephase kann dein Charakter eine Aktion ausführen oder zwei verschiedene, kombinierbare Aktionen verbinden. Letzteres erschwert alle Proben in den kombinierten Aktionen um -4.

Konflikt (kombinierbar)

Du kannst deinen Gegner angreifen, mächtige Zauber weben oder dein Gegenüber einschüchtern. Fast jede Aktion, die eine vergleichende Probe beinhaltet, ist ein Konflikt.

Volle Offensive

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

Volle Defensive

Du verzichtest auf einen Angriff und konzentrierst dich voll auf deine Verteidigung. Alle Verteidigungen bis zu deiner nächsten Initiativephase sind um +4 erleichtert.

Bereit machen (kombinierbar)

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

Bewegung (kombinierbar)

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

Konzentration

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

Verzögern

Du wartest ab und handelst erst, wenn ein bestimmtes Ereignis eintritt. Dazu bestimmst du das Ereignis und die genaue Handlung, die du ausführen möchtest. Diese Handlung kann unmittelbar vor oder nach dem Ereignis stattfinden, muss aber eine kombinierbare Aktion sein. Beispiele wären: "Wenn der Ork auf mich zukommt, halte ich den Abstand", oder "Durchbricht der Dämon den Schutzkreis, attackiere ich ihn mit einem Wuchtschlag -4". Sollte das Ereignis bis zu deiner nächsten Initiativephase nicht eintreten, verfällt die Aktion.

FREIE AKTIONEN

Zusätzlich zu Aktionen kannst du in deiner Initiativephase beliebig viele verschiedene freie Aktionen ausführen. Du kannst in einer Initiativephase bis zu 2 Schritt gehen, einen kurzen Satz rufen, dich umdrehen oder in der Hand gehaltene Gegenstände fallen lassen. Es ist völlig egal, ob du freie Aktionen vor-, nach- oder zwischen deinen Aktionen nutzt. Allerdings darf niemals eine andere (freie) Aktion unterbrochen werden.

REAKTIONEN

Reaktionen kannst du aufwenden, um auf Ereignisse außerhalb deiner Initiativephase zu reagieren. Du kannst so viele Reaktionen ausführen wie nötig. Typische Reaktionen sind **Passierschläge** (S. 48), vor allem aber **Verteidigungen** (VT) als Antwort auf einen Angriff. Wenn du dich **mehrmals verteidigen** musst, wirst du in die Defensive gedrängt: Die erste Verteidigung zwischen zwei Initiativephasen ist noch nicht erschwert, aber bei jeder **zusätzlichen Verteidigung** erleidest du einen **kumulativen** Malus von -4. Deine zweite Verteidigung ist also um -4 erschwert, deine dritte schon um -8. Davon ausgenommen sind Verteidigungen gegen Gegner in einer kleineren Größenklasse. Verteidigungen gegen einen Rattenschwarm sind niemals erschwert, du kannst mit deinen Gefährten aber auch keinen Drachen in die Defensive drängen.

HINTERHALTE

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

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

Gerade bei vielen Beteiligten, wie bei einem Räuberüberfall, sollten Gruppenproben gewürfelt werden. Werden die Spieler überfallen, sollte die Probe gegen den passiven Wachsamkeitswert der Spieler abgelegt werden, um sie nicht vorzuwarnen.

ATTACKE UND VERTEIDIGUNG

In einer Aktion Konflikt oder volle Offensive kann dein Charakter einen Feind in Reichweite angreifen. Normalerweise versucht der Angegriffene das mit einer Verteidigung zu verhindern und es wird eine vergleichende Probe (I) auf die verwendeten Kampftalente abgelegt. Gewinnst du den Vergleich, kannst du deinem Gegner Schaden zufügen, der von deiner Waffe abhängt (ab S. 56).

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

TRIUMPH UND PATZER

Mit einem **Triumph** bei einem Kampfwurf darfst du nach dem Wurf noch ein zusätzliches Kampfmanöver (S. 48) ansagen oder ein Binden- oder Wuchtschlagmanöver um bis zu 4 Punkte verbessern.

Ein Patzer lässt deinen Angriff oder deine Verteidigung spektakulär misslingen und gilt als Triumph für deinen Gegner. Nach Spielleiterentscheid können Triumph und Patzer auch andere, zur Situation passende Effekte, haben. Wenn sowohl Attacke als auch Verteidigung aktiv gewürfelt werden, treten Triumphe und Patzer nur bei Attacken auf.

Bei ihrem Angriff würfelt Isna-Itis Spielerin Judith eine 1, was einen Patzer bedeutet. Ihr Gegner kann jetzt ein zusätzliches Parademanöver wählen, ganz so, als wäre ihm eine triumphale Parade gelungen. Er wählt Entwaffnen. Judith schafft die KK-Gegenprobe gegen 28 (VT-Wert des Gegners 8 + triumphaler Wurf 20) nicht und das Entwaffnen ist erfolgreich. Isna-Iti verheddert sich in einer Wurzel und ihr Gegner reißt ihr den Speer aus der Hand.

In absoluter Dunkelheit oder unter ähnlich schwierigen Bedingungen wird ein Kampf zu einem chaotischen Hauen und Stechen. Das nennen wir einen chaotischen Kampf. Dabei gelten Patzer immer als misslungen und der Spielleiter kann die Patzerchance auf 2 oder sogar 3 auf dem W20 erhöhen. Bei diesen zusätzlichen Patzern wird ein zufälliger Kämpfer in Reichweite getroffen - deinen Charakter selbst eingeschlossen.

Meucheln und Betäuben

Angriffe auf ein überraschtes Opfer haben nur eine Schwierigkeit von 12 und ermöglichen dir einen vernichtenden Erstschlag. Außerdem umgehen geeignete Waffen (wie Dolche) bei einem Meuchelangriff den Rüstungsschutz des Getroffenen.

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

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

Modifikatoren im Kampf

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

Manchmal betrifft ein Modifikator alle Beteiligten dann könnt ihr ihn ignorieren. Das ändert nichts an den Trefferchancen, aber spart wertvolle Zeit.

Doch noch öfter wirkt ein Modifikator aber auf *fast* alle Beteiligten. In diesem Fall solltet ihr nicht die Mehrheit mit einem Malus belegen, sondern stattdessen der Minderheit einen Bonus in gleicher Höher verleihen.

Isna-Iti attackiert zwei kniende Blasshäute. Nun hätten entweder beide Blasshäute einen Malus von -2 oder - besser -Isna-Iti einen Bonus von +2.

MODIFIKATOREN IM NAHKAMPF

Position		Kämpfer	Fills
im gegnerischem Rücken	+4	ideale Reichweite	+2
vorteilhaft	+2	unpassende Reichweite	-2
normal	0	jede zusätzliche VT	-4
unvorteilhaft, kniend	-2	Nebenwaffe	-4
liegend	-4		
Untergrund		Licht	
unsicher, knietiefes Wasser	-2	Dämmerung	-2
eisig, hüfttiefes Wasser	-4	Mondlicht	-4
unter Wasser	-8	Sternenlicht	-8

Haupt- und Nebenwaffen

Zu Beginn des Kampfes wählst du eine Hauptwaffe. Alle anderen Waffen zählen als Nebenwaffen. Attacken und Verteidigungen mit Nebenwaffen sind um -4 erschwert (Ausnahmen siehe S. 30). Du kannst deine Hauptwaffe mit einer Aktion Bereit machen ändern.

REICHWEITE

Ein mächtiger Zweihänder ist auf offenem Feld eine beeindruckende Waffe, doch in einem chaotischen Enterkampf hat er schon manchen Jungspund das Leben gekostet. Spieltechnisch unterscheiden wir zwischen Kämpfen auf **offenem Feld**, wie einer Feldschlacht oder einem Duell, und Kämpfen auf **engem Raum**, wie in der Garether Kanalisation oder dichtem Unterholz. Auf offenem Feld bringt eine lange Waffe (Reichweite 2, S. 56) einen Bonus von +2, eine kurze Waffe (Reichweite 0) einen Malus von -2. Mittellange Waffen (Reichweite 1) erleiden weder Bonus noch Malus. Auf engem Raum ist es genau umgekehrt. Führst du mehrere Waffen, dann zählt deine **Hauptwaffe**.

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

KONTROLLBEREICH UND PASSIERSCHLÄGE

Der Kontrollbereich ist die Umgebung deines Charakters bis zur Reichweite seiner längsten Waffe. Wann immer sich ein Gegner in diesem Bereich bewegt, ohne dich zu beachten, darfst du sofort einen Passierschlag mit einer ausreichend langen Waffe ausführen. Ein Passierschlag ist eine Attacke -4, die in einer Reaktion ausgeführt wird und gegen die wie gewöhnlich verteidigt werden kann. Typische Situationen für Passierschläge sind, wenn sich ein Gegner rückwärts bewegt oder aus dem Nahkampf flüchtet, ohne das Manöver Entfernung verändern zu nutzen.

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

OPTIONAL: BODENPLÄNE UND REICHWEITE

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

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

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



Wenn du dich im **Kontrollbereich** deines Gegners befindest, solltest du die Entfernung zu diesem nicht mit einem einfachen Schritt verändern. Solche Bewegungen erlauben ihm sofort einen Passierschlag, den er entweder vor oder nach der Bewegung ausführen kann. Sicherer ist die Bewegung zusammen mit dem Manöver **Entfernung verändern**, das Passierschläge vermeidet. Veränderst du damit auch die Entfernung zu anderen Gegnern, die sich mit dir im Nahkampf befinden, dürfen diese sich in einer Reaktion mit dir mitbewegen.



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

Der Angriff gelingt und sie entfernt sich 1 Schritt; allerdings darf der linke Gegner nachrücken.



MANÖVER

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

-vor einem Duell in Vinsalt, neuzeitlich

"...und dann – bumm! - hab' ich ihm den Schädel eingehauen!"
–gehört in einer Hafenkneipe in Olport

Du kannst deinen Gegner auf verschiedenste Arten bezwingen, sei es durch rohe Gewalt oder raffiniertes Klingenspiel. Spieltechnisch kannst du vor deinen Attacken und Verteidigungen Manöver ansagen, die deine Proben häufig erschweren, aber auch eine besondere Manöverwirkung versprechen. Diese Wirkung tritt ein, wenn du dich bei der vergleichenden Kampfprobe durchsetzt. Manche Manöver erlauben noch eine Gegenprobe (I, siehe auch S. 8) auf das angegebene Attribut gegen den EW des Manövers, um die Manöverwirkung abzuwenden.

Mit Manövern wie Niederwerfen oder Umreißen kannst du deine Gegner zu Boden bringen. Das Aufstehen kostet eine Aktion Konflikt. Du kannst das Aufstehen jedoch in einer Reaktion behindern, dann muss der Liegende eine vergleichende GE-Probe (I) bestehen. Um nur von der liegenden in eine kniende oder von einer knienden in eine stehende Position zu kommen, ist keine Probe nötig.

Zur besseren Übersicht haben wir die Manöver aufgeteilt: Basismanöver kannst du prinzipiell mit jedem Charakter durchführen, aufbauende Manöver setzen dagegen einen bestimmten Vorteil oder eine bestimmte Waffe voraus. Trotzdem sind alle Manöver miteinander kombinierbar und mit jeder Waffe durchführbar, solange der gesunde Menschenverstand oder der Spielleiter das nicht ausschließen.

BASISMANÖVER

Ausweichen (VT -2-BE)

Wirkung: Der Verteidiger entgeht dem Angriff und seinen Auswirkungen vollständig. Ausweichen ist die sinnvollste waffenlose Abwehr gegen Bewaffnete (S. 52).

Binden (VT-X)

Wirkung: Bis zum Ende der nächsten eigenen Initiativephase sind alle Verteidigungen des Gegners um -X erschwert.

Entfernung verändern (AT -2-BE)

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

Besonderheiten: Beim Spiel mit Bodenplänen kannst du auch die Entfernung dem Angegriffenen gegenüber verändern, ohne Passierschläge zu riskieren. Andere Gegner in Nahkampfreichweite dürfen in einer Reaktion nachrücken.

Entwaffnen (AT -4; VT -4)

Gegenprobe: KK

Wirkung: Dem Ziel wird die Waffe entrissen, die danach zwischen den Kämpfern am Boden liegt. Das Manöver richtet keinen Schaden an. Das Aufheben der Waffe benötigt eine Aktion Konflikt und eine vergleichende GE-Probe (I) gegen eventuell behindernde Kämpfer.

Optional: Gezielter Schlag (AT -2)

Wirkung: Du bestimmst, an welcher Trefferzone (S. 43) du den Gegner triffst. Nur beim Spiel mit Trefferzonen.

Umklammern (AT -X)

Wirkung: Handlungen des Umklammerten sind um X erschwert (kumulativ) und er kann sich nicht bewegen, solange die Umklammerung anhält. Du kannst die Umklammerung in einer freien Aktion beenden. Das Manöver richtet keinen Schaden an.

Besonderheiten: Der Umklammerte kann sich mit einer Aktion Konflikt und einer vergleichenden GE-oder KK-Probe (I) gegen die GE oder KK des Umklammernden befreien.

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

Umreißen (AT)

den an.

Gegenprobe: GE oder KO (nur für große und sehr große Gegner) Wirkung: Dein Ziel stürzt und liegt am Boden. Das Manöver richtet keinen Scha-

Wuchtschlag (AT -X)

Wirkung: Der Angriff richtet X Trefferpunkte mehr an.

AUFBAUENDE MANÖVER

Auflaufen lassen (VT -4)

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

Voraussetzungen: größere Reichweite; Gegner kombiniert die Aktionen Bewegung und Konflikt; die Bewegung muss vor dem Angriff ausgeführt werden.

Ausfall (AT -2-BE)

Wirkung: Du kannst das Ziel bis zu 2 Schritt zurückdrängen. Möchte es in seiner nächsten Initiativephase einen anderen Gegner als dich angreifen, darfst du einen Passierschlag ausführen. Voraussetzung: Vorteil Ausfall

Befreiungsschlag (AT -4)

Wirkung: Der Schlag trifft alle Ziele in einem Winkel von 180° vor dir. Jedem Ziel steht eine eigene Verteidigung zu. Voraussetzungen: Vorteil Kraftvoller oder Schneller Kampf III und Kampf im jeweiligen Stil

Doppelangriff (2xAT-4)

Wirkung: Du führst mit beiden Händen je einen Angriff -4 aus.

Voraussetzungen: Vorteil Beidhändiger Kampf III und Kampf in diesem Stil

Hammerschlag (AT -8)

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

Voraussetzung: Vorteil Hammerschlag

Klingentanz (AT -4)

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

Besonderheiten: Bei der Kombination von Klingentanz mit dem Befreiungsschlag muss jedes Ziel getroffen werden, damit der Klingentanz gelingt.

Voraussetzung: Vorteil Klingentanz; kein Klingentanz seit der letzten eigenen Initiativephase

Niederwerfen (AT -4)

Gegenprobe: KK

Wirkung: Dein Ziel liegt am Boden. Voraussetzung: Vorteil Niederwerfen

Riposte (VT-4)

Wirkung: Du fügst dem Angreifer den Waffenschaden deiner Waffe zu. Die Riposte ist kombinierbar mit Attackemanövern, die in diesem Fall die Parade zusätzlich erschweren.

Voraussetzung: Vorteil Parierwaffenkampf III und Kampf in diesem Stil; keine Riposte seit der letzten eigenen Initiativephase

Sprechende Manövernamen?

Lasst euch von den Namen nicht zu sehr beeinflussen! Ein "Wuchtschlag' kann ein gut gezielter Degenstich sein und ein "Klingentanz' auch mit einem Hammer ausgeführt werden.

Rüstungsbrecher (AT -4)

Wirkung: Der Angriff ignoriert die gegnerische Rüstung und richtet SP statt TP an. Voraussetzung: Waffeneigenschaft Rüstungsbrechend

Schildspalter (AT +2)

Wirkung: Du fügst dem Schild deines Gegners deinen Waffenschaden zu. Voraussetzung: Gegner führt Schild

Schildwall (VT -4)

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

Voraussetzungen: Vorteil Schildkampf III und Kampf in diesem Stil; kein Schildwall seit der letzten eigenen Initiativephase

Stumpfer Schlag (AT)

Wirkung: Der Angriff verursacht Erschöpfung statt Wunden. Wird das Ziel kampfunfähig, erleidet es keine Blutung. Voraussetzung: Waffeneigenschaft Stumpf

Sturmangriff (Bewegung und AT)

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

Voraussetzungen: Vorteil Sturmangriff; die Bewegung muss vor dem Angriff ausgeführt werden.

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

Todesstoß (AT -8)

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

Überrennen (Bewegung und AT)

Wirkung: Das Reittier stürmt direkt in die gegnerische Formation. Seine Attacke trifft alle Gegner in seiner Bahn, bis es durch mindestens 2 erfolgreiche Verteidigungen gestoppt wird. Außerdem richtet die Attacke GS Trefferpunkte zusätzlich an. Voraussetzungen: Vorteil Reiterkampf III und Kampf in diesem Stil; GS Schritt Anlauf; Ziele sind in einer kleineren Größenklasse als das Reittier

Kampfvorteile findest du auf S. 28.

KAMPFSTILE

"Hört zu, Grünschnäbel! Wenn ihr dem Drax gegenübersteht, habt ihr nur eine Chance, nur einen Stoß. Also passt gut auf, während ich euch vom Erzenen Weg erzähle…"

-gehört in der Schule des Drachenkampfs zu Xorlosch

"Es gibt keinen schnellen Weg, das lange Schwert zu schwingen. Das Langschwert wird weit geschwungen, das Begleitschwert nah. Das ist das erste, was du begreifen musst."

- ein tulamidischer Schwertmeister

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

Alle 6 Kampfstile haben dabei einige Gemeinsamkeiten. Die Vorteile verstärken alle getragenen Waffen, sind aber an gewisse **Voraussetzung** geknüpft. Sind mit einer Waffenkombination mehrere Kampfstile möglich, musst du dich für einen Kampfstil entscheiden. Das Wechseln des Kampfstils kostet eine Aktion Bereit machen.

Jeder Kampfstil besteht aus vier Stufen, die aufeinander aufbauen. Um die nächste Stufe zu erwerben, muss dein Charakter die vorherige Stufe beherrschen und das für den Kampfstil erforderliche Attribut in der geforderten Höhe besitzen. Alle Kampfstil-Vorteile findest du auf S. 30.

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

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

BEIDHÄNDIGER KAMPF

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

Voraussetzungen: zwei einhändige Waffen, kein Schild, kein Reittier

PARIERWAFFENKAMPF

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

Voraussetzungen: Parierwaffe, kein Reittier

REITERKAMPF

Während ein ungeschulter Kämpfer froh sein muss, nicht vom Rücken seines Pferdes, Kamels oder Hippogriffs zu fallen, bildet eine erfahrene Kavalleristin mit ihrem Reittier eine tödliche Einheit. Der Reiterkampf erhöht den Schaden von Tier und Reiter, und schaltet spezielle Manöver frei, die du nur mit dem Reittier ausführen kannst.

Voraussetzungen: Reittier

Besonderheiten: kann über GE oder KK erworben werden

SCHILDKAMPF

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

Voraussetzungen: Schild

KRAFTVOLLER KAMPF

Seit Urzeiten ist bekannt, dass ein starker Krieger mit einer großen Waffe eine äußerst gefährliche Kombination ist. Dieser Kampfstil erhöht die enorme Durchschlagskraft noch weiter und erlaubt mächtige Flächenattacken, um am Schlachtfeld auch einer Überzahl Herr zu werden.

Voraussetzungen: einzelne Nahkampfwaffe; kein Reittier

SCHNELLER KAMPF

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

Voraussetzungen: einzelne Nahkampfwaffe, kein Reittier

Alle Kampfstil-Vorteile findest du auf S. 30.



WEITERE KAMPFREGELN

EINSCHÜCHTERN

Um deinen Gegner einzuschüchtern, musst du eine Aktion Konflikt aufwenden und eine vergleichende Einschüchtern-Probe gegen den MU deines Kontrahenten ablegen. Gelingt die Probe, ist dein Gegner von einem Furcht-Effekt Stufe 1 betroffen (s.u.). Hohe Qualität erhöht den Furcht-Effekt um eine Stufe oder verdoppelt die Zahl der eingeschüchterten Gegner. Jedem eingeschüchterten Gegner steht eine MU-Probe zu, um dem Einschüchtern zu widerstehen. Misslungene Einschüchtern-Proben können nicht wiederholt werden.

FURCHT WIRKUNG

Stufe 1	Proben -2
Stufe 2	Proben -4, wenn möglich Rückzug vor Auslöser
Stufe 3	Proben -8, Flucht außer Sichtweite des Auslösers
Stufe 4	Proben nur mehr zur Flucht erlaubt (-8)

Furcht-Effekte sind übrigens **nicht kumulativ**, es zählt stets nur die stärkste Furcht-Stufe.

Kommandos

Erfahrene Anführer befehligen ihre Kampfgefährten nicht nur, sie inspirieren sie. Mit den entsprechenden Vorteilen (S. 28) kannst du in einer Aktion Konflikt eine **Anführen-Probe (16, I)** ablegen, um bis zu **4 Mitstreitern** in Hörweite einen **Bonus** für diesen Kampf zu verleihen. Hohe Qualität (S. 7) vervierfacht die Zahl der Mitstreiter.

Jeder Kämpfer kann nur von einem Anführen-Effekt gleichzeitig profitieren. Der Effekt endet am Ende des Kampfes, bei Kampfunfähigkeit des Anführers oder wenn dieser neue Befehle ruft.

Kommando	Wirkung
Haltet stand!	Furcht-Effekte eine Stufe gesenkt
Formiert euch!	+1 VT
Keine Gefangenen!	+2 TP
Kennt keinen Schmerz!	+1 WS

REITERKAMPF

Im Reiterkampf bewegst du dich mit der **GS** des Pferdes und verwendest **Reiten** als **Gegenprobe** gegen Niederwerfen und Umreißen-Attacken (S. 49), bei deren Misslingen du aus dem Sattel geworfen wirst und 2W6 SP erleidest.

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

Lanzenreiten ist nur für berittene Kämpfer aus der Bewegung heraus möglich. Lanzenreiten-Attacken verfügen über den Manövereffekt von Niederwerfen und sind gegen Infanteristen um +4 erleichtert. Allerdings ist es nicht möglich, sich mit dem Talent Lanzenreiten zu verteidigen.

FERNKAMPF

Fernkampfangriffe (FK) führst du in drei Schritten aus:

- Auswahl: Du wählst deine Manöver (s.u.) und ein Ziel in Sicht- und Reichweite, das sich nicht in Deckung befindet.
- 2. **Vorbereitung**: Du wendest so viele Aktionen Konzentration auf, wie bei deiner Fernkampfwaffe unter Ladezeit angegeben (S. 58).
- 3. **Probe**: In einer Aktion Konflikt würfelst du eine Probe auf den passenden Fertigkeitswert. Normalerweise beträgt die Schwierigkeit 12.

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

MODIFKATOREN IM FERNKAMPF

	Umgebung	
+8	Dämmerung	-4
+4	Mondlicht	-8
0	Sternenlicht	-16
-4		
-8	Wind	-4
-12	Sturm	-8
	+4 0 -4 -8	+8 Dämmerung +4 Mondlicht 0 Sternenlicht -4

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

FERNKAMPFMANÖVER

Optional: Gezielter Schuss (FK -2)

Wirkung: Du bestimmst, an welcher Trefferzone (S. 43) du den Gegner triffst. Nur beim Spiel mit Trefferzonen.

Scharfschuss (FK-X)

Wirkung: Der Angriff richtet X Trefferpunkte mehr an.

Reichweite erhöhen (FK -4)

Wirkung: Die Reichweite deines Fernkampfangriffes verdoppelt sich. Kann nur zweimal pro Angriff eingesetzt werden.

Zielen (FK +2)

Wirkung: Erhöht die Vorbereitungszeit um 1 Aktion. Kann nur einmal pro Angriff eingesetzt werden. Ruhige Hand (S. 28) verdoppelt den Bonus.

Meisterschuss (FK -8)

Wirkung: Der Angriff richtet zwei zusätzliche Wunden an (auch wenn der Schaden zu gering ist, um eine Wunde anzurichten). Voraussetzung: Vorteil Meisterschuss

Schnellschuss (FK-4)

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



Bei Schüssen ins **Kampfgetümmel** gelten Patzer immer als misslungen und die Patzerchance steigt bei einem Kampf auf offenem Feld/in beengten Verhältnissen auf 2/4 auf dem W20. Bei einem Patzer triffst du ein zufälliges Ziel vor dir oder dich selbst.

VERTEIDIGUNG GEGEN FERNKAMPFANGRIFFE

Wenn du den Schützen beim Zielen beobachtest, kannst du in einer Reaktion eine VT gegen einen Fernkampfangriff ausführen: Gelingt dir eine Schild-VT (28, I) oder eine Akrobatik-Probe (28, I), kannst du dem Fernkampfangriff entgehen. Befindest sich der Schütze in deinem Kontrollbereich, genügt eine freie Aktion, um seine Waffe beiseite zu schlagen.

Untypische Kampfaktionen

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

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

EFFEKT WIRKUNG

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

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

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

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

WAFFEN

Die folgende Liste umfasst die verbreitetsten aventurischen Waffen, geordnet nach dem Waffentalent. Die **Trefferpunkte** (**TP**) geben an, wie hoch der Waffenschaden einer erfolgreichen Attacke ist. Die **Reichweite** (**RW**) bestimmt die Größe des Kontrollbereichs und unter welchen Bedingungen die Waffe optimal eingesetzt wird (S. 48). Der **Waffenmodifikator** (**WM**) gilt als Bonus oder Malus auf alle Attacken und

Verteidigungen mit dieser Waffe. Die **Härte** bestimmt die Stabilität der Waffe (S. 43). Bei normalen Angriffen und Verteidigungen erleidet deine Waffe keinen Schaden.

WAFFENEIGENSCHAFTEN

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

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

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

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

Rüstungsbrechend: Ein schmaler Stoßdorn oder andere Waffenteile können Rüstungen durchschlagen. Ermöglicht das Manöver Rüstungsbrecher (S. 49).

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

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

Stumpf: Stumpfe Waffen können den Gegner mit dem Manöver Stumpfer Schlag (S. 49) bewusstlos schlagen.

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

Wendig: Die Waffe ist ungewöhnlich wendig, Passierschläge sind nicht erschwert.

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

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

Zweihändig: Die Waffe benötigt die Führung mit beiden Händen. Bei einhändiger Führung erleidest du einen Malus von -2 und die Waffe richtet -4 TP weniger an. Zweihändige Fernkampfwaffen können nicht einhändig benutzt werden.

AUTOMATISCHE MANÖVEREFFEKTE

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

Auf der Flucht wird Hazzim von einem schweren Wurfnetz mit dem Manövereffekt Umklammern (8) erwischt. Bis er sich befreien kann, sind alle seine Proben um -8 erschwert.



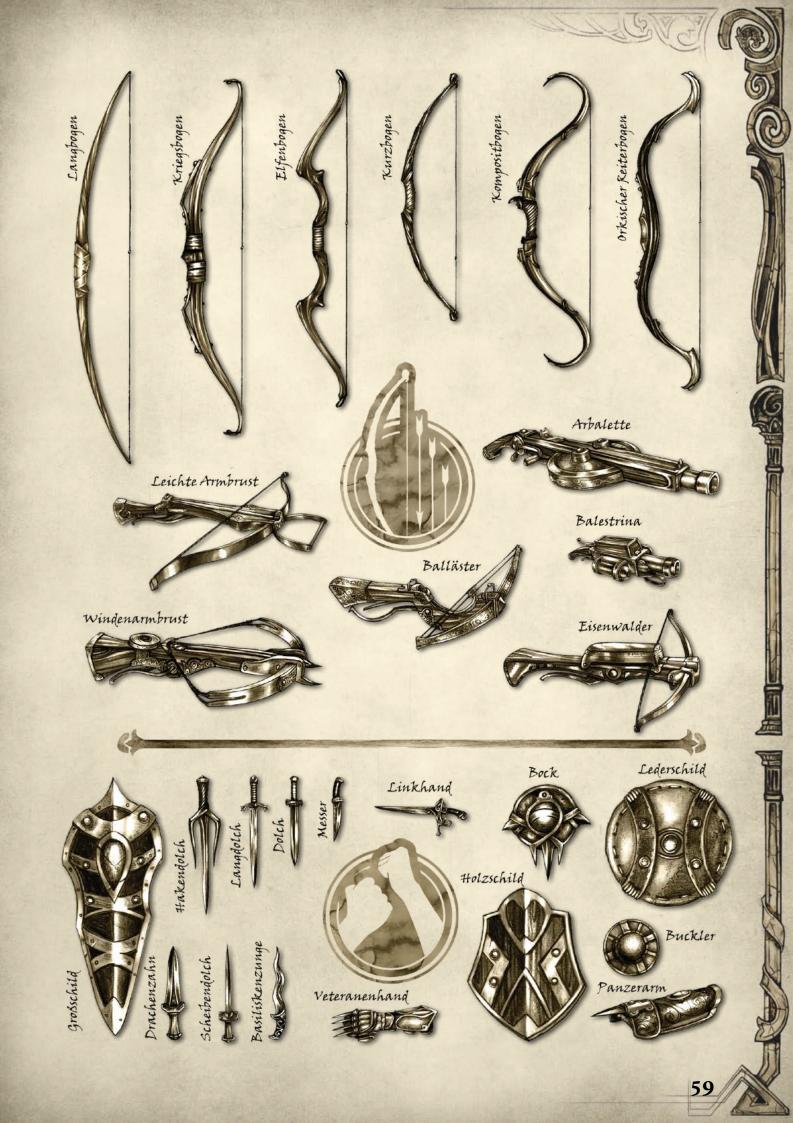




Nahkampfwaffe	TP	1(11	WM	HÄRTE	EIGENSCHAFTEN
HIEBWAFFEN					
Brabakengel	2W6+2	1	-1	8	Kopflastig, Rüstungsbrechend
Haumesser	2W6+1	1	-1	9	
Keule	2W6	1	-1	8	Stumpf, Kopflastig
Knüppel	1W6+2	1	-1	5	Stumpf, Kopflastig
Lindwurmschläger	2W6+2	1	0	10	
Morgenstern	3W6	1	-1	9	Kopflastig, Unberechenbar
Ochsenherde	4W6+1	1	-3	8	Kopflastig, Schwer (8), Unberechenbar
Ogerschelle	3W6+2	1	-2	9	Kopflastig, Schwer (4), Unberechenbar
Orknase	2W6+2	1	0	9	Charles National Value of the Control of the Contro
Rabenschnabel	2W6+1	1	0	9	Rüstungsbrechend
Skraja	2W6+1	0	0	10	Rüstungsbrechend
Sonnenszepter	2W6	1	-1	10	7.40.04.1.90.7.97.1.4
Streitaxt	2W6+1	1	0	8	Kopflastig
Streitkolben	2W6	1	0	8	Stumpf, Kopflastig, Rüstungsbrechend
Sticitkolocii	2 VV 0	1	U	O	Stumpi, Rophastig, Rustungsbrechend
Barbarenstreitaxt	43476 . 1	1	2	7	Vandastia Cabruan (4) Zweibändia
Echsische Axt	4W6+1	1	-2	7	Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig
	2W6+2	2	0	8	Rüstungsbrechend, Wendig, Zweihändig
Felsspalter	3W6+2	1	-1	11	Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig
Kriegsflegel	3W6	2	-1	6	Kopflastig, Zweihändig
Kriegshammer	3W6+1	1	-1	9	Kopflastig, Schwer (4), Rüstungsbrechend, Stumpf, Zweil
Langaxt	3W6+1	1	-1	9	Kopflastig, Schwer (4), Rüstungsbrechend, Zweihändig
Orknase	3W6	1	0	8	Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig
Warunker Hammer	2W6+2	2	0	8	Kopflastig, Rüstungsbrechend, Zweihändig
KLINGENWAFFEN					
Amazonensäbel	2W6+1	1	0	10	Wendig
Barbarenschwert	3W6	1	-1	6	Kopflastig
Breitschwert	2W6+2	1	-1	11	Kopflastig
Degen	2W6	1	+1	6	Wendig
Entermesser	2W6+1	1	0	10	
Khunchomer	2W6+1	1	0	9	Kopflastig
Kurzschwert	2W6	0	0	10	Wendig
Nachtwind	2W6+2	1	0	8	Schwer (4), Wendig
Panzerstecher	2W6+2	1	-1	11	Rüstungsbrechend
Rapier	2W6+1	1	+1	7	
Säbel	2W6+2	1	0	10	
Schwert				10	
	2W6+2	1	0		W O C
Sklaventod	2W6+3	1	-1	8	Kopflastig
Turnierschwert	1W6+1	1	0	7	Stumpf
Wolfsmesser	2W6+1	1	0	10	Wendig
	THE REAL PROPERTY.				CONTRACTOR OF THE SECOND PROPERTY.
Andergaster	3W6+3	2	-2	9	Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig
Anderthalbhänder	2W6+2	2	+1	10	Zweihändig
Boronssichel	3W6+5	2	-2	8	Schwer (4), Zweihändig
Doppelkhunchomer	2W6+3	2	0	8	Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig
Großer Sklaventod	3W6+1	2	-1	8	Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig
Rondrakamm	2W6+4	2	0	10	Zweihändig
Tuzakmesser	2W6+3	2	0	10	Wendig, Zweihändig
Zweihänder	3W6+1	2	0	8	Schwer (4), Zweihändig
	311011		14-14-14	MILE DIE	Committee (1), Environments
PFERDE					
Reitpferd	2W6	1	-1	WS*	Niederwerfen, Reittier
Kriegspferd	2W6+2	1	+1	WS*	Niederwerfen, Reittier

Nahkampfwaffe	TP	RW	WM	Härte	EIGENSCHAFTEN
Stangenwaffen				700	
Dschadra	2W6+1	2	-1	6	
Efferdbart	2W6	2	0	6	
Hellebarde	2W6+2	2	0	7	Kopflastig, Rüstungsbrechend, Zweihändig
Holzspeer	2W6-1	2	-1	4	Wendig
Jagdspieß	3W6+2	2	-1	7	Wendig, Zweihändig
Kampfstab	1W6+1	2	+1	4	Wendig, Stumpf, Zweihändig
Korspieß	2W6+3	2	0	8	Kopflastig, Zweihändig
Magierstab	1W6+1	2	0	-10-10	Stumpf, Unzerstörbar, Zweihändig
Pailos	2W6+3	2	-2	9	Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig
Partisane	3W6+1	2	-1	7	Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig
Pike	2W6+2	2	-3	5	Zweihändig
Schnitter	2W6+3	2	0	8	Wendig, Zweihändig
Speer	3W6	2	0	6	Wendig, Zweihändig
Stoßspeer	3W6+3	2	-1	7	Zweihändig
Sturmsense	2W6+3	2	-2	6	Zweihändig
Wurmspieß	3W6+2	2	-1	8	Rüstungsbrechend, Zweihändig
Zweililien	2W6+2	1	+1	5	Wendig, Zweihändig
2. Chimen	211012				Weiterg, 2 Weiterlanding
Dschadra	2W6+1	2	-1	6	
Kriegslanze	3W6+1	2	-1	5	
Kriegolanize	344011	2	-1	3	
Handgemengewaffen					
Basiliskenzunge	1W6+1	0	0	7	
Bock	1W6+2	0	0	11	Parierwaffe, Stumpf
Borndorn	1W6+2	0	0	10	
Buckler	1W6+1	0	0	11	Parierwaffe, Stumpf
Dolch	1W6+1	0	0	9	
Drachenzahn	1W6+2	0	0	11	
Hakendolch	1W6+1	0	0	12	Parierwaffe
Kriegsfächer	1W6+2	0	0	7	Parierwaffe
Langdolch	1W6+2	0	0	10	Parierwaffe
Linkhand	1W6+1	0	0	10	Parierwaffe, Wendig
Mengbilar	1W6+1	0	-1	5	Zerbrechlich
Messer	1W6+1	0	-1	6	
Panzerarm	1W6+2	0	-1	12	Parierwaffe
Scheibendolch	1W6+1	0	0	9	Rüstungsbrechend
Schlagring	1W6+1	0	0	9	Stumpf
Veteranenhand	1W6+2	0	0	7	- Country
reteranemana	111012	U	0		
Bock	1W6+2	0	0	11	Schild
Buckler	1W6+2 1W6+1				Schild, Stumpf
		0	0	11	
Großschild	1W6-1	0	+2	7	Schild, Stumpf
Holzschild	1W6	0	+1	8	Schild, Stumpf
Lederschild	1W6-1	0	+1	5	Schild, Stumpf
TT 1 00	12.2			7,704	
Unbewaffnet	1W6	0	0	WS*	Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus als Nebenwaffe

FERNKAMPFWAFFE	TP	RW	17	Härte	EIGENSCHAFTEN
VURFWAFFEN	11	ICVV	LL	HARTE	LIGENSCHAFTEN
Borndorn	1W6+2	4	A 10_1	9	THE STREET OF STREET
Diskus	2W6	16	-	7	
Dolch	1W6	4		8	
Oschadra	2W6+2	8	-	5	
Efferdbart	2W6	8		5	Niederwerfen
Holzspeer	1W6+2	8	15-7	4	
agddiskus	2W6	16	-	7	Stumpf
Kampfdiskus	2W6+3	16	_	8	Schwer (4)
Schneidzahn	2W6+1	8	-	8	
Speer	2W6	8	-	5	
Speerschleuder	2W6+1	32	1	5	nicht für Reiter
Stabschleuder	2W6	16	1	4	nicht für Reiter
Wurfbeil	2W6	8	-	8	
Wurfdolch, -scheibe	1W6+1	4	-	10	
Wurfkeule	1W6+2	8	-	7	Stumpf
Wurfmesser	1W6	4	5-	8	
Wurfspeer	2W6+2	8	-	5	
Fledermaus	Maria de Caración	8	-	3	Umklammern (2)
Kettenkugel	2W6+2	4	-	7	Niederwerfen
Lasso		4	-	2	Umklammern (2)
Schleuder	1W6+2	8	-	3	
Vurfnetz	- 1	2	-	5	Umklammern (4)
Schweres Wurfnetz	- 10	2	-	6	Umklammern (8), Zweihändig
SCHUSSWAFFEN					
Arbalette	3W6+2	32	8	5	Niederwerfen (-4), Zweihändig
Arbalone	3W6+7	64	16	6	Niederwerfen (-8), nicht für Reiter, Stationär
Balestra	3W6	32	4	4	Niederwerfen, Zweihändig
Balestrina	2W6+1	8	1	4	
Balläster	2W6+3	32	2	4	Zweihändig
Eisenwalder	2W6+2	8	1	4	Magazin (10 Bolzen) laden 8 Akt., Zweihändig
Leichte Armbrust	3W6+1	32	4	4	Zweihändig
Windenarmbrust	3W6+4	64	8	5	Zweihändig
Blasrohr	1W6-1	8	1	2	
Elfenbogen	2W6+3	64	1	3	Zweihändig
Elfenbogen Kompositbogen	2W6+3 2W6+3	64 32	1 1	3	Zweihändig
Elfenbogen Kompositbogen Kriegsbogen	2W6+3 2W6+3 2W6+5	64 32 32	1 1 1	3 3 3	Zweihändig Schwer (8), nicht für Reiter, Zweihändig
Elfenbogen Kompositbogen Kriegsbogen Kurzbogen	2W6+3 2W6+3 2W6+5 2W6+1	64 32 32 16	1 1 1 0	3 3 3 3	Zweihändig Schwer (8), nicht für Reiter, Zweihändig Zweihändig
Elfenbogen Kompositbogen Kriegsbogen Kurzbogen Langbogen	2W6+3 2W6+3 2W6+5 2W6+1 2W6+3	64 32 32 16 64	1 1 1 0 1	3 3 3 3 3	Zweihändig Schwer (8), nicht für Reiter, Zweihändig Zweihändig Schwer (4), nicht für Reiter, Zweihändig
Elfenbogen Kompositbogen Kriegsbogen Kurzbogen Langbogen	2W6+3 2W6+3 2W6+5 2W6+1	64 32 32 16	1 1 1 0	3 3 3 3	Zweihändig Schwer (8), nicht für Reiter, Zweihändig Zweihändig
Elfenbogen Kompositbogen Kriegsbogen Kurzbogen Langbogen Orkischer Reiterbogen	2W6+3 2W6+3 2W6+5 2W6+1 2W6+3	64 32 32 16 64	1 1 1 0 1	3 3 3 3 3	Zweihändig Schwer (8), nicht für Reiter, Zweihändig Zweihändig Schwer (4), nicht für Reiter, Zweihändig
Elfenbogen Kompositbogen Kriegsbogen Kurzbogen Langbogen Orkischer Reiterbogen GESCHOSSE Spezielle Pfeile/Bolzen	2W6+3 2W6+3 2W6+5 2W6+1 2W6+3	64 32 32 16 64	1 1 1 0 1	3 3 3 3 3 4	Zweihändig Schwer (8), nicht für Reiter, Zweihändig Zweihändig Schwer (4), nicht für Reiter, Zweihändig Schwer (4), Zweihändig
Blasrohr Elfenbogen Kompositbogen Kriegsbogen Kurzbogen Langbogen Orkischer Reiterbogen GESCHOSSE Spezielle Pfeile/Bolzen Rüstungsbrecher	2W6+3 2W6+3 2W6+5 2W6+1 2W6+3 2W6+3	64 32 32 16 64	1 1 1 0 1	3 3 3 3 3 4	Zweihändig Schwer (8), nicht für Reiter, Zweihändig Zweihändig Schwer (4), nicht für Reiter, Zweihändig Schwer (4), Zweihändig Rüstungsbrechend, Preis x2
Elfenbogen Kompositbogen Kriegsbogen Kurzbogen Langbogen Orkischer Reiterbogen GESCHOSSE Spezielle Pfeile/Bolzen	2W6+3 2W6+3 2W6+5 2W6+1 2W6+3 2W6+3	64 32 32 16 64	1 1 1 0 1	3 3 3 3 3 4	Zweihändig Schwer (8), nicht für Reiter, Zweihändig Zweihändig Schwer (4), nicht für Reiter, Zweihändig Schwer (4), Zweihändig





Schon wieder lag ihm einer dieser Abenteurer im Ohr: "Euer Hochwohlgeboren, Ihr müsst handeln! Die Macht des Feindes wächst, doch noch…" Der Fürst lehnte sich zurück und griff nach seinem Wein.

Furiose Verfolgungsjagden über die Dächer Fasars, gewagte Intrigen am Kaiserhof und entscheidende Schlachten - solche Herausforderungen sind Bestandteil unzähliger Abenteuer. In diesem Kapitel findest du alle Regeln, die du zum Inszenieren dieser und vieler anderer Konflikte brauchst.

Um einen Konflikt für dich zu entscheiden, musst du vergleichende Proben (I) gegen deinen Kontrahenten gewinnen. Der Spielleiter bestimmt, wie viele gewonnene Vergleiche beide Seiten für den Sieg benötigen - den Detailgrad (DG). Dabei sollte er nur darauf achten, wie wichtig der Konflikt für euer Abenteuer ist und wie genau ihr ihn ausspielen wollt. Er hat nichts mit der Dauer des Konflikts im Spiel zu tun!

DG BEISPIEL

- 1 stundenlanges Feilschen um ein Schwert im Basar
- 2 Scharmützel um einen kleinen Außenposten
- 4 Verfolgung des Erzschurken durch das Südviertel

Natürlich finden nicht alle Konflikte unter fairen Bedingungen statt. Eine Festung bietet der verteidigenden Armee einen taktischen Vorteil und eine erfolgreiche Flucht ist sehr viel wahrscheinlicher, wenn du die Verfolger rechtzeitig entdeckst. Wie im Kampf wird das über einen **Modifikator** abgebildet (s.u.).

Gesellschaftliche Konflikte

Ein gesellschaftlicher Konflikt beginnt, sobald zwei Seiten mit unterschiedlichen Interessen aufeinandertreffen.

Der Spielleiter bestimmt den Detailgrad; dann werden Argumente ausgetauscht und die Aktionen des eigenen Charakters beschrieben. Sobald das Argument abgeschlossen ist, proben beide Seiten auf passende **gesellschaftliche**Talente. Der Gewinner der Probe hat seinen ersten Erfolg erzielt. Dieser Grundmechanismus wird fortgesetzt, bis eine Seite ausreichend viele Erfolge erzielt hat und ihre Interessen durchsetzen kann.

In vielen Szenen wird mehr als nur ein Spieler mitwirken. In solchen Fällen legt immer derjenige die Probe ab, dessen Anteil am Gespräch am bedeutendsten ist. Im Zweifelsfall entscheiden die beteiligten Spieler.

Erfahrungsgemäß wählen die Spieler in einem sozialen Konflikt von selbst realistische Ziele. Doch wenn die Streunerin spontan um die Hand des Sultanssohnes anhält oder der Adelige seine neue Plattenrüstung gratis haben möchte, sollte der Spielleiter eingreifen und alle Proben der Charaktere mit einem **Modifikator** belegen.

Vorteile für gesellschaftliche Konflikte findest du auf S. 26 und S. 27.

MODIFIKATOREN IN GESELLSCHAFTL. KONFLIKTEN

- -4 Ziel ist unangemessen
- Ziel ist extrem riskant oder widerspricht den moralischen Vorstellungen des Gegenübers
- -16 Ziel ist praktisch unmöglich oder verrät die innersten Überzeugungen des Gegenübers

Hazzim ist an einen Pfahl gefesselt. Er muss seine Hände befreien, denn ohne Hände keine Zauberei und ohne Zauberei keine Flucht. Währenddessen trifft der Medizinmann die letzten Vorbereitungen, um ihn als Schrumpfkopf enden zu lassen. Wenn er ihn doch überreden könnte... Dabei befindet er sich in einer äußerst schwierigen Lage, weswegen seine Proben um -4 erschwert sind. Der Detailgrad wird auf 2 festgelegt.

UNGEWOHNTE UMGEBUNG

Natürlich spielt auch der **Status** eine Rolle in gesellschaftlichen Konflikten. Der freigelassene Sklave wird an einem Fürstenhof von einem Fettnäpfchen ins andere treten und dem Ritter wird es in einer Piratenkaschemme nicht viel besser ergehen.

In solch **ungewohnten Umgebungen** gelten Patzer immer als misslungen und deine Patzerchance steigt auf 2 auf dem W20, wenn dein Status eine Stufe zu hoch oder zu niedrig ist. Bei noch größeren Unterschieden steigt die Patzerchance sogar auf 3. Diese Regel gilt natürlich nur, wenn der Status in der Kultur eine Rolle spielt - einem Ferkina wird dein Status herzlich egal sein.

VERHÄLTNIS

Wenig beeinflusst den Umgang zweier Menschen mehr als ihr Verhältnis zueinander. Wir haben dieses Verhältnis in **fünf Stufen** eingeteilt: feindlich, ablehnend, neutral, freundlich und vertraut.

Im Spiel ergibt sich das Verhältnis zu einem NSC durch frühere Begegnungen, der Angehörigkeit zu einer bestimmten Organisation oder durch Gerüchte. Unbekannte NSC wie ein Basarhändler in einer fremden Stadt stehen den Charakteren meist neutral gegenüber, das Verhältnis kann aber auch von den Spielern anders gewählt oder mit 1W6 ausgewürfelt werden (1: ablehnend, 2-5: neutral, 6: freundlich). In keinem Fall solltest du der Versuchung nachgeben und das Verhältnis mit Gedanken an die regeltechnischen Auswirkungen wählen!

Gesellschaftliche Konflikte am Spieltisch

Die Regeln zu gesellschaftlichen Konflikten sollen das Ausspielen am Spieltisch nicht ersetzen, sondern unterstützen. Deswegen folgen in den nächsten Abschnitten einige Möglichkeiten, wie du einen gesellschaftlichen Konflikt mit deinem Rollenspiel beeinflussen kannst. Außerdem haben wir beim Erstellen der Regeln darauf geachtet, dass sich der Rechenaufwand auf ein Mindestmaß beschränkt und der natürliche Spielfluss nicht gestört wird. Dabei ist es übrigens hilfreich, wenn der Spielleiter Modifikatoren direkt mit den Werten der Gegner verrechnet.

Verhältnis	Auswirkung	Betören Rhetorik	ÜBERREDEN Einschüchtern
Feindlich	Ein Feind arbeitet aktiv gegen dich und durchkreuzt deine Pläne, sogar wenn er dafür selbst ein Risiko eingehen muss.	-4	+4
Ablehnend	Der Charakter steht dir misstrauisch gegenüber. Zwar handelt er von sich aus nicht gegen dich, wird dir aber auch nicht helfen.	-2	+2
Neutral	Ein neutraler Charakter hat keine positiven oder negativen Gefühle für dich. Aus Pflicht oder für Geld kann er dir helfen oder schaden.	+0	0
Freundlich	Freundliche Charaktere sind hilfsbereit und unterstützen dich, solange für sie nichts auf dem Spiel steht.	+2	-2
Vertraut	Vertraute sind selten. Sie sind wahre Freunde und Helfer in der Not, sogar wenn ihr Ruf, Besitz oder gar ihr Leben auf dem Spiel steht.	+4	-4

Auswirkungen des Verhältnis'

Erfahrungsgemäß ist es schwierig, seine Feinde zu verführen oder auch nur eine vernünftig mit ihnen zu diskutieren. Dafür hast du keine Bedenken, sie zu betrügen oder ihnen Angst einzujagen. Genau umgekehrt verhält es sich mit Menschen, die dir nahe stehen (s.o.).

VERÄNDERUNG DES VERHÄLTNISSES

Der gelungene Einsatz von **Betören** kann das Verhältnis zu einem NSC **verbessern**, der Einsatz von **Einschüchtern verschlechtert** hingegen das Verhältnis. Doch auch wenn ein Konflikt zwischen Freunden in einem handfesten Streit und dem Verhältnis feindlich enden kann, sind die langfristigen Auswirkungen begrenzt. Das Ausgangsverhältnis verändert sich durch einen einzigen Konflikt nur selten.

Das Verhältnis kann sich natürlich auch außerhalb eines Konflikts verändern, etwa wenn dein Betrug an einem Kontrahenten später doch noch aufgedeckt wird.

Natürlich steht der Medizinmann dem Gefangenen erst einmal ablehnend gegenüber, als dieser ihn anspricht: "Das ist alles ein Missverständnis! Wir wollten euch und eurem Stamm nichts Böses. Ich bin mir sicher, wir können uns anders einigen." Sein Spieler legt eine Überreden-Probe -2 (-4 (schwieriges Ziel) +2 (Überreden gegen ablehnenden Gegner)) vergleichend gegen die Menschenkenntnis des Medizinmannes ab und scheitert. Damit führt der Medizinmann mit 1 zu 0.

"Ihr seid in das Gebiet unseres Stammes gekommen. Zwei unserer Krieger sind verletzt. Es gibt keinen Frieden zwischen Nene-Nibunga und Napewanha." "Ihr würdet meinen Tod bereuen. Seht ihr die geisterhafte Gestalt, die sich aus meinem Stab windet? Das ist der Geist meiner Ahnen, die meinen Mörder heimsuchen werden." Die Einschüchtern-Probe -2 (s.o.) gegen den MU des Medizinmannes gelingt und es steht 1 zu 1. Allerdings verschlechtert sich das Verhältnis der beiden auf feindlich.

"Dann muss ich den Geist bannen. Ich habe das Dorf schon lange Zeit vor Geistern geschützt." "Das ist gar nicht nötig. Ich war nur auf der Suche nach dieser Blasshaut dort. Bindet mich los und ich verschwinde mit ihr." Hazzims Spieler würfelt die entscheidende Überreden-Probe gegen den Überreden-Wert des Medizinmannes, wobei seine Probe um -4 (-4 durch schwieriges Ziel, der Bonus von +4 für Überreden gilt für beide und hebt sich auf) erschwert ist. Sie gelingt und er erreicht sein Ziel. "Der Wald soll ein Urteil treffen. Überlebst du einen Tag, kannst du gehen!" Hazzim schluckt. Wenigstens wären bald seine Hände frei.

EINFLUSS DER SPIELER

Besonderer **Einsatz** am Spieltisch sollte auch Auswirkungen auf den Verlauf eines Konflikts haben. Daher kann der Spielleiter dafür eine Erleichterung von +2 bis +4 Punkten vergeben - oder stattdessen die Werte des NSC um den selben Beitrag senken, um das Gespräch weniger zu stören.

Darüber hinaus lohnt es sich, deinen Kontrahenten zu kennen. Du kannst eine passende, dir bekannte **Eigenheit** (oder nicht verregelte Charakterschwäche) deiner Gegner **ausnutzen**, etwa indem du eine Wache mit der Eigenheit "Geld stinkt nicht!" bestichst oder einem abergläubischen Thorwaler mit einem magischen Todesfluch bedrohst. Das verleiht dir einmalig eine Erleichterung von +4 auf die nächste Probe.

Belohnung für "gutes Rollenspiel"?

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

Warum gibt es diese Regel überhaupt? Weil ein sozialer Konflikt keine reine Ansammlung von Proben sein sollte und wir den Einsatz für ein spannendes und unterhaltsames Spiel würdigen wollen.

Niederlagen in sozialen Konflikten

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

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

Verfolgungsjagden

Die Regeln in diesem Abschnitt befassen sich mit allen Arten von Verfolgungsjagden, egal ob zu Fuß, hoch zu Ross oder gar zwischen zwei Schiffen.

Die Verfolgungsjagd beginnt, sobald die Verfolger bemerkt werden. Die vergleichenden Proben (I) musst du auf das **Talent** ablegen, das deiner **Fortbewegungsart** entspricht (s.u.). Gewinnt der Flüchtende den Konflikt, kann er seinen Häschern entkommen. Bei einem Sieg der Verfolger haben diese ihr Ziel eingeholt und befinden sich in (Nah-) Kampfreichweite.

FORTBEWEGUNGSART	TALENT
zu Fuß	Laufen
auf einem Reittier	Reiten
mit einem Wagen	Reiten oder freie Fertigkeiten
mit einem Schiff	Freie Fertigkeiten (z.B. Kapitän)

Der **Modifikator** richtet sich nach dem Vorsprung zu Beginn der Verfolgung, beträgt aber selten mehr als +4 für eine Seite. Außerdem spielt die **Geschwindigkeit** eine maßgebliche Rolle bei allen Verfolgungsjagden. Du darfst deine Geschwindigkeit - oder die deines Fortbewegungsmittels - auf deinen Probenwert addieren.

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

EINFLUSS DER SPIELER

Schon vor dem Beginn der Verfolgungsjagd kannst du für eine möglichst **günstige Ausgangsposition** und somit für eine regeltechnische Erleichterung sorgen. Mit Pirschen oder Untertauchen schleichst du dich an dein Opfer heran oder verschwindest mittels Untertauchen in der Menge, bevor deine Verfolger dich ausmachen.

Gerade bei Verfolgungsjagden zu Fuß können alternative Talente zum Einsatz kommen. Du kannst dich vor einer Hundemeute auf ein Dach retten (Klettern), den heranstürmenden Novadi durch einen Sprung ins Wasser entgehen (Schwimmen) oder du zerschmetterst einen Lattenzaun (KK), den dein Ziel überwunden hat. Das ermöglicht es den Spielern, auf die Beschreibung des Spielleiters einzugehen und sie in das Geschehen einzubauen.

Wie im Kampf kannst du bei Verfolgungsjagden **untypische Aktionen** (S. 51) verwenden. Auch hier beschreibst du, wie du den Gegner behindern möchtest. Dann würfelt ihr beide eine zusätzliche vergleichende Probe auf passende Attribute (s.u.). Eine gelungene Aktion erschwert die nächste gegnerische Probe um -4.

	PROBE	PROBE
BEISPIELTRICK	ANGREIFER	Verteidiger
Krähenfüße auslegen	FF	IN/GE
Fässer rollen	KK	GE/Reiten

Massenkampf

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

Die vergleichenden Proben werden von den Heerführern auf das Talent **Anführen** abgelegt, bis am Ende des Konflikts eine Partei besiegt ist. Ungefähr die Hälfte ihrer Truppen ist gefallen, gefangen genommen oder desertiert. Der Rest ist versprengt oder - wenn der Konflikt nur knapp verloren wurde - konnte sich zurückziehen.

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

MODIFIKATOREN IM MASSENKAMPF

+2	vorteilhafte Stellung (z.B. Hügel, an einer Furt)
+4	leicht überlegenes Heer befestigte Stellung (z.B. Stadtmauer, Palisade)
+8	deutlich überlegenes Heer mächtige Stellung (z.B. Burg oder Festung)
+16	erdrückend überlegendes Heer

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

EINFLUSS DER SPIELER

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

MODIFIKATOREN DURCH HELDENTATEN

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

SEEKAMPF

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



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

-Meister Charkif ibn Chadim, letzte Worte

"Diese Klinge wurde dutzende Male nach der Geheimtechnik von Maestro Caralaggio gefaltet. Bitte, Signore, nehmt es in die Hand und betrachtet den verzierten Griffkorb. Führt sich fast wie von selbst, nicht?"

-gehört auf einem Markt in Kuslik

In diesem Abschnitt findest du die Regeln, um Schwerter und Rüstungen zu schmieden, Bögen und Armbrüste herzustellen und Tränke zu brauen. Zusätzlich kannst du aber auch viele andere Tätigkeiten mit diesen Regeln darstellen, wie die Ausbildung eines Bauern zu einem Soldaten, das Herleiten eines lange verschollenen Zaubers oder den Bau einer brandneuen Schivone.

FERTIGUNG

In jedem Fall werden erfolgreiche Proben auf eine passende Fertigkeit angesammelt. Die **Probenschwierigkeit** und die **Dauer** jeder einzelnen Probe werden dabei durch das Werkstück festgelegt und sind bei diesem angegeben. Das Werkstück bestimmt auch die **Verbrauchsmaterialien** und die notwendigen **Werkzeuge**.

Ein Messer ist einfach zu schmieden (Schwierigkeit 12). Die Fertigung dauert 4 Stunden und erfordert die Werkzeuge einer archaische Schmiede. Dabei wird ein Achtel Stein Stahl, mehrere Stein Holzkohle und etwas Holz verbraucht.

Wie viele gelungene Proben benötigt werden - den **Detailgrad (DG)** - könnt ihr selbst wählen. Das Schwert eines NSC-Schmieds kann euer Spielleiter in einer Probe abhandeln, während der Spieler eines Ingerimmgeweihten die Herstellung seiner Opfergabe vielleicht detaillierter ausspielen möchte. Bei höherem Detailgrad sinkt die Dauer pro Probe auf die Hälfte (Detailgrad 2) oder sogar ein Viertel (Detailgrad 4). **Misslungene Proben** kosten genau so viel Zeit, bedeuten aber noch kein **Scheitern**. Erst wenn mehr als **Detailgrad/2** Proben misslingen, ist das Werkstück verdorben. Damit sind einige oder alle Verbrauchsmaterialien verloren, weitere mögliche Auswirkungen bestimmt der Spielleiter.

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

Du kannst deine handwerklichen Fähigkeiten mit den Vorteilen auf S. 26 verbessern.

DG Dauer pro Probe Erlaubte Fehlschläge

1	x1	0
2	x1/2	1
4	x1/4	2
8	x1/8	4

Isna-Iti möchte ein Messer fertigen und die Spielrunde entscheidet sich für einen Detailgrad von 4. Die ersten drei Proben gelingen und nach drei Stunden ist das Messer fast fertig. Leider misslingen die nächsten beiden Proben, was Isna-Iti zwei weitere Stunden kostet. Ein weiterer Fehlschlag würde das Projekt scheitern lassen, doch die letzte Probe gelingt und nach 6 Stunden hält Isna-Iti die fertige Klinge in ihren Händen.

Modifikatoren im Handwerk

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

Mod.	Ursache
+4	hervorragende Materialien (z.B. Endurium)
+2	hochwertige Materialien (z.B. Maraskanstahl) gutes Werkzeug
±0	Fälschung
-4	minderwertige Materialien improvisierte Werkzeuge

Preise von verbesserten Handwerksprodukten

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

Verbrauchsprodukte mit 1/2/3/4/... Modifikationen kosten das 2/3/4/5...-fache des Basispreises. So kostet ein gewöhnlicher Heiltrank 6 Dukaten, ein Heiltrank mit 2x Hoher Qualität würde 6x3=18 Dukaten kosten.

Wo finde ich Preislisten?

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

FREIWILLIGE MODIFIKATIONEN

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

Hohe Qualität (Probe -4)

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

Fälschung (Probe ±0)

Die Verbrauchsmaterialien werden durch billigere Rohstoffe ersetzt, was deren Kosten auf etwa ¼ senkt. Das Produkt ist wirkungslos oder zerbricht bei der ersten Verwendung. Die Fälschung kann mit einer Probe (16) auf ein passendes Talent (Schmieden, Analyse) erkannt werden.

Hohe Qualität in Verbindung mit Fälschung erhöht die Schwierigkeit dieser Probe um 4, anstatt das Handwerksstück zu verbessern.

Schnelle Fertigung (Probe -4)

64

Senkt die Herstellungsdauer um ein Viertel der Basiszeit bis maximal auf die Hälfte.

handwerksrezepte

ALCHEMIE

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

Wirkungsdauer verlängern (Probe -4)

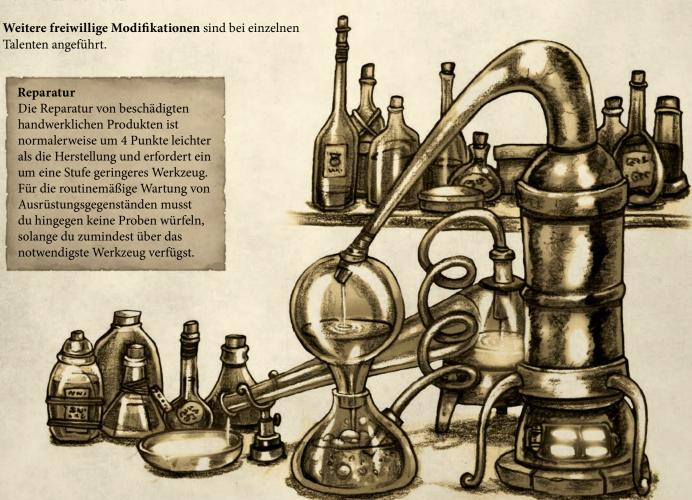
Die hergestellte Substanz wirkt doppelt so lange.

Haltbarkeit verlängern (Probe -4)

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

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

WERKZEUG	Kosten	Mobilität
Archaisches Labor	20 D	mobil (5-10 Stein)
Hexenküche	100+ D	auf einem Wagen mobil
Alchemistenlabor	500+ D	nicht mobil



ALCHEMISTISCHE REZEPTE

Antidot

Hebt Gifte bis Stufe 16 auf.

Hohe Qualität: Die maximal aufgehobene

Giftstufe steigt um +4. Probenschwierigkeit: 16 Dauer: 8 Stunden Werkzeuge: Hexenküche Verbrauchsmaterialien: 1 schwarze Lotosblüte, 1 Liter geharzter Wein, 1 Gran Tulmadron, der Giftzahn einer Nesselviper, das Weiße eines Storcheneis, 5 Unzen Menchalsaft, 7 Blätter Belmart, 1 Unze Zinnober (20 D)

Elixiere der Tugenden

Haltbarkeit: 4 Jahre

Für 1 Stunde sind Proben auf ein bestimmtes Attribut um +2, Fertigkeitsproben mit diesem Attribut um +1 erleichtert.

Hohe Qualität: Die Bonusse steigen um

+2/+1.

Probenschwierigkeit: 16 Dauer: 8 Stunden Werkzeuge: Hexenküche

Verbrauchsmaterialien: nach Attribut

(etwa 25 D) Haltbarkeit: 1 Jahr

Geheimtinte

Die Tinte wird erst durch Hitzeeinwirkung oder eine bestimmte Flüssigkeit sichtbar. Uneingeweihte können diese Flüssigkeit mit einer Analyse-Probe (16) sichtbar machen. Hohe Qualität: Erhöht die Probenschwierigkeit obiger Analyse-Probe um +4 Punkte.

Dauer: 1 Stunde Probenschwierigkeit: 12 Werkzeuge: Hexenküche Verbrauchsmaterialien: verschiedene Rezepturen auf Basis von Zwiebeln, Äpfeln, Asche oder Speichel (3-10 ST) Haltbarkeit: 4 Monate

Heiltrank

Haltbarkeit: 2 Jahre

Kampfunfähigkeit und Blutungen werden geheilt. Außerdem erhält das Ziel 2W6 Heilpunkte, für jede Überschreitung der WS wird eine Wunde geheilt. Hohe Qualität: Erhöht die Heilpunkte um 4. Dauer: 4 Stunden Probenschwierigkeit: 16 Dauer: 4 Stunden Werkzeuge: archaisches Labor Verbrauchsmaterialien: 1 Eidechsenschwanz, 1 Skrupel Gold, 1 Arganwurzel oder 1 Bund Wirselkraut, 10 Unzen Morgentau (4 D)

Hylailer Feuer

1W20 versagt das Hylailer Feuer. Hohe Qualität: Das Feuer versagt nur bei 1-10/1-5/1. Probenschwierigkeit: 20 Modifikationen: Magisches Brandöl (-4, verursacht magischen Schaden und verbrennt somit z.B. auch Dämonenarchen) Dauer: 4 Stunden Werkzeuge: Alchemistenlabor Verbrauchsmaterialien: 2 Stein Pech oder Steinöl, 5 Unzen hochreiner Schwefel, 5 Unzen Walrat, 10 Unzen Holzkohle, ½

Unze Orazal-Kleber (15 D)

Haltbarkeit: 4 Jahre

Entzündet sich bei und ist nicht mit

Wasser zu löschen. Bei 1-15 auf dem

Kaltes Licht

Senkt die Stufe der Dunkelheit in einem Radius von 4 Schritt um 1 Stufe. Hohe Qualität: Senkt die Dunkelheit um 1 weitere Stufe. Dauer: 4 Stunden Probenschwierigkeit: 16 Werkzeuge: archaisches Labor Verbrauchsmaterialien: mehrere Maß Urin,

Phosphorpilze oder Krötenasche (5 S)

Purpurblitz

Haltbarkeit: 2 Jahre

Purpurblitz ist ein tödliches Einnahmegift (S. 45). Hohe Qualität: Erhöht die Giftstufe um +4. Unze Harz der Steineiche (20 D) Probenschwierigkeit: 24 Dauer: 8 Stunden Werkzeuge: Alchemistenlabor Verbrauchsmaterialien: 1 Unze Zinnober, 1 Unze purpurner Lotus, 2 Unzen Tran der Salzarele, Haut einer Koschkröte, Stachel einer siebenjährigen Maraske, 20 Unzen Brabaker Vitriol (60 D) Haltbarkeit: 1 Jahr

Waffenbalsam

um 2 und sie gilt als magisch. Hohe Qualität: Die Härte steigt um weitere +2 und die Waffe richtet +1 TP mehr an. Probenschwierigkeit: 20 Werkzeuge: Hexenküche Verbrauchsmaterialien: 3 Horuschenkerne, 5 Unzen Brabaker Vitriol, 2 Schuppen eines Höhlendrachen, 25 Unzen Fließwasser, 5 Unzen Asche von Greifenfedern, 1 Unze Silberstaub, Bärenfett (20 D)

Haltbarkeit: praktisch unbegrenzt

Willenstrunk

Erhöht die MR für 1 Stunde um +4. Hohe Qualität: Erhöht den Bonus um +2. Probenschwierigkeit: 20 Dauer: 8 Stunden Werkzeuge: Alchemistenlabor Verbrauchsmaterialien: 1 lebende Blaubauchkröte, 3 Unzen Granit, 1 Alraune, 20 Unzen Unauer Salzlake, 49 Haare eines Zwergenbartes, 1 Büschel Thonnys, 2 Unzen Quecksilber (25 D) Haltbarkeit: 2 Jahre

Schlafgift

Schlafgift ist ein Betäubungsmittel (S. 45). Hohe Qualität: Erhöht die Giftstufe um +4. Probenschwierigkeit: 20 Dauer: 2 Stunden Werkzeuge: Hexenküche Verbrauchsmaterialien: 2 Unzen Boronwein, 1 Alraune, 5 Ilmenblätter, Asche von 7 schwarzen Gänsedaunen (20 D) Haltbarkeit: 8 Monate

Unverwundbarkeitselixier

Der RS steigt für 1 Stunde um +1. Hohe Qualität: Für je zwei Stufen steigt der Rüstungsschutz um +1. Probenschwierigkeit: 16 Dauer: 16 Stunden Werkzeuge: archaisches Labor Verbrauchsmaterialien: Panzer einer Landschildkröte, 1 Skrupel Granit, 1 Schank Wolfsblut, 3 Joruga-Wurzeln, ½ Haltbarkeit: 4 Monate

Zaubertrank

Regeneriert sofort 2W6 Astralpunkte. Hohe Qualität: Regeneriert weitere 4 AsP. Probenschwierigkeit: 20 Dauer: 8 Stunden Werkzeuge: Hexenküche Verbrauchsmaterialien: ein kleines Stück Meteoreisen, 1 Skurpel Diamantstaub, 20 Unzen klares Blut, 10 Unzen Schnee Für einen Tag steigt die Härte einer Waffe vom ersten Hesinde, 7 ganze Halme vom Kairanrohr, 3 Alraunen, 2 Büschel Thonnys, 1 Skrupel Drachentränen (30 D) Haltbarkeit: 4 Jahre

> Regeln zur alchemistischen Analyse findest du im Kapitel Magische Analyse (S. 73).

HOLZBEARBEITUNG

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

Werkzeug	Kosten	Mobilität
Archaische Tischlerei	10 D	mobil (2-5 Stein)
Dorftischlerei	50+ D	mit Packtier mobil
Großtischlerei	250+ D	nicht mobil

HOLZPRODUKTE

Bogen

Du stellst einen beliebigen Bogen her. Hohe Qualität: Erhöht die TP um +1. Probenschwierigkeit: 16 *Modifikationen:* Pers. Waffe (-8; WM +1) Dauer: 2 Tage Werkzeuge: Dorftischlerei

Verbrauchsmaterialien: abgelegenes Holz, Leim, tierische oder pflanzliche Sehne

Hölzerne Wurf- oder Nahkampfwaffe

Du fertigst eine Nahkampfwaffe ohne geschmiedete Anteile, wie eine (Wurf-) Keule, einen Holzspeer oder Kampfstab. Hohe Qualität: Erhöht die TP um +1. Probenschwierigkeit: 12 Modifikationen: Pers. Waffe (-8; WM +1) Dauer: 1 Stunde

Werkzeuge: archaische Tischlerei Verbrauchsmaterialien: passendes Holzstück

Diskus

Hierunter fallen natürlich auch Jagd- und Hiermit kannst du Groß-, Holz-, oder Kampfdisken. Hohe Qualität: Erhöht TP um +1. Probenschwierigkeit: 16 Modifikationen: Pers. Waffe (-8; WM +1)

Dauer: 2 Tage Werkzeuge: Dorftischlerei

Verbrauchsmaterialien: 2 Stein Hartholz, beim Kampfdiskus auch 10 Unzen Stahl.

Hartholzharnisch

Ein Hartholzharnisch hat einen RS von 2. Improvisiertes Floß Hohe Qualität: Für zwei Stufen sinkt die BE um -1. Probenschwierigkeit: 20 Dauer: 2 Wochen Werkzeuge: Großtischlerei Verbrauchsmaterialien: 10-15 Stein Maraskanisches Hartholz, zahlreiche Leder- und Metallteile.

Schild

Lederschilde anfertigen, nicht jedoch Buckler. Hohe Qualität: Erhöht Härte um +1.

Probenschwierigkeit: 16

Modifikationen: Pers. Waffe (-8; WM +1)

Dauer: 4 Tage

Werkzeuge: Dorftischlerei

Verbrauchsmaterialien: Holzplatten, Leim, Metall- und Lederteile

Sieht nicht schön aus, aber schwimmt und trägt bis zu 4 Personen. Hohe Qualität: Das Floß trägt zwei weitere Personen. Probenschwierigkeit: 16 Dauer: 2 Stunden

Werkzeuge: archaische Tischlerei Verbrauchsmaterialien: Holz oder Schilf



MECHANIK

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

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

MECHANISCHE KONSTRUKTE

Armbrust

Du stellst eine Armbrust oder Torsionswaffe her. Hohe Qualität: Erhöht die TP um +1. Probenschwierigkeit: 16 Modifikationen: Pers. Waffe (-8; WM +1) Dauer: 2 Wochen Werkzeuge: Dorfwerkstatt Verbrauchsmaterialien: Stahlbogen und -sehne, Holz

Bärenfalle

Eine Bärenfalle richtet beim Opfer 2W6+2 TP an und schränkt dessen Bewegung ein. Hohe Qualität: Erhöht die TP um +4. Probenschwierigkeit: 16 Dauer: 4 Stunden Werkzeuge: archaische Werkstatt/ Schmiede Verbrauchsmaterialien: 2 Stein Eisen

Kompass

Die Orientierungshilfe weist den Weg nach Süden. Bei 1-2 auf dem 1W20 versagt der Kompass. Hohe Qualität: Je zwei Stufen senken die Chance des Versagens auf 1/0. Probenschwierigkeit: 20 Dauer: 8 Stunden Werkzeuge: Dorfwerkstatt Verbrauchsmaterialien: 1 Unze Meteoreisen, verschiedene Metallteile (20 D)

Rotze

Das Belagerungsgeschütz benötigt 5 Personen zum Einsatz und richtet 6W6+8 TP an. Hohe Qualität: Erhöht die TP um +1W6. Probenschwierigkeit: 20 Dauer: 1 Monat Werkzeuge: Mechanikerwerkstatt Verbrauchsmaterialien: verschiedenste Holz und Stahlteile (ungefähr 1000 D)

Schloss

Das hergestellte Schloss ist mit einer Schlösser-knacken-Probe (16) zu knacken. Hohe Qualität: Die Schwierigkeit der Schlösser-knacken-Probe steigt um +4. Probenschwierigkeit: 16 Dauer: 8 Stunden Werkzeuge: archaische Werkstatt Verbrauchsmaterialien: 10 Unzen Stahl

Vinsalter Ei

Ein im Horasreich äußerst beliebter Zeitanzeiger, der auch bei Nacht funktioniert. Bei 1-5 auf dem 1W20 versagt das Vinsalter Ei. Hohe Qualität: Senkt die Chance des Versagens auf 1-4/1-3/1-2/1. Probenschwierigkeit: 24 Dauer: 1 Monat Werkzeuge: Mechanikerwerkstatt Verbrauchsmaterialien: Feinmetallwaren, Glas und Edelmetalle (20 D)

SCHMIEDEN

Nur wenigen Charakteren ist es vergönnt, eine legendäre Waffe aus den Händen Thorn Eisingers oder eines zwergischen Meisterschmieds in Händen zu halten - oder gar selbst ein echtes Meisterstück zu schmieden. Eine spezielle freiwillige Modifikation beim Schmieden ist das Härten.

Härte verändern (Probe ±4)

Verändert die Härte des Werkstücks um ±4. So kannst du besonders stabile Produkte herstellen, aber auch - in Kombination mit der Modifikation Schnelle Fertigung - billige Massenware.

Die verwendeten Werkzeuge eines Schmieds sind allesamt schwer und deswegen meist stationär.

WERKZEUG	Kosten	Mobilität
Archaische Schmiede	20 D	auf einem Wagen mobil
Dorfschmiede	100+ D	nicht mobil
Waffenschmiede	500+ D	nicht mobil

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

HERVORR. MATERIAL	Mod.	Wirkung
Endurium (50%)	+4	Härte +8, TP +1
Endurium (100%)	+4	Härte +16 TP +2
Toschkril	+4	RS +1
Drachenschuppe	+4	RS +1

SCHMIEDEPRODUKTE

Gestechrüstung

Gestechrüstungen haben einen RS von 5. Hohe Qualität: Für je zwei Stufen sinkt

die BE* um -1. Probenschwierigkeit: 24 Dauer: 8 Wochen

Werkzeuge: Waffenschmiede Verbrauchsmaterialien: das Gewicht der

Rüstung in Stahl, Holzkohle, Leder

Kettenrüstung

Kettenrüstungen haben einen RS von 2-3. Probenschwierigkeit: 16 Hohe Qualität: Für je zwei Stufen sinkt

die BE* um -1.

Probenschwierigkeit: 20

Dauer: 4 Wochen für eine komplette

Rüstung

Werkzeuge: Dorfschmiede

Verbrauchsmaterialien: s. Gestechrüstung

Kletterhaken

Probenschwierigkeit: 16 Dauer: 1 Stunde

Werkzeuge: archaische Schmiede Verbrauchsmaterialien: 4 Unzen Stahl

Nahkampf- oder Wurfwaffe

Du stellst eine Waffe mit einem geschmiedeten Teil wie einer Speerspitze her. Hohe Qualität: Erhöht die TP um +1. Modifikationen: Pers. Waffe (-8, WM +1).

Dauer: 4 Tage

Werkzeuge: Dorfschmiede Verbrauchsmaterialien: das gesamte/ dreiviertelte/halbe (Klingen-/Hieb-/ Stangenwaffen) Gewicht der Waffe in Stahl, eventuell Leder oder Hartholz

Pfeilspitzen

Du fertigst 10 Pfeil- oder Bolzenspitzen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Rüstungsbrechend (-4), Stumpf (+0), Kriegspfeil (-4, TP +1)

Dauer: 4 Stunden

Werkzeuge: archaische Schmiede Verbrauchsmaterialien: 5 Unzen Stahl

Plattenrüstung

Plattenrüstungen haben einen RS von 3-4. Hohe Qualität: Für je zwei Stufen sinkt

die BE* um -1.

Probenschwierigkeit: 20

Dauer: 2 Wochen für eine komplette

Rüstung

Werkzeuge: Waffenschmiede

Verbrauchsmaterialien: s. Kettenrüstung



WEITERE ANWENDUNGEN

Neben den bereits präsentierten Anwendungen könnt ihr die hier vorgestellten Regelmechanismen auch für viele andere Herausforderungen verwenden: Das Besteigen einer hohen Felswand (Klettern), das Durchqueren eines Waldes (Überleben), die Ausbildung einer Militäreinheit (Anführen), eines Pferdes (Reiten) oder Wachhundes (freie Fertigkeit Abrichten) sind nur einige Beispiele. Einige besonders wichtige Beispiele haben wir hier genauer beschrieben.

JAGD

Eine erfolgreiche Jagd kann für deinen Charakter den Unterschied zwischen einem saftigen Braten und dem ruhmlosen Hungertod ausmachen. Die **Schwierigkeit** der Proben liegt in wildreichen Gebieten bei 12, in Regionen mit durchschnittlichem Wildvorkommen bei 16 und in wildarmen Landschaften bei 20. Bei einem Detailgrad von 1 legst du die Probe auf **Überleben** ab. Höhere Detailgrade können zusätzliche Proben auf ein

Fernkampftalent, Pirschen (Pirsch- oder Ansitzjagd) oder Tierkunde (Fallenjagd) erfordern. Ausgebildete Jagdhunde oder Treiber können als gutes **Werkzeug** die Probe erleichtern, während eine fehlende Fernkampfwaffe als minderwertiges Werkzeug zählt.

Eine erfolgreiche Jagd erbringt eine **Beute** von zwei Tagesrationen Fleisch. Die freiwillige Modifikation Hohe Qualität vervierfacht die erbeuteten Rationen oder erhöht den Wert der erjagten Felle oder Trophäen.

BEISPIELHAFTE JAGDEN

Ansitzjagd im mittelreichischen Wald

Du erbeutest zwei Tagesrationen Fleisch.

Probenschwierigkeit: 12 (Überleben (Mittelaventurien),

Pirschen, Fernkampftalent)

Hohe Qualität: Vervierfacht die erbeuteten Rationen.

Dauer: 2 Stunden

Werkzeuge: Fernkampfwaffe, unterstützend hilft ein Jagdhund

oder Treiber

Pirschjagd im ewigen Eis

Du erbeutest zwei Tagesrationen Fleisch.

Probenschwierigkeit: 20 (Überleben (Hoher Norden),

Pirschen, Fernkampftalent)

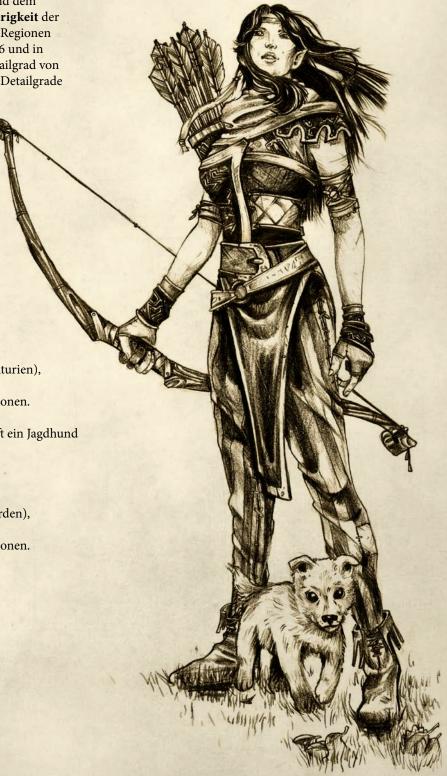
Hohe Qualität: Vervierfacht die erbeuteten Rationen.

Dauer: 4 Stunden

Werkzeuge: Fernkampfwaffe

Gezielte Jagd

Oft geht es bei der Jagd einfach nur darum, einen knurrenden Magen zu füllen. Aber bei Großwildjagden oder bei den Jagdausflügen des Adels zählt eine möglichst prestigeträchtige Beute. Sobald du dich für ein Ziel entschieden hast, legt der Spielleiter die Schwierigkeit fest. Die Schwierigkeit für einen Kronenhirsch liegt beispielsweise bei 28, die für einen Gänseluchs bei 20 und die für einen Kleinaffen bei 16.



RECHERCHE

Wer hat den fliehenden Mörder beobachtet? Welches Heilmittel wirkt gegen die Zorganpocken? Ermittlungen sind oft ein zentraler Bestandteil zahlreicher Abenteuer. Deswegen (und weil Recherchen oft unterschiedliche Fertigkeiten erfordern) solltet ihr den Detailgrad hoch genug wählen.

Als gutes **Werkzeug** können dir Verbindungen oder zusätzliche Helfer die Proben erleichtern, während Feinde sie erschweren. Verbrauchsmaterialien werden üblicherweise nicht benötigt und die freiwilligen Modifikationen Fälschung und Hohe Qualität sind nicht zielführend.

BEISPIELHAFTE RECHERCHEN

Suche nach Zeugen im Hafenviertel

Nachbarn, Bettler, Wirte und andere Einwohner werden nach Hinweisen in einem Mordfall befragt. Gelingen dir die Proben, erhältst du eine Beschreibung des Täters und Hinweise auf ein mögliches Motiv.

Probenschwierigkeit: 20 (Gebräuche, Menschenkenntnis, Überreden/Betören/Einschüchtern)

Dauer: 4 Stunden

Werkzeuge: keine; unterstützend wirken Verbindungen zu den Verbrecherbanden im Hafen, den Efferdbrüdern, der Bettlergilde oder der Phexkirche

Suche nach einem Heilmittel gegen die Zorganpocken

In einer größeren Stadt werden Bücher zur Heilkunde durchforstet und fähige Heilkundige zu möglichen Heilmitteln befragt. Gelingt die Ermittlung, erfährt dein Charakter von Xordai-Absud als Gegenmittel.

Probenschwierigkeit: 24 (Gifte und Krankheiten, Gebräuche, Menschenkenntnis)

Dauer: 8 Stunden

Werkzeuge: keine, unterstützend wirken Verbindungen zur Peraine- oder Hesindekirche oder den Anconitern

INFORMATIONSSUCHE

Was wurde vom uralten Echsenreich Cisk'Hr berichtet? Was ist über Uthuria und den Weg dorthin bekannt? Wann immer du mehr über ein spezielles Thema herausfinden willst, befindest du dich auf einer Informationssuche.

Auch bei Informationssuchen können dir gute Verbindungen und fleißige Helfer als gutes **Werkzeug** weiterhelfen. Die freiwillige Modifikation Hohe Qualität bringt zusätzliche Informationen ans Licht.

BEISPIELHAFTE INFORMATIONSSUCHEN

Suche nach Hinweisen zum Echsenreich Cisk'Hr

In der verfallenen Silem-Horas Bibliothek sollen Hinweise zur Lage des vergangenen Echsenreichs gefunden werden. *Probenschwierigkeit:* 16 (Geschichten und Legenden) *Dauer:* 4 Tage

Werkzeuge: keine; unterstützend die Hilfe des Bibliothekars

Unterschied zwischen Recherchen und Informationssuchen

Bei Recherchen gibt es nur Erfolg oder Misserfolg. Entweder du findest ein Heilmittel oder einen Zeugen - oder eben nicht. Informationssuchen erlauben dagegen mehrere Abstufungen von Erfolg, je nachdem, wie oft du Hohe Qualität einsetzt. Deswegen sollte der Spielleiter die Schwierigkeit von Informationssuchen auch etwas niedriger ansetzen.

FORSCHUNG

Über verstaubten Folianten brütende Stubenhocker - das ist ein weit verbreitetes und nicht ganz unpassendes Bild eines Gildenmagiers. Doch auch in vielen anderen Wissensgebieten wird Forschung betrieben. Alchemisten sind auf der Suche nach neuen und verbesserten Formeln, Heilkundige suchen nach Wirkstoffen gegen Krankheiten und Geschichtskundler entreißen der Vergangenheit ihre Geheimnisse.

Wie auch beim Handwerk sammelst du hier erfolgreiche (und meist sehr schwierige) Proben an, was oft viele Jahre in Anspruch nimmt. Die vorhandenen Werkzeuge sind in der Forschung besonders wichtig. Dazu zählt fast immer eine möglichst gut ausgestattete Bibliothek mit Standardwerken, Reise- und Praxisberichten und manchmal auch ein alchemistisches Labor oder ausreichend Versuchsmaterial. Ob die Forschungsarbeit unter guten, mittelmäßigen oder improvisierten Bedingungen stattfindet, ist Spielleiterentscheid. Verbrauchsmaterialien sind hingegen meist von geringerer Bedeutung und modifizieren die Probe nicht.

BEISPIELHAFTE FORSCHUNGSPROJEKTE

Rekonstruktion des Hexenspeichels

Aus dem Buch Geheimnisse des Lebens leitest du die Thesis des Hexenspeichels her, sodass du den Zauber erlernen kannst. *Probenschwierigkeit*: 28 (Magietheorie und Humus)

Dauer: 1 Jahr

Werkzeuge: Bibliothek mit Werken zur Heilmagie, unterstützend den Almanach der Wandlungen und Druidendum und Hexenkult.

Alrauniger Homunculus

Der alraunige Homunculus gilt als ein großes Werk der Alchemie. Aus einer Alraune erschaffst du einen kleinen Helfer für Labor und Kräutergarten, nicht unähnlich dem Vertrautentier einer Hexe.

Probenschwierigkeit: 32 (Synthese)

Dauer: 4 Jahre

Werkzeuge: Alchemistenlabor und Bibliothek mit wichtigen Werken der Alchemie, darunter einige der folgenden: Chimaeren & Hybriden, Geheimnisse des Lebens, Trollzacker Manuskripte, Wege ohne Namen. Gespräche mit Experten aus der Universität von Al'Anfa, Brabak, Andergast (Bund des roten Salamanders) oder Studium an diesen Orten. Unterstützend wirken Expeditionen zu Druiden und Hexen, die Kenntnis von Inquisitionsprozessen und diversen Sagen.

69



Jeder Charakter mit dem Vorteil **Zauberer** verfügt über Astralenergie und ist damit magiebegabt. Um diese Energie auch aktiv einsetzen zu können, musst du allerdings noch eine **Repräsentation** (S. 34) erwerben. Mit ihr darfst du alle **spruchzauberischen Fertigkeiten** und die exklusiven **Repräsentationsfertigkeiten** erlernen. Außerdem bestimmt sie, auf welche Art dein Charakter Zauber wirkt und welche Zauber verfügbar sind.

Merkmale und Zauber

Merkmale und Zauber funktionieren in Ilaris "umgekehrt": Die Fertigkeit (=das frühere Merkmal) wird gesteigert und bestimmt den PW, während Zauber einmalig freigeschaltet werden. Ist ein Zauber mehreren Fertigkeiten zugeordnet, kannst du den Zauber mit allen Fertigkeiten wirken. Alle Zauber gelten als Spezialwissen, sie können also nicht vor dem Freischalten eingesetzt werden und benötigen einen Lehrmeister.

Hazzim ist ein erfahrener Luftelementarist (Probenwert Luft 14). Als Zauber hat er unter anderem den Aeolitus und die Herbeirufung der Luft erlernt. Um diese Zauber einzusetzen, würfelt er auf seinen Probenwert in Luft. Den Aeolitus könnte er aber auch mit der Fertigkeit Umwelt wirken.

Auch Traditionsrituale, Liturgien und Mirakel funktionieren nach diesem System. Diese Kategorien werden als **übernatürliche Fertigkeiten** zusammengefasst.

Zauberwirken

Das Zauberwirken verläuft in drei Schritten:

- 1. **Auswahl**: Du wählst den Zauber, ein Ziel in Reichweite und eventuell verwendete Modifikationen (s.u.).
- 2. Vorbereiten: Dann musst du die beim Zauber unter Vorbereitungszeit angegebenen Aktionen Konzentration aufwenden. Während dieser Zeit muss dein Charakter die bei seiner Repräsentation angeführten Bedingungen erfüllen (S. 34); er muss also über Sichtkontakt verfügen, eine spezielle Geste ausführen und meist eine Zauberformel sprechen. Wenn du die Bedingungen nicht erfüllst oder das Vorbereiten freiwillig oder unfreiwillig unterbrichst, scheitert der Zauber.
- Probe: Zuletzt würfelst du in einer Aktion Konflikt eine Probe auf die übernatürliche Fertigkeit, zu der der Zauber gehört. Diese Probe wird entweder gegen eine Basisschwierigkeit von 12 oder - etwa bei Herrschaftszaubern - vergleichend gegen die Magieresistenz des Opfers abgelegt.

Gelingt der Zauber, tritt seine Wirkung ein und du ziehst die verbrauchten AsP von deinem aktuellen Vorrat ab. Der Zauber scheitert, wenn die Probe misslingt, du während des Vorbereitens nicht alle Bedingungen erfüllst oder wenn



du nicht über ausreichend AsP für einen Zauber verfügst. Misslungene Zauber kosten die Hälfte der Basiskosten. Ist dein Zauber an der Magieresistenz des Gegners gescheitert, bemerkt dieser den gescheiterten Versuch.

ASTRALENERGIE

Magiebegabte Charaktere können Astralenergie in sich aufnehmen und speichern. Die Vorteile **Zauberer I/II/III/IV** (S. 25) verleihen deinem Charakter 8/16/24/32 **Astralpunkte** (**AsP**). Du kannst diesen Vorrat an maximalen AsP durch den Zukauf nach Steigerungsfaktor 1 weiter erhöhen. Meist geschieht das in Form einer großen Meditation, die einen Monat dauert und die maximalen AsP um +4 Punkte erhöht.

Pro Nacht **regenerieren** 4 verbrauchte AsP, aber nicht über das Maximum hinaus. Die Regeneration kann über spezielle Vorteile erhöht werden (S. 32).

Langfristige und mächtige Zauberwirkungen wie magische Artefakte erfordern, dass du einen Teil der dafür benötigten Astralenergie bindest. Du kannst diese **gebundenen AsP (gAsP)** nicht regenerieren oder auf andere Arten zurückgewinnen, solange die magische Wirkung aufrecht ist. Die Bindung kann aber jederzeit mit einem einstündigen Ritual beenden werden, womit der Zauber verfliegt. Normalerweise musst du das Artefakt dazu berühren. Auch der Tod des Zauberers trennt die Bindung - allerdings verbleibt die gebundene Astralenergie dabei an ihrem Platz, sodass uralte Artefakte immer noch aktiv sein können.

Identische übernatürliche Effekte

Ein Wert kann niemals durch zwei übernatürliche Effekte verstärkt oder geschwächt werden. Stattdessen unterdrückt der stärkere Effekt den schwächeren während seiner Wirkungsdauer.

Durch einen absurden Zufall wird die KK eines Charakters gleichzeitig durch ein Elixier der Tugend (+2 für 8 Stunden), einen Attributo (+4 für 1 Stunde) und ein Mirakel (+8 für 1 Probe) verstärkt. Die erste Probe erhält also einen Bonus von +8. In der nächsten Stunde sind alle Proben noch um +4 erleichtert, bis schließlich nur noch das Elixier mit einem Bonus von +2 wirkt.

Manchmal überschneiden sich übernatürliche Wirkungen auch nur teilweise: Im vorherigen Beispiel verstärkt das Mirakel nur die KK, der Attributo jedoch die KK und alle Fertigkeiten mit KK. Letzterer Bonus auf Fertigkeiten wird natürlich nicht durch das Mirakel unterdrückt.

SPONTANE MODIFIKATIONEN

Spontane Modifikationen helfen dir, deine Zauber an die aktuelle Situation anzupassen. Normalerweise sind für einen Zauber **alle spontanen Modifikationen** möglich - aber nicht unbedingt sinnvoll. Genauso wie Manöver sind spontane Modifikationen stets miteinander **kombinierbar**, außerdem können sie mehrmals eingesetzt werden.

BASISMODIFIKATIONEN

Mächtige Magie (Zauber -4)

Wirkung: Verstärkt die Wirkung des Zaubers (siehe Zauber). Zusätzlich steigt die Schwierigkeit von Konterproben (S. 79) gegen den Zauber um +4 Punkte.

Mehrere Ziele (Zauber -4)

Wirkung: Der Zauber wirkt auf mehrere Ziele in Reichweite. Die Kosten werden für jedes Ziel einzeln bezahlt. Richtet sich der Zauber gegen die MR, steht jedem unfreiwilligen Ziel eine eigene MR-Probe zu, um dem Zauber zu widerstehen.

Reichweite erhöhen (Zauber -4)

Wirkung: Die Reichweite des Zaubers verdoppelt sich. Die Reichweite Berührung wird zu 2 Schritt.

Vorbereitung verkürzen (Zauber -4)

Wirkung: Die Vorbereitungszeit des Zaubers halbiert sich. Eine Vorbereitungszeit von 1 Aktion wird zu 0 Aktionen. Die Aktion Konflikt ist von dieser Modifikation nicht betroffen.

Wirkungsdauer verlängern (Zauber -4)

Wirkung: Die Wirkungsdauer des Zaubers verdoppelt sich.

Zaubertechnik ignorieren (Zauber -4)

Wirkung: Du ignorierst eine der bei der Repräsentation angeführten Bedingungen. Ignorierst du die Bedingung Sicht, musst du das Ziel auf eine andere Art und Weise wahrnehmen.

AUFBAUENDE MODIFIKATIONEN

Erzwingen (Zauber +4)

Wirkung: Die Kosten des Zaubers steigen um die Hälfte der Basiskosten, dafür ist der Zauber um 4 Punkte erleichtert. Kann nur einmal pro Zauber eingesetzt werden. Voraussetzungen: Borbaradianische, Druidische, Hexische oder Schelmische Repräsentation III und Verwendung dieser Repräsentation

Kosten sparen (Zauber -4)

Wirkung: Die AsP-Kosten des Zaubers sinken um ein Viertel der Basiskosten. Die Kosten können dadurch nicht unter die Hälfte der Basiskosten sinken.

Voraussetzung: Effizientes Zaubern

Zeit lassen (Zauber +2)

Wirkung: Verdoppelt die Vorbereitungszeit, aber erleichtert den Zauber um +2. Eine Vorbereitungszeit von 0 Aktionen wird zu 1 Aktion. Kann einmal pro Zauber eingesetzt werden und wirkt nicht auf Zauber mit frei wählbarer Vorbereitungszeit. Voraussetzung: Alchemistische, Elfische, Geodische, Gildenmagische, Kristallomantische oder Scharlatanische Repräsentation III und Verwendung dieser Repräsentation

Magische Vorteile findest du auf S. 32.

REPRÄSENTATIONEN

Jede Art von Zauberwirkern gibt ihre einzigartige Repräsentation an ihre Schüler weiter. Dieses Wissen wird eifersüchtig gehütet, wodurch nur wenige aufgeschlossene Zauberkundige jemals eine zweite Repräsentation erlernen.

Regeltechnisch ist die **erste Stufe** der Repräsentation die Voraussetzung, um Zauber der jeweiligen Repräsentation erlernen zu können. Du kannst keinen Zauber ohne eine Repräsentation wirken und keine zwei Repräsentationen gleichzeitig nutzen. Das Einstimmen auf eine andere Repräsentation benötigt eine Aktion Bereit machen. Mit den weiteren Stufen der Repräsentation können alle mit dieser Repräsentation eingesetzten Zauber weiter verbessert werden.

Die **vierte Stufe** der Repräsentation kann nur bei wenigen Meistern der Zauberei gelernt werden, zu denen du fortan gehörst. Du darfst **8 Punkte** verteilen: Für 1 Punkt kann ein Zauber um +2 erleichtert werden (maximal +4). Für 2 Punkte kannst du eine spontane Modifikation, außer Mächtige Magie, um +1 erleichtern (maximal +1). Spezielle Vorteile wie eine geringere Patzerchance oder länger nachbrennende Feuerzauber sind ebenfalls möglich. Solche Verbesserungen (und ihre Kosten) sollten mit dem Spielleiter und der Gruppe abgesprochen werden.

Alle Repräsentations-Vorteile findest du ab S. 34.

WEITERE MAGIEREGELN

BANN DES EISENS

Viele Metalle und Legierungen, wie Eisen, Kupfer, Bronze oder Messing behindern den Fluss astraler Energie. In einer **Metallrüstung** sind alle deine Zauber um -4x RS erschwert, metallene Arm- und Beinfesseln verursachen einen Abzug von -4, eine Halskrause sogar von -8. Noch stärker ist die antimagische Wirkung von Koschbasalt. In einem Raum aus diesem seltenen Gestein sind alle Zauber um 8 bis 16 Punkte erschwert. All diese Abzüge addieren sich auf.

Erleidest du mindestens eine Stunde lang Erschwernisse durch den Bann des Eisens, **regenerierst** du in der nächsten Nacht außerdem **keine AsP**. Regelmäßiger Kontakt mit Metall über Jahre hinweg kann den Astralkörper sogar permanent schädigen, weswegen nur wenige Zwerge magisch begabt sind.

GEMEINSAMES ZAUBERN

Der Vorteil **Unitatio** (S. 33) ermöglicht es dir, mit anderen Kennern dieses Vorteils einen Zauberzirkel zu bilden. Alle Teilnehmer des Zirkels müssen sich berühren und willens sein, ihre Astralenergie zu teilen.

Solange der Zirkel besteht, können die Teilnehmer die Regeln zur **Zusammenarbeit** (S. 7) nutzen, um sich gegenseitig beim Zaubern zu unterstützen. Üblicherweise sind dabei maximal vier Helfer möglich, welche die Probe des Zaubernden um jeweils +2 erleichtern können. Allerdings wird Elfensippen und manchen Hexenzirkeln noch viel mächtigere Unitatio-Zauberei nachgesagt.

Zusätzlich werden die **Zauberkosten** aller Teilnehmer gleichmäßig auf den gesamten Zirkel **aufgeteilt**. Sollte ein Teilungsrest übrigbleiben oder ein Teilnehmer über zu wenige AsP verfügen, muss der Zaubernde diese Kosten tragen.

VERBOTENE PFORTEN UND BLUTMAGIE

Mit den Vorteilen **Verbotene Pforten** (S. 32) oder Borbaradianische Rep. (S. 34) kannst du deine Zauber mit deiner Lebenskraft speisen. Wenn du nicht über ausreichend AsP für einen Zauber verfügst, kannst du dir selbst Wunden zufügen. Jede dieser Wunden stellt WS AsP für deinen Zauber zur Verfügung, überschussige AsP verfallen. Verwendest du sogar beide oben genannten Vorteile, kannst du sogar 2 x WS AsP pro Wunde nutzen. Die eigene Lebenskraft kann jedoch niemals genutzt werden, um sich selbst zu heilen!

Mit finsterer und streng verbotener **Blutmagie** (S. 32) nutzt du fremde Lebenskraft für deine Zauber. Das Opfer wird dabei völlig ausgezehrt und stirbt. Ein zauberkundiges Opfer stellt 8 x WS AsP, ein humanoides Opfer 4 x WS AsP und ein Tier WS AsP zur Verfügung. Blutmagie erleichtert die Beschwörung von Dämonen um +4, aber erschwert die Kontrollprobe von Dämonen und Elementaren um -4.

Weder die Verbotenen Pforten noch Blutmagie können übrigens **gAsP** zur Verfügung stellen - gAsP müssen immmer vom Zaubernden selbst stammen.

ARTEFAKTE

Von magischen Waffen und einfachen Applicatus-Artefakten abgesehen, wird die Mehrzahl der aventurischen Artefakte mit dem Arcanovi geschaffen. Dieser Zauber fixiert einen wirkenden Zauber in einem Gegenstand, der durch einen bestimmten Auslöser (meist eine Geste oder ein Wort) freigesetzt wird.

Ladungsbasierte Artefakte lösen den Spruch ein- oder mehrmals aus, bis alle Ladungen verbraucht sind. Bei einfachen landungsbasierten Artefakten verfliegt dann die astrale Kraft, wohingegen aufladbare Artefakte neu geladen werden können. Semipermanente Artefakte müssen gar nicht aufgeladen werden; sie können den wirkenden Zauber in bestimmten Zeitintervallen auslösen.

LADUNGSBASIERT SEMIPERMANENT

Ber S 191	einfach	aufladbar	Monat	Woche	Tag
Probe		Arc	anovi		
Modifikator	+4 bis -4 je nach Material und Gegenstand -4 bei komplexem Auslöser				
Schwierigkeit	12	16	20	24	28
Wirkende S.	x Lad.	x Lad.	x1	x2	x4



ARTEFAKTE HERSTELLEN

Zuerst musst du das Artefakt mit einem **Arcanovi** vorbereiten. Die Schwierigkeit richtet sich nach der Funktionsweise des Artefakts, durch Material und Sympathetik modifiziert von +4 (eine Halskette aus Amulettmetall und sympathetischen Edelsteinen für ein Bannbaladin-Artefakt) bis -4 (ein Schild aus Stahl zum selben Zweck).

Hierbei musst du auch den **Auslöser** festlegen. Simple Auslöser wie eine Berührung, einfache Gesten oder Schlüsselwörter modifizieren die Arcanovi-Probe nicht. Bei komplexen Auslösern wie Hitze, Kälte oder einem bestimmten Zeitpunkt ist der Arcanovi um -4 erschwert. Der Auslöser kann sich nur auf Umstände beziehen, die das Artefakt oder den Träger selbst betreffen. "Wenn mich jemand belügt" ist beispielsweise nicht möglich.

Bei ladungsbasierten Artefakten müssen die wirkenden Sprüche so oft gezaubert werden, wie sie später ausgelöst werden sollen. Bei semipermanenten Artefakten hängt die Zahl der notwendigen Zauber hingegen vom Zeitintervall ab (s.o.). Misslingt dir einer dieser Zauber, ist das Artefakt missglückt. Du musst alle Zauber mit denselben spontanen Modifikationen wirken - über genau diese Modifikationen verfügt der Zauber auch beim Auslösen. Vergiss also nicht, dir die spontanen Modifikationen und bei Zaubern gegen die MR auch den durchschnittlichen Erfolgswert zu notieren!

Ein Viertel der Basiskosten der wirkenden Sprüche, aber mindestens 1 AsP, strömen als **gAsP** in das Artefakt, bis das Artefakt seine Ladungen verbraucht hat, zerstört wurde oder du die Bindung löst (S. 70). Letzteres hebt die Verzauberung auf, weswegen Kunden meist auf ortsansässige Artefaktmagier mit gutem Ruf vertrauen.

Das **Aufladen** eines wieder aufladbaren Artefakts erfordert den Vorteil Reaktivierung und einen Arcanovi (16). Der Arcanovi kostet dich so viele AsP, wie die Basiskosten der wirkenden Sprüche betragen.

ARTEFAKTE AUSLÖSEN

Normalerweise ist zum **Auslösen** des Artefakts eine Aktion Bereit machen erforderlich. Der Zauber kommt dann nach seiner halben Vorbereitungszeit mit dem beim Einspeisen erzielten Erfolgswert zur Wirkung, wobei dem Opfer eventuell noch eine MR-Probe zusteht.

Hazzim hatte einst ein wiederaufladbares Amulett verzaubert, das seine GE zwei Mal mit einem Attributo steigert, wenn er "Schnell wie der Wind!" ruft. Die Probe für den Arcanovi legte er gegen eine Schwierigkeit von 16 (aufladbar) ab. Der Auslöser war einfach und modifizierte die Probe nicht. Anschließend musste Hazzim 2x (zwei Ladungen) den Attributo wirken, wobei er für jeden Zauber die Modifikation Zauberdauer verkürzen wählte. Alle Proben gelangen und 4 gAsP (2x8/4) flossen in das Artefakt.

Wird das Schlüsselwort ausgesprochen, wirkt der Attributo nach der zweiten Aktion nach dem Aussprechen (Vorbereitungszeit 8 Aktionen/2 (Artefakt)/2 (Zauberdauer verkürzen) = 2 Aktionen Vorbereitung).

Vorteile zur Artefakterschaffung findest du auf S. 32.

MAGISCHE ANALYSE

Bei der Untersuchung von magischen Artefakten, alchemistischen Gebräuen, magischen Wesen und Zaubern zusammenfassend **Astralstrukturen** genannt - unterscheiden wir zwischen einer schnellen **Intensitätsanalyse** und einer tiefgehenden **Strukturanalyse**.

INTENSITÄTSANALYSE

Mit einer Intensitätsanalyse kannst du die Stärke einer Astralstruktur **schnell einschätzen**. Wenn dir eine passende Probe (s.u.) gegen eine Schwierigkeit von 12 gelingt, erhältst du je nach erreichtem **Analysegrad** (**AG**) Informationen. Gewöhnliche Proben erzielen einen Analysegrad von 1, der mit der Modifikation mächtige Magie/Liturgie oder Hohe Qualität um je +1 erhöht werden kann. Du kannst auch die Reststrahlung von bereits verflogenen Zaubern oder verschwundenen magischen Wesen analysieren. Dabei sinkt der Analysegrad um -1/-2/-3 für bis zu 1 Minute/Tag/Monat seit der Präsenz der Astralstruktur.

INTENSITÄTSANALYSE

Probe	Odem Arcanum, Oculus, Sicht auf Madas Welt, Analyse (für Alchemika), Pflanzenkunde (mit Blutblatt), Sinnenschärfe (mit Magiegespür)		
Schwierigkeit	12		
Einflüsse	-1/-2/-3 AG für Reststrahlung nach bis zu 1 Minute/Tag/Monat		

ANALYSEGRAD INFORMATIONEN

unter 1	Magie wird nicht erkannt		
1	Ist Magie vorhanden oder nicht?		
2	Wie viel Astralenergie wurde ungefähr aufgewandt?		
3	Woher kommt die Magie? Wird sie durch einen Zauberer, Lebenskraft, dämonisches Wirken oder Kraftlinien gespeist?		
4	Wie ist die Magie strukturiert? Welche Wirkung könnte sie ungefähr haben?		

STRUKTURANALYSE

Die **Schwierigkeit** der **Strukturanalyse** beträgt 16. Allerdings kannst du dir die magische Analyse durch sorgfältige **Vorbereitungen** erleichtern. Für 1 Stunde/Tag/ Woche/Monat/Jahr, in der du profane Voruntersuchungen durchführst, den Hintergrund des Artefaktes oder die Analyseergebnisse ähnlicher Artefakte recherchierst, ist die Probe um +4/6/8/10/12 erleichtert.

Wenn ein entdecktes Detail dem Analysierenden **nicht bekannt** ist, sollte der Spielleiter stattdessen eine grobe Beschreibung geben. Ein Applicatus oder ein ladungsbasierter Arcanovi wird beispielsweise zu einem "temporären Artefakt", Kukris zu einem "tödlichen Einnahmegift" und ein Axxeleratus zu einem "geschwindigkeitssteigernden Eigenschaftszauber".

Auch in der Strukturanalyse kann der **Analysegrad** sinken. Besonders komplexe Astralstrukturen senken den Analysegrad um -1 (seltener Zauber oder seltenes Elixier) bis -3 (hochkomplexes temporalmagisches Großritual oder elementarer Meister). Durch fremdartige Magie sinkt der Analysegrad ebenfalls um -1 (geodischer Zauber für einen Gildenmagier) bis -2 (altechsische Ritualmagie).

Während Hazzim in den Wald gezerrt wird, untersucht der neugierige Medizinmann (Pflanzenkunde 15, Geister rufen 14) sein Amulett. Die Pflanzenkunde-Probe mit 2x Hoher Qualität gegen eine Schwierigkeit von 12 gelingt, was einen Analysegrad von 3 bedeutet. Damit weiß er, dass die eher starke Magie in diesem Amulett von einem Zauberer gespeist wurde. Das Ritual, das er vor zwei Wochen am selben Ort durchführte, nimmt er mit einem Analysegrad von 0 (3-3) nicht mehr wahr.

Für die folgende Strukturanalyse nimmt er sich eine zusätzliche Stunde Zeit. Der Zauber ist dadurch um +4 erleichtert und wird gegen eine Schwierigkeit von 16 abgelegt. Sein Zauber mit 2x Mächtiger Magie gelingt, was wegen der fremdartigen Magie einen Analysegrad von 2 (3-1) ergibt. Er erfährt - da er weder den Arcanovi noch den Attributo kennt - dass auf dem permanenten Artefakt ein verstärkender Eigenschaftszauber liegt.

STRUKTURANALYSE

Probe	Analys, Oculus, Blick der Weberin, Blick ins Geisterreich, Analyse (für Alchemika)		
Schwierigkeit	16		
Modifikator	+4/6/8/10/12 für 1 Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr Vorbereitung		
Einflüsse	-1/-2/-3 AG für Restrahlung nach 1 Minute/Tag/Monat -1/-2/-3 AG für komplexe/sehr komplexe/extrem komplexe Astralstrukturen -1/-2 AG für fremdartige/besonders fremdartige Magie		

ANALYSEGRAD	Informationen

	Artefakt	Elixier	Wesen	Zauber
unter 1		keine Info	rmationen	
1	Bindender Spruch	Klasse des Elixiers	Klasse des Wesens	Klasse des Zaubers
2	Wirkende Sprüche	Elixier	Wesen	Zauber und Repräsentation
3	Auslöser	Verbleibende Haltbarkeit	Auftrag	Verbleibende Wirkungsdauer
4	Modifikationen	Qualität und Modifik.	Besondere Vorteile	Modifikationen
5	Du erlangst vollständiges		Wirkens und du kannst) rekonstruieren.	dieses Wirken durch magische

Beschwörungen

Die Herbeirufung von Elementaren, die Beschwörung von Dämonen, die Erhebung von Untoten und die Erschaffung von Chimären und Golems folgen denselben Regeln.

BESCHWÖRUNGSPROBE

Damit das gewünschte Wesen erscheint, musst du eine **Beschwörungsprobe** auf den entsprechenden Zauber ablegen. Kosten und Schwierigkeit der Probe hängen vom beschworenen Wesen ab. Sorgfältige **Vorbereitung** ist für Beschwörungen essenziell und erleichtert die Probe: Für 1 Minute/Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr, die du in die Suche nach gefälligen Donarien, passenden Beschwörungsorten oder dem Warten auf die richtige Sternenkonstellation investierst, ist die Probe um +2/4/6/8/10/12 erleichtert.

Du kannst dir die Probe freiwillig erschweren, um dem beschworenen Wesen **zusätzliche Fähigkeiten** (s. Tabelle) zu verleihen. Bei misslungenen Dämonenbeschwörungen kann es zu gefährlichen chaotischen Nebeneffekten kommen.

FÄHIGKEIT	Mod.	Wirkung
Starke Offensive	-2	+2 AT, +1 TP
Starke Defensive	-2	+2 VT, +1 WS
Zaubermacht	-2	+2 MR, +2 auf übernat. Fertigkeiten
Resistenz	-4	Erhöht die Resistenz gegen profane oder magische oder geweihte Waffen um +1 Stufe.
Regeneration	-4	Erhöht Regeneration um +1 Stufe.
Schreckgestalt	-4	Erhöht die Schreckgestalt um +1 Stufe.
Zusatzangriff	-4	Erhöht Zusätz. Attacke um +1 Stufe.
Spezialfähigkeit	-X	Über den Zuschlag für ätzende Waffen, Feuerauren oder das Wissen eines Meisterarchitekten entscheidet der Spielleiter.

Kreatureneigenschaften wie Resistenz, Schreckgestalt oder Zusätzliche Attacke findest du auf S. 145.

BEHERRSCHUNGSPROBE

Anschließend kannst du einen **Dienst** verlangen und die unheilige Wesenheit mit einer MU-Probe beherrschen oder das Elementar mit einer CH-Probe gewogen stimmen. Die Basisschwierigkeit entspricht der der Beschwörungsprobe, dazu kommt der Bonus durch gute Vorbereitung und ein Modifikator nach **Schwierigkeit des Dienstes**. Wir unterscheiden zwischen einfachen (+4), gewöhnlichen (0), schwierigen (-4) und anmaßenden Diensten (-8).

Selbstverständlich ist die **Zuordnung** zu diesen Kategorien je nach Wesen unterschiedlich: Für einen Humusdschinn ist die Heilung aller Spielercharaktere ein gewöhnlicher Dienst, für einen Zant wäre es das Zerfleischen einiger Gegner. Außerdem hängt die Einstufung von der Macht des Wesens ab – was für einen Zant einen schwierigen oder gar anmaßenden Dienst darstellt, ist für den ungleich gefährlicheren Shruuf nur gewöhnlich. Einige Beispiele für typische Dienste finden sich bei den jeweiligen Wesen (ab S. 147), letztendlich entscheidet aber der Spielleiter über die Einordnung eines Dienstes.

Ein besonderer Dienst ist die **Bindung**, mit der du ein beschworenes Wesen in (Dämonen, Elementare) oder an (Untote) einen Gegenstand binden kannst, sodass es dir während dieser Zeit einen zusätzlichen Dienst erfüllen kann. Als Faustregel gilt eine Bindung für 1 Woche als gewöhnlicher Dienst, aber auch hier gibt es enorme Unterschiede zwischen einem Luftgeist und einem elementaren Meister des Erzes. In jedem Fall fließt jedoch ein Viertel der Basiskosten der Beschwörung als gAsP in die Bindung, um diese aufrecht zu erhalten.

Misslingt die Beherrschungsprobe knapp, erfüllt das Wesen den Dienst nur teilweise oder interpretiert ihn um. Deutlich misslungene Beherrschungsproben bedeuten, dass das Wesen frei ist und sich seinem Naturell entsprechend verhält: Ein Shruuf zerfleischt alles in seiner Umgebung und ein Luftdschinn könnte einen Sturm entfesseln.

WESEN	DÄMONEN	Elementare	Untote
Probe	Invocatio	Herbeirufung des Elements	Skelettarius
Schwierigkeit	16 (mindere D. z.B. Gotongi) 20 (niedere D. z.B. Zant) 24 (weniggehörnte D., z.B. Ulchuchu) 28 (gehörnte D., z.B. Shruuf) 32 (vielgehörnte D., z.B. Duglum) 36 (mächtige D., z.B. Yo'Na'Hoh)	16 (Diener, z.B. Kräuterkopf) 24 (Dschinne, z.B. Sausewind) 32 (Meister, z.B. Hefashar)	12 (schwache U., z.B. Skelett) 16 (nützliche U., z.B. Knochenritter) 20 (starke U., z.B. Kriegermumie) 24 (mächtige U., z.B. Kriegsherr)
Kosten	16 AsP (mindere D.) 24 AsP (niedere D.) 32 AsP (weniggehörnte D.) 48 AsP (gehörnte D.) 64 AsP (vielgehörnte D.)	16 AsP (Diener) 32 AsP (Dschinne) 64 AsP (Meister)	8 AsP (schwache U.) 16 AsP (nützliche U.) 24 AsP (starke U.) 32 AsP (mächtige U.)
Modifikator	+Bonus durch Vorbereitung -Kosten für Zusatzfähigkeiten +4 beim Einsatz von Blutmagie	+Bonus durch Vorbereitung -Kosten für Zusatzfähigkeiten	+Bonus durch Vorbereitung -Kosten für Zusatzfähigkeiten
Kontrollprobe	MU	СН	MU
Modifikator	+Bonus durch Vorbereitung +4 bis -8 je nach Dienst -4 beim Einsatz von Blutmagie	+Bonus durch Vorbereitung +4 bis -8 je nach Dienst -4 beim Einsatz von Blutmagie	+Bonus durch Vorbereitung +4 bis -8 je nach Dienst

Bei einer gelungenen Beherrschungsprobe führt das Wesen den Dienst sofort aus. Was dann passiert, hängt von der Art des Wesens ab. Kurzfristig herbeigerufene Wesen wie Elementare, Dämonen oder mit dem Zauber Skelettarius erhobene Untote verschwinden, nachdem sie ihren Dienst erfüllt haben. Permanent erschaffene Wesen wie Chimären, Golems oder mit dem Zauber Totes handle! erhobene Untote können mit weiteren Beherrschungsproben weitere Dienste erfüllen. Eine gut vorbereitete Beschwörung erleichtert auch diese zusätzlichen Kontrollproben.

In der grünen Hölle angekommen, macht sich Hazzim sofort an die Beschwörung des Luftdschinns Abd-as'Siral. Mit einer Stunde Vorbereitung (+4) und einem PW von 12 gelingt die Probe auf Luft (24) wahrscheinlich.

Den erscheinenden Abd-as'Siral bittet er, er möge ihn und Valeria an den Rand des Regenwaldes tragen. Der eigentlich schwierige Dienst gilt dank Hazzims Vorteil Bändiger der Elemente nur als gewöhnlicher Dienst. Mit seinem einnehmenden Charakter und etwas Glück (PW Charisma 14 +4 durch Vorbereitung = 18) schafft er auch diese Probe mit einer Schwierigkeit von 24. Brausend erscheint der Dschinn.

WAHRE NAMEN

Ohne einen wahren Namen ist die Beschwörung von Elementaren und Dämonen unmöglich. Außerdem erleichtert der wahre Name die Bannung eines Wesens um +2. Untote, Chimären und Golems besitzen keinen wahren Namen.

Die Kenntnis von wahren Namen hängt von deiner Magiekunde ab. Wenn dein Charakter die entsprechenden Beschwörungs- oder Bannzauber beherrscht, kennt er bis zu PW Elementarkunde -4 wahre Namen von Elementaren und PW Dämonenkunde -4 wahre Namen von Dämonen. Weitere Namen kannst du aus entsprechenden Büchern oder von bekannten Beschwörern erlernen - regeltechnisch entspricht das einer Steigerung der Dämonenkunde/Elementarkunde.

Vorteile zu Beschwörungen findest du auf S. 32.

Unterschiede zwischen Chimären, Untoten und Golems Jede Klasse von Wesenheiten hat seine Besonderheiten: Um eine Chimäre zu erschaffen, benötigst du die Ausgangswesen. Mächtige Ausgangswesen ergeben normalerweise auch mächtige Chimären. Trotzdem sollten Chimären nur über Spezialfähigkeiten verfügen, die zu den Ausgangswesen passen - ein Riesenalk-Tiger-Chimäre könnte flugfähig (S. 145) sein, aber wohl kaum giftig.

Für Untote benötigst du einen passenden Leichnam und hier sollten die Spezialfähigkeiten ebenfalls zum Leichnam passen. Allerdings hast du hier mehr Freiheiten - nicht nur eine Eisleiche, sondern auch ein normales Skelett könnte über eine Kälteaura verfügen. Dafür sind Untote empfindlich gegen Sonnenlicht (S. 145).

Bei Golems sind der Vorstellungskraft bezüglich Materialien und Fähigkeiten kaum Grenzen gesetzt. Doch es ist eine schwierige Aufgabe, ein Wesen aus dem Nichts zu erschaffen. Deswegen ist die Beschwörungsschwierigkeit von Golems höher als die von ähnlich mächtigen Chimären und Untoten.



WESEN	CHIMÄREN	GOLEMS	Untote
Probe	Chimaeroform	Stein wandle! / Staub wandle!	Totes handle!
Schwierigkeit	12 (schwache Ch., z.B. Hundeblume) 16 (nützliche Ch., z.B. Widderhyäne) 20 (starke Ch., z.B. Mantikor) 24 (mächtige Ch., z.B. Drachenchim.)		12 (schwache U., z.B. Skelett) 16 (nützliche U., z.B. Knochenritter) 20 (starke U., z.B. Kriegermumie) 24 (mächtige U., z.B. Kriegsherr)
Kosten	8 AsP (schwache Ch.) 16 AsP (nützliche Ch.) 24 AsP (starke Ch.) 32 AsP (mächtige Ch.) 1/4 der Basiskosten als gAsP	8 AsP (schwache G.) 16 AsP (nützliche G.) 24 AsP (starke G.) 32 AsP (mächtige G.) 1/4 der Basiskosten als gAsP	8 AsP (schwache U.) 16 AsP (nützliche U.) 24 AsP (starke U.) 32 AsP (mächtige U.) 1/4 der Basiskosten als gAsP
Modifikator	+Bonus durch Vorbereitung -Kosten für Zusatzfähigkeiten	+Bonus durch Vorbereitung -Kosten für Zusatzfähigkeiten	+Bonus durch Vorbereitung -Kosten für Zusatzfähigkeiten
Kontrollprobe	MU	MU/CH (elementare Golems)	MU
Modifikator	+Bonus durch Vorbereitung +4 bis -8 je nach Dienst	+Bonus durch Vorbereitung +4 bis -8 je nach Dienst	+Bonus durch Vorbereitung +4 bis -8 je nach Dienst



Die Weihe einer Gottheit zu empfangen, ist stets ein bedeutender Schritt im Leben eines Charakters. In Regeln gesprochen, musst du dazu den Vorteil **Geweiht** erwerben, der dir Karmaenergie zur Verfügung stellt. Außerdem benötigst du die **Tradition** der entsprechenden Kirche. Mit dieser kannst du die entsprechenden **karmalen Fertigkeiten** steigern und so Wunder und Mirakel wirken.

Liturgiekenntnis und Liturgien

Geweihte steigern auch in Ilaris ihre übernatürlichen Fertigkeiten, während Liturgien (dazu gehören auch Mirakel) einmalig freigeschaltet werden. Alle Liturgien gelten als Spezialwissen, sie können also nicht vor dem Freischalten eingesetzt werden.

Die Praiosgeweihte Lumina hat die Liturgien Zerschmetternder Bannstrahl und Eidsegen freigeschaltet. Für den Bannstrahl ist der PW der Fertigkeit Licht entscheidend (14), für den Eidsegen der PW Ordnung (9).

Auch Traditionsrituale und Zauber funktionieren nach diesem System. Diese Kategorien werden als übernatürliche Fertigkeiten zusammengefasst.

Regeln zu karmalen und magischen Wirken

Die Regeln zu karmalem und magischem Wirken sind weitgehend identisch. Der Übersichtlichkeit halber sind hier trotzdem alle Grundregeln zum Wirken von Liturgien noch einmal angeführt.

Karmaenergie

Als Geweihter stellt dir deine Gottheit Karmaenergie zur Verfügung: Die Vorteile **Geweiht I/II/III/IV** (S. 24) verleihen dir 8/16/24/32 **Karmapunkte** (**KaP**), die du für Liturgien nutzen kannst. Du kannst diesen Vorrat an maximalen KaP durch den Zukauf nach Steigerungsfaktor 1 erhöhen. Meist geschieht das in Form einer Karmalqueste, die einen Monat dauert und die maximalen KaP um +4 Punkte erhöht.

Pro Nacht **regenerierst** du 1 KaP, außer du verfügst bereits über die maximalen KaP oder hast dich besonders schwerwiegend gegen die Gebote der Gottheit versündigt. Auf geweihtem Boden deiner eigenen Gottheit und mit dem Vorteil Göttliche Nähe (S. 37) regenerierst du je 1 zusätzlichen KaP pro Nacht.

Langfristige und mächtige karmale Wirkungen wie karmale Artefakte erfordern es, dass du einen Teil deiner Karmaenergie bindest. Du kannst diese **gebundenen Karmapunkte** (**gKaP**) nicht regenerieren oder auf andere Arten zurückgewinnen, solange die karmale Wirkung aufrecht ist. Du kannst diese Wirkung aber jederzeit in einem einstündigen Gebet beenden, womit auch die Wirkung der Liturgie verfliegt.

LITURGIEN WIRKEN

Eine Liturgie wird in drei Schritten gewirkt:

- 1. **Auswahl**: Du entscheidest dich für eine Liturgie, ein Ziel in Reichweite und eventuelle Modifikationen (s.u.).
- 2. Vorbereiten: Du musst die bei der Liturgie angegebenen Aktionen Konzentration aufwenden. Währenddessen muss dein Charakter die bei seiner Tradition angeführten Bedingungen erfüllen (S. 38); er muss also über Sichtkontakt verfügen, eine spezielle Geste ausführen und meist ein Gebet sprechen. Wenn du die Bedingungen nicht erfüllst oder das Vorbereiten freiwillig oder unfreiwillig unterbrichst, scheitert die Liturgie.
- 3. **Probe**: Zuletzt würfelst du in einer Aktion Konflikt eine Probe auf die übernatürliche Fertigkeit, zu der die Liturgie gehört. Die Schwierigkeit der Probe liegt meist bei 12.

Gelingt die Liturgie, tritt die gewünschte Wirkung ein und du du ziehst die benötigten KaP von deinem Vorrat ab. Die Liturgie scheitert, wenn die Probe misslingt, du während des Vorbereitens nicht alle Bedingungen erfüllst oder nicht über ausreichend KaP verfügst. Misslungene Liturgien kosten die Hälfte der Basiskosten.

SPONTANE MODIFIKATIONEN

Üblicherweise sind **alle spontanen Modifikationen** für jede Liturgie möglich und beliebig **kombinierbar**, außerdem können sie mehrmals eingesetzt werden.

BASISMODIFIKATIONEN

Mächtige Liturgie (Liturgie -4)

Wirkung: Verstärkt die Wirkung der Liturgie (siehe Liturgie). Zusätzlich steigt die Schwierigkeit von Konterproben (S. 79) gegen die Liturgie um +4 Punkte.

Mehrere Ziele (Liturgie -4)

Wirkung: Die Liturgie wirkt auf mehrere Ziele in Reichweite. Die Kosten werden für jedes Ziel einzeln bezahlt.

Liturgische Technik ignorieren (Liturgie -4)

Wirkung: Du ignorierst eine der bei der Tradition angeführten Bedingungen. Ignorierst du die Bedingung Sicht, musst du das Ziel auf eine andere Art und Weise wahrnehmen.

Reichweite erhöhen (Liturgie -4)

Wirkung: Die Reichweite der Liturgie verdoppelt sich. Die Reichweite Berührung wird zu 2 Schritt.

Vorbereitung verkürzen (Liturgie -4)

Wirkung: Die Vorbereitungszeit der Liturgie halbiert sich. Eine Vorbereitungszeit von 1 Aktion wird zu 0 Aktionen. Die Aktion Konflikt ist von dieser Modifikation nicht betroffen.

Wirkungsdauer verlängern (Liturgie -4)

Wirkung: Die Wirkungsdauer der Liturgie verdoppelt sich.

AUFBAUENDE MODIFIKATIONEN

Kosten sparen (Liturgie -4)

Wirkung: Die Kosten der Liturgie sinken um ein Viertel der Basiskosten. Die Kosten können dadurch nicht unter die Hälfte der Basiskosten sinken.

Voraussetzung: Liturgische Disziplin

Zeremonie (Liturgie +X)

Wirkung: Du kannst die Vorbereitungszeit freiwillig um 1 Minute/Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr erhöhen, wodurch die Liturgie um +4/6/8/10/12/14 erleichtert ist. Die Vorbereitungszeit muss dadurch mindestens verdoppelt werden.

Voraussetzung: Boron-, Hesinde-, Peraine-, Praios-, Traviaoder Tsakirchliche Tradition III und Verwendung dieser Tradition

Opferung (Liturgie +4)

Wirkung: Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet.

Efferd: Efferdgeweihte opfern Perlen, Aquamarine oder Quen-Petryl-Steine. Solche Opfergaben werden von Tempeln in begrenzten Mengen weitergegeben.

Firun: Firungeweihte opfern besondere Beute oder Jagdtrophäen.

Ingerimm: Ingerimmgeweihte opfern ihrem Gott kunstvolle Handwerksgegenstände, die im Opferfeuer vergehen.

Nandus: Nandusgeweihte opfern falsches oder veraltetes Wissen, zum Beispiel ein Buch oder gesammelte Pamphlete.

Phex: Phexgeweihte opfern einen wertvollen und möglichst phexgefällig erworbenen Gegenstand, der einen spürbaren Teil ihres Vermögens ausmacht.

Rhaja: Rahjageweihte opfern ihrer Göttin den heiligen Wein Tharf. Tharf wird von Tempeln in begrenzten Mengen weitergegeben.

Rondra, Kor, Swafnir: Die Geweihten opfern ihren Göttern ihr Blut und fügen sich dabei eine Wunde zu. Voraussetzung: Efferd-, Firun-, Ingerimm-, Kor-, Nandus-, Phex-, Rhaja-, Rondra- oder Swafnirkirchliche Tradition III und Verwendung dieser Tradition Anmerkung: Opfergegenstände sollten nicht so häufig sein, dass jede zweite Liturgie mit dieser Modifikation gewirkt wird. Umgekehrt sollten sie nicht so selten sein, dass die Modifikation nie eingesetzt werden kann. Als Richtwert gilt eine Opferung alle zwei Spielabende.

Die Vorteile für aufbauende Modifikationen und weitere karmale Vorteile findest du auf S. 37.





Die Weltbilder und Prinzipien der aventurischen Götter könnten unterschiedlicher nicht sein. Diebstahl wird von den Geweihten des Praios streng verfolgt, während eine Phexgeweihte auf diesem Weg ihrem Gott näher kommen kann.

Für dich ist die **erste Stufe** einer Tradition die **Voraussetzung**, um übernatürliche, liturgische Fertigkeiten erlernen und einsetzen zu können. Die Vor- und Nachteile der Tradition gelten danach für jeden Einsatz dieser Fähigkeiten. Mit den weiteren Stufen der Tradition kannst du deine Liturgien weiter verbessern.

Die **letzte Stufe** der Tradition wird nur von wenigen erfahren Geweihten weitergegeben und erlaubt es dir, 8 Punkte zu verteilen. Mit einem Punkt kannst du eine Liturgie um +2 erleichtern (maximal +4) oder eine spontane Modifikation, außer mächtige Liturgie, um +1 erleichtern (maximal +1). Weitere Vorteile wie ein Schutzsegen mit größerem Wirkungsbereich sind ebenfalls möglich, sollten (mitsamt ihren Kosten) aber mit dem Spielleiter und der Gruppe abgesprochen werden. Geweihte von mehr als einer Gottheit sind in Aventurien unbekannt.

Alle Traditions-Vorteile findest du ab S. 38.

WEITERE KARMAREGELN

MEDITATION

In einem vierstündigen **Meditationsritual** kannst du **Leitattribut + 2 KaP regenerieren**, wenn du dich nicht besonders schwerwiegend gegen die Gebote deiner Gottheit versündigt hast. Du kannst dieses Ritual nach frühestens einer Woche wiederholen.

MIRAKEL

Ein Mirakel ist ein **Stoßgebet** an deine Gottheit, um dir kurzzeitig übermenschliche Fähigkeiten zu verleihen. Ein Mirakel funktioniert wie jede andere Liturgie: Du legst eine Probe auf die passende übernatürliche Fertigkeit ab. Gelingt sie, verleiht dir ein Mirakel eine Erleichterung auf die nächste Probe in einer bestimmten profanen Fertigkeit. Diese Probe muss sich auf eine **kurze Handlung** von maximal einigen Minuten beziehen - du kannst also nicht mit einem Mirakel auf Autorität einen Feldzug in die schwarzen Lande planen.

Mirakel: [Fertigkeit oder Attribut]

Dein nächster Wurf auf [Fertigkeit oder Attribut] ist um +4 Punkte erleichtert.

Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.

Probenschwierigkeit: 12 **Vorbereitungszeit**: 0 Aktionen

Zielobjekt: selbst Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 4 KaP

Jedes Mirakel für eine bestimmte Fertigkeit gilt als einzelne **Liturgie** und muss somit erlernt werden. Die **Lernkosten** betragen jeweils 20 EP. Einen Überblick über die verfügbaren Fertigkeiten findest du in der folgenden Tabelle, zusätzlich sind Mirakel bei den jeweiligen übernatürlichen Fertigkeiten angeführt.

Gотт	Mirakel-Fertigkeiten u. Attribute
Boron	CH, IN, KL, MU, Alchemie, Heilkunde, Mythenkunde, Wahrnehmung
Efferd	GE, IN, KO, KK, Athletik, Überleben, Wahrnehmung
Firun	GE, KO, KK, MU, Heimlichkeit, Schusswaffen, Selbstbeherrschung, Überleben, Wurfwaffen
Ingerimm Angrosch	FF, KO, KK, MR, Handwerk, Hiebwaffen, Selbstbeherrschung
Hesinde	CH, IN, KL, MR, Alchemie, Autorität, Derekunde, Magiekunde, Mythenkunde
Peraine	CH, FF, IN, KL, Autorität, Derekunde, Heilkunde, Wahrnehmung
Phex	FF, IN, GE, MU, Athletik, Beeinflussung, Heimlichkeit, Verschlagenheit
Praios	CH, IN, MU, MR, Autorität, Magiekunde, Mythenkunde, Wahrnehmung
Travia	CH, FF, IN, MU, Autorität, Gebräuche, Heilkunde, Wahrnehmung
Tsa	CH, FF, IN, GE, Beeinflussung, Heilkunde, zwei passende Fertigkeiten nach Wahl
Rahja	CH, GE, IN, MU, Athletik, Beeinflussung, Wahrnehmung
Rondra	GE, KK, KO, MU, Autorität, Selbstbeherrschung, alle Nahkampffertigkeiten

Gотт	Mirakel-Fertigkeiten u. Attribute
Aves	CH, GE, IN, KO, Beeinflussung, Derekunde, Gebräuche, Überleben
Ifirn	CH, GE, IN, MU, Heilkunde, Heimlichkeit, Überleben, Wahrnehmung
Kor	GE, KK, KO, MU, Autorität, Selbstbeherrschung, alle Nahkampffertigkeiten
Nandus	CH, IN, KL, MR, Autorität, Beeinflussung, Derekunde, Mythenkunde
Swafnir	GE, KK, KO, MU, Athletik, Selbstbeherrschung, Überleben

GEWEIHTER BODEN

Dämonen, Untote und andere unheilige Kreaturen fürchten die Kraft der Götter - und das zu Recht. Solange sie sich auf **geweihtem Boden** befinden oder einen geweihten Gegenstand berühren, erleiden sie pro Initiativephase eine Wunde. Auf **heiligem Boden** wie in Tempeln erhöht sich der Schaden auf zwei Wunden (siehe auch S. 145). Ein Angriff mit einer geweihten Waffe genügt nicht, um diesen Schaden zu verursachen. Dafür sind solche Waffen überhaupt erst in der Lage, Kreaturen zu verletzen, die resistent gegen profanen oder gar magischen Schaden sind.

Auf geweihtem oder heiligem Boden der **eigenen Gottheit** sind deine Liturgien außerdem um 2-4 Punkte erleichtert und du regenerierst einen zusätzlichen KaP pro Nacht. Im Gegensatz dazu ist liturgisches Wirken auf **dämonisch verzerrtem Gebiet** und in den namenlosen Tagen um 2-4 Punkte erschwert.

Zauber und Liturgien

Eiskaltes Salzwasser rann über ihre geschlossenen Augen und der Wind riss an ihrer triefenden Robe. Sie spürte seinen Zorn, der das Meer zu haushohen, gischtgekrönten Bergen formte. Doch auch er war nur ein Diener. "Rondrikan, ich befehle dir!", brüllte sie in das ohrenbetäubende Tosen. Wie zur Antwort traf sie eine Bö wie ein Faustschlag. Sie wankte von der Reling zurück. "Rondrikan, ich befehle dir!"

Genau wie profane Fähigkeiten werden auch übernatürliche Fähigkeiten über Fertigkeiten und Talente dargestellt. Eine Fertigkeit umfasst dabei ein vollständiges Gebiet der Zauberei oder des liturgischen Wirkens, ein Talent ist ein bestimmter Zauber oder eine bestimmte Liturgie. Alle Talente gelten als Spezialtalente. Daher kannst du einen Zauber oder eine Liturgie nur dann wirken, wenn du ihn oder sie zuvor erworben hast. Allerdings kann es durchaus vorkommen, dass ein Talent mit mehreren Fertigkeiten eingesetzt werden kann.

Hazzim hat in der Fertigkeit Luft einen PW von 12. Zusätzlich hat er die Talente Aeolitus und Orkanwand erlernt, die er mit dieser Fertigkeit einsetzt (den Aeolitus alternativ auch mit Umwelt).

Bei den einzelnen Talenten ist nicht nur – falls möglich – die genaue Wirkung der Modifikation Mächtige Magie oder Mächtige Liturgie angeführt, sondern zusätzliche Modifikationen für diesen Zauber. Zusätzlich findest du hier die notwendigen Bedingungen für den Einsatz des Talents, zum Beispiel die Reichweite und die Wirkungsdauer. Unter Erlernen sind die Lernkosten des Talentes und die Verbreitung bei der entsprechenden Repräsentation/Tradition angegeben. Dabei bedeutet "Ron 8", dass eine zufällige Rondrageweihte die Liturgie beherrscht, wenn dem Spielleiter eine Probe (8) gelingt (ca. 70%). Niedrige Zahlen bedeuten also eine hohe Verbreitung und umgekehrt.

Freiwillige und unfreiwillige Ziele von Zaubern

Heilende oder stärkende Zauber auf eine Einzelperson haben eine Schwierigkeit von 12, weil wir dabei von freiwilligen Zielen ausgehen. Bei schädlichen Wirkungen gehen wir von unfreiwilligen Zielen aus, sodass die Zauberprobe vergleichend gegen die MR abgelegt werden muss. Von diesen Regeln gibt es aber Ausnahmen:

- Manchmal möchte das Ziel von einem "schädlichen" Zauber betroffen werden - etwa wenn ein Zauberer seinen Gefährten mit einem Paralysis versteinert, um ihn unverwundbar zu machen. Dann gilt das Ziel als freiwillig und der Zauber hat eine Schwierigkeit von 12.
- Manchmal möchte das Ziel nicht von einem "nützlichen" Zauber betroffen werden - etwa wenn ein Rondrageweihter gegen seinen Willen mit einem Armatrutz gestärkt werden soll. Dann gilt das Ziel als unfreiwillig und der Zauber muss die MR überwinden. Im Zweifelsfall entscheidet der Spieler des Charakters bzw. der Spielleiter, ob ein Ziel als freiwillig oder unfreiwillig gilt.

ZAUBER- UND LITURGIEEIGENSCHAFTEN

Viele Zauber und Liturgien verfügen über eine dieser Eigenschaften, weswegen wir sie hier gesammelt haben.

Aufrechterhalten: Bevor die Wirkung eines Zaubers oder einer Liturgie endet, kannst du sie um die Basiswirkungsdauer verlängern. Dazu musst du nur die Hälfte der Basiskosten bezahlen.

Ballistisch: Genau wie ein Fernkampfangriff benötigen *ballistische* Zauber eine direkte Sichtlinie zu ihrem Ziel und sie können wie ein Fernkampfangriff abgewehrt werden (S. 52).

Illusion (Sinn): Der Zauber erzeugt ein Trugbild, das die angegebenen Sinne täuscht. Die Illusion kann nicht mit stofflicher Materie interagieren. Ein illusorisches Goldstück kann nicht berührt werden, die Illusion einer Wand lässt keine Gegenstände abprallen und der Hieb eines illusionären Schwertes verursacht keinen Schaden. Illusionen wechselwirken aber mit Licht. Sie werfen Schatten und können selbst als Lichtquelle dienen. Fast alle Illusionen haben Fehler. Diese Fehler können mit einer Konterprobe (Wachsamkeit, 16) entdeckt werden, womit die Illusion durchschaut wird und keine Wirkung mehr hat.

Konterprobe (Talent oder Attribut): Manchen Zaubern kannst du auch mit profanen Fertigkeiten widerstehen, zum Beispiel wenn du dich mit deiner Willenskraft gegen die Wirkung des Friedenslieds stemmst. In diesem Fall kannst du eine Konterprobe ablegen. Die Auswirkungen und die Schwierigkeit einer Konterprobe findest du beim jeweiligen Zauber, die Schwierigkeit einer Konterprobe steigt aber in jedem Fall um +4 pro Mächtige Magie/Liturgie. Das gilt auch, wenn Mächtige Magie keine anderen Auswirkungen hat und deswegen beim Zauber gar nicht angeführt ist.

Einem Heiligen Befehl kannst du mit einer Konterprobe (Willenskraft, 20) widerstehen. Wurde der Heilige Befehl mit 2x Mächtiger Liturgie gewirkt, liegt die Schwierigkeit der Willenskraft-Probe bei 28 (20+2x4). Gelingt die Probe, hat der Heilige Befehl keine Wirkung.

Konzentration: Der Zauber fordert deine volle Aufmerksamkeit. Du musst in jeder Aktion die Aktion Konzentration (S. 46) wählen. Kannst oder willst du das nicht, endet der Zauber.

Wie sind Zauber geordnet?

Wir haben die Zauber nach Fertigkeiten geordnet, sodass du bei der Generierung und beim Entwickeln deines Charakters schnell alle Möglichkeiten im Blick hast. Ist ein Zauber mehreren Fertigkeiten zugeordnet, findest du ihn bei der ersten - Repräsentationsfertigkeiten ausgenommen.

Wenn du einen bestimmten Zauber oder eine Liturgie nachschlagen möchtest, findest du im Anhang (S. 158) eine alphabetische Liste mit der entsprechenden Seitenzahl.

Objektrituale sind Talente, die sich immer auf ein bestimmtes Objekt - oder das Vertrautentier - beziehen, das mit einem Bindungsritual an dich gebunden wird. Danach kannst du (und nur du) die besonderen Fähigkeiten des Ritualobjekts nutzen. Manche Objektrituale erlauben auch passive Wirkungen, wobei du das Objekt meist berühren musst.

Die Bindung erlischt, wenn du sie in einer zeitraubenden Zeremonie freiwillig löst oder wenn das Objekt entzaubert wird, was aber nur durch mächtigste Antimagie oder liturgisches Wirken möglich ist. Zuletzt gilt, dass du niemals zwei Objekte der gleichen Kategorie (zwei Zauberstäbe, Vertrautentiere) an dich binden kannst.

Sekundärschäden werden von elementarem Schaden hervorgerufen und ähneln Wundschmerzeffekten (S. 43). Erleidest du zwei Wunden, musst du sofort eine Attributsprobe (20) ablegen, um keinen Sekundäreffekt zu erleiden. Bei zusätzlichen Wunden steigt die Schwierigkeit um +4 Punkte pro zusätzlicher Wunde.

ELEMENT	PROBE	Auswirkung
Eis	КО	Erfrieren: Das Opfer erleidet einen Punkt Erschöpfung.
Erz	KK	Niederschmettern: Das Opfer stürzt und liegt am Boden.
Feuer	КО	Nachbrennen: Wird das Opfer nicht in 4 Initiativephasen gelöscht, erleidet es einmalig eine weitere Wunde.
Humus	GE	Fesseln: Das Opfer erleidet 4 Initiativephasen lang ein Umklammern -4 (S. 49).
Luft	KK	Zurückstoßen: Das Opfer wird 4 Schritt zurückgeworfen.
Wasser	GE	Ertränken: Das Opfer kann bis zu seiner übernächsten Aktion keine Aktionen und Reaktionen ausführen.



Spruchzauber

All diese Fertigkeiten sind deinem Charakter zugänglich, sobald er eine beliebige Der Gegenzauber stört einen anderen Zaube-Repräsentation (S. 34) beherrscht.

Antimagie (CH/KL/MU, 2)

Mit Antimagie kannst du Zauber während der Vorbereitung stören, bereits gewirkte Zauber aufheben und beschworene Wesenheiten bannen. Gerade Magier der Weißen Gilde gelten als Experten der Antimagie.



Die meisten antimagischen Zauber richten sich gegen alle Zauber einer bestimmten übernatürlichen Fertigkeit (siehe Zauber) und verfügen über vier Modifikationen:

1. Gegenzauber

rer während dessen Zaubervorbereitung. Er wirkt als Konterprobe (12), bei deren Gelingen der Zielzauber sofort scheitert.

Schwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen Ziel: Zauber in Vorbereitung

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP

Um einen auf ihn gerichteten Ignifaxius zu verhindern, wirkt Hazzim den Zauber Elementarbann in der Variante Gegenzauber und erzielt einen EW von 16. Da der Angreifer nur 1x Mächtige Magie gewählt hat, ist die Schwierigkeit der Konterprobe 16 (12+4 (Mächtige Magie)) - mit dem EW von 16 gelingt sie genau und der Ignifaxius scheitert.

2. Zauber aufheben

Hiermit hebst du bereits gewirkte Zauber auf. Der Zauber gilt als Konterprobe (12), bei deren Gelingen der Zauber sofort aufgehoben wird.

Schwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zauber

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: Hälfte der Basiskosten des Zaubers

3. Wesenheit bannen

Hiermit bannst beschworene Wesenheiten wie Elementare, Dämonen und Untote.

Schwierigkeit: Beschwörungsschwierigkeit

des zu bannenden Wesens Vorbereitungszeit: 8 Aktionen Ziel: beschworenes Wesen

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich Kosten: Hälfte der Basiskosten der

Beschwörung

4. Magie unterdrücken

Diese Variante unterdrückt zukünftige Zauber. In einer Zone von 16 Schritt Radius sind alle Zauber der Fertigkeit um -8 erschwert.

Mächtige Magie: Der Malus steigt um -4.

Schwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Eine dieser vier Modifikationen kombinierst du mit einem antimagischen Zauber. Zum Beispiel kannst du mit dem Zauber Einfluss bannen und der Modifikation Zauber aufheben einen Imperavi aufheben, oder mit dem Elementarbann und Wesenheit bannen einen Dschinn austreiben.

Bannschwert

Du legst bannende Zauber auf eine Waffe mit Reichweite 0. Die Waffe gilt als magisch und erleichtert die Bannung von beschworenen Wesenheiten um +2. Gilt als Objektritual. Mächtige Magie: Für je zwei Stufen kannst du eine Waffe mit Reichweite 1/2 verzaubern.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird

Kosten: 16 AsP, davon 4 gAsP Fertigkeiten: Antimagie

Erlernen: Bor, Mag 18; Ach, Alch, Dru, Geo,

Elf 20; 40 EP

Dämonenbann

Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Dämonisch und aktive oder gebundene Dämonen, Modifikationen siehe oben.

Fertigkeiten: Antimagie, Dämonisch Erlernen: Dru, Elf, Mag 14; Hex 16; Geo 18; 60 EP

Destructibo Arcanitas

Du zerstörst ein magisches Artefakt, einen Untoten, Golem oder eine Chimäre. Probenschwierigkeit: Herstellungsschwierigkeit bzw. Beschwörungsschwierigkeit Modifikationen: Astralkörper abbauen (Probenschwierigkeit MR, 8 AsP; das Ziel verliert

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: Halb so viele AsP, wie zur Herstellung/Beschwörung verwendet wurden.

Fertigkeiten: Antimagie, Kraft

Erlernen: Mag 18; Ach, Elf, Dru 20; 20 EP

Eigenschaft wiederherstellen

Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Eigenschaften, Modifikationen siehe oben. Fertigkeiten: Antimagie, Eigenschaften

Erlernen: Alch, Hex 12; Ach, Dru, Geo, Mag,

Elf 14; 40 EP

Einfluss bannen

Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Einfluss, Modifikationen siehe oben. Fertigkeiten: Antimagie, Einfluss Erlernen: Dru 8; Geo, Hex 12; Ach, Elf, Mag 14; Alch, Sch, Srl 16; 40 EP

Elementarbann

Wirkt gegen Zauber der Fertigkeiten Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft und Wasser sowie gegen Elementare. Modifikationen siehe oben. Fertigkeiten: Antimagie, Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft, Wasser Erlernen: Dru, Elf, Geo, Mag 18; 40 EP

Gardianum Zauberschild

Du erschaffst eine unsichtbare und immaterielle Schutzkuppel mit dir als Zentrum und 2 Schritt Radius. Schadenszauber werden von der Kuppel abgefangen, die nach 8 Beschädigungen zusammenbricht (Härte 2).

Mächtige Magie: Die Härte steigt um +1. Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Schild gegen Dämonen (-4; Dämonen mit einer Beschwörungsschwierigkeit von maximal 20 können die Kuppel nicht durchschreiten. Mächtige Magie erhöht die maximale Beschwörungsschwierigkeit um 4. Angriffe des Dämonen werden vom Gardianum abgefangen, der dabei als Koloss II gilt (S. 141). Du kannst einen Dämon mit dem Gardianum zurückdrängen, wenn dir eine vergleichende KK-Probe gelingt. Umgekehrt

Persönlicher Schild (-4, Wirkungsdauer 1 Stunde; der Zauber legt sich als zweite Haut um den Zauberer.)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

ist das nicht möglich.),

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Antimagie, Kraft

Erlernen: Elf, Mag 12; Ach 14; Dru, Geo, Hex

Geisterbann

Du zeichnest ein Pentagramm, durch das ein Geist deiner Wahl verschwindet. Er kann 1 Woche lang nicht mehr umherspuken.

Mächtige Magie: Der Geist kann 1 Monat/1 Jahr/10 Jahre/100 Jahre nicht mehr umherspuken.

Probenschwierigkeit: 16 bis 28 (nach Mäch-

tigkeit des Geistes)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: einzelner Geist Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Antimagie, Verständigung Erlernen: Dru 8; Mag 14; Geo, Hex 16; 20 EP

Hellsicht trüben

Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Hellsicht, Modifikationen siehe oben. Fertigkeiten: Antimagie, Hellsicht Erlernen: Dru, Geo 12; Mag, Sch, Srl 14; Ach,

Elf, Hex 16; Alch 18; 20 EP

Illusion auflösen

Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Illusion, Modifikationen siehe oben. Fertigkeiten: Antimagie, Illusion

Erlernen: Mag, Srl 14; Hex, Sch 18; 20 EP

Kraftmagie neutralisieren

Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Kraft, Modifikationen siehe oben.

Erlernen: Mag 18; 20 EP

Fertigkeiten: Antimagie, Kraft

Protectionis Kontrabann

Du schützt deinen nächsten Zauber vor Antimagie. Jede Antimagie gegen diesen Zauber ist um -4 erschwert.

Mächtige Magie: Der Malus steigt um -2.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Austreibung verhindern (-8; erschwert Antimagie gegen das nächste

beschworene Wesen für 1 Tag) Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Antimagie, Kraft Erlernen: Bor, Mag 18; 20 EP

Psychostabilis

Magieresistenz-Proben des Ziels sind um +4

Mächtige Magie: Erhöht den Bonus um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Schnellsteigerung (-4; Wirkungsdauer 16 Aktionen; verdoppelt die Erleichterung.)

Stabilisierung (-8; das Ziel darf sofort eine MR-Probe gegen einen auf es wirkenden Zauber wiederholen. Gelingt sie, wird dieser Zauber für die Wirkungsdauer des Psychostabilis

unterdrückt.) Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Antimagie, Eigenschaften Erlernen: Alch, Mag 12; Dru, Geo, Hex 14;

Ach, Srl, Elf 18; 40 EP

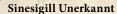
Schleier der Unwissenheit

Du schützt die magische Aura des Ziels vor der Entdeckung. Der Zauber wirkt als Konterprobe (12) gegen Zauber mit der Fertigkeit Hellsicht (wie den Odem) oder Magiegespür, bei deren Gelingen die Hellsicht ergebnislos

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen Ziel: Einzelwesen, Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Stunden Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Antimagie, Kraft

Erlernen: Hex 12; Mag 16; Dru 18; 20 EP



Während der Wirkungsdauer ist dein Gildensiegel von einer Illusion (Sicht) verdeckt und auch vor ungezielter Hellsicht verborgen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Fremde Hand (-4, Einzel-

person)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Antimagie, Illusion

Erlernen: Mag 20; 20 EP

Veränderung aufheben

Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Umwelt, Modifikationen siehe oben. Fertigkeiten: Antimagie, Umwelt Erlernen: Ach, Geo, Mag 14; Dru, Elf, Sch 16; Alch 18; 20 EP

Verwandlung beenden

Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Verwandlung und Chimären. Modifikationen siehe oben.

Fertigkeiten: Antimagie, Verwandlung Erlernen: Ach, Dru, Hex, Mag 14; Elf, Geo, Srl 16; 40 EP

Verständigung stören

Wirkt gegen Zauber der Fertigkeit Verständigung. Modifikationen siehe oben. Fertigkeiten: Antimagie, Verständigung Erlernen: Elf 12; Ach, Dru, Mag 14; Geo 16; Hex 18; 20 EP

Dämonisch (CH/MU/MU, 4)

Diese finstere Zauberei ruft Dämonen in die dritte Sphäre, erhebt Untote, erschafft Chimären und Golems oder nutzt die Macht der Niederhöllen für andere zerstörerische Effekte.



Brenne toter Stoff!

Du entzündest ein magisches Feuer, das 2W6 SP pro Initiativephase auf einem unbelebten Ziel anrichtet. Das Feuer brennt auf brennbaren Materialien auch nach dem Ende der Wirkungsdauer weiter.

Mächtige Magie: Je zwei Stufen erhöhen die SP um 1W6.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Flammeninferno (-8, 32 AsP; Fertigkeiten: Dämonisch, Eigenschaften, das Feuer breitet sich mit etwa 1 Schritt pro

Aktion aus.)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Aktionen

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch (nicht in Geo, Mag),

Feuer, Verwandlung

Erlernen: Bor 12; Alch, Geo 14; Ach, Mag 18;

Chimaeroform Hybridgestalt

Du erschaffst eine Chimäre aus zwei oder mehr Lebewesen (mehr zu Beschwörungen siehe S. 74). Eines dieser Lebewesen kann durch einen Dämon ersetzt werden. Die Chimäre hat sich nach 1 Stunde an ihre Existenz gewöhnt und ist einsatzfähig. Probenschwierigkeit: nach Chimäre Vorbereitungszeit: frei wählbar Wirkungsdauer: permanent Kosten: nach Chimäre, ein Viertel der Basiskosten als gAsP

Fertigkeiten: Dämonisch, Verwandlung Erlernen: Mag 18; Hex 20; 60 EP

Ecliptifactus Schattenkraft

Dein Schatten erhebt sich und kämpft an deiner Seite (WS 5, INI 6, GS 6, RW 1, VT 6, AT 6, TP 2W6). Zusätzlich verfügt der Schatten über die Vorteile Schreckgestalt II, Körperlosigkeit, Paraphysikalität und Schmerzimmun II (S. 145). Stirbt der Schatten, verlierst du deine komplette Astralenergie und regenerierst keine AsP, bis der Schatten nach 7 Granit und Marmor Wochen nachgewachsen ist.

Mächtige Magie: AT, VT, TP steigen um +2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch, Verwandlung Erlernen: Mag 18; Bor 20; 40 EP

Eigene Ängste quälen dich!

Du raubst deinem Ziel einen Sinn deiner Wahl und lieferst es völlig seinen inneren Ängsten aus. Es erleidet einen Furcht-Effekt Stufe 1. Nach Meisterentscheid sind auch langfristige Nachwirkungen möglich. Mächtige Magie: Du raubst deinem Opfer einen weiteren Sinn und der Furcht-Effekt steigt um eine Stufe.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP

Erlernen: Bor 12; Mag 20; 60 EP

Erinnerung verlasse dich!

Dein Ziel verliert sämtliche Erinnerung an sein voriges Leben und kann sich im Nachhinein nicht an Ereignisse während der Wirkungsdauer erinnern.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 1 Aktion Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Stunden

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch, Einfluss Erlernen: Bor 16; Mag 18; 40 EP

Fluch der Pestilenz

Du infizierst dein Opfer mit einer dir bekannten Krankheit deiner Wahl, die dann ihren natürlichen Krankheitsverlauf nimmt. Die maximale Krankheitsstufe ist 16.

Mächtige Magie: Erhöht die maximale Krank-

heitsstufe um +4.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Einzelfall (-4; die Krankheit

ist nicht ansteckend.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch

Erlernen: Dru 14; Bor, Hex, Mag 20; 40 EP

Dein Opfer verwandelt sich im Verlauf einer Stunde in eine Statue aus natürlichem Gestein. Es gilt nicht mehr als Lebewesen und nimmt die Zeit als Statue nicht wahr. Schäden an der Statue werden direkt in Wunden und Verstümmelungen am Opfer übersetzt. Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Statuenträume (-4; das Opfer

behält sein Bewusstsein.)

Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 16 AsP, davon 2 gAsP)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 4 Schritt Wirkungsdauer: 1 Monat

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch, Erz, Verwandlung

Erlernen: Bor, Mag 20; 40 EP

Hartes schmelze!

Du verzauberst eine kopfgroße Menge an hartem Material, sodass es formbar wie Wachs wird. Nach dem Ende der Wirkungsdauer erstarrt das Material in seiner aktuellen Form.

Mächtige Magie: Verdoppelt die Menge.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Aktion Ziel: Einzelobjekt oder Teilobjekt

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch (nicht Geo, Mag),

Verwandlung, Wasser

Erlernen: Bor 14; Ach, Dru, Geo 16; Alch,

Mag 18; 60 EP

Herzschlag ruhe!

Das Herz deines Opfers bleibt schlagartig stehen. Nach 4/8 Initiativephasen erleidet es eine Wunde.

Mächtige Magie: Das Ziel erleidet nach je 4 weiteren Initiativephasen eine zusätzliche Wunde.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelwesen Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch, Eigenschaften,

Einfluss

Erlernen: Bor 18; 40 EP

Höllenpein zerreiße dich!

Dein Opfer windet sich in schrecklichen Schmerzen und ist bis zum Ende der Wirkungsdauer handlungsunfähig. Am Ende der Wirkungsdauer erleidet es 2 Punkte Erschöpfung. Die Wirkung endet vorzeitig, wenn das Opfer Schaden nimmt.

Mächtige Magie: Das Opfer erleidet einen weiteren Punkt Erschöpfung.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelwesen Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch, Einfluss Erlernen: Bor 8; Alch, Mag 18; 60 EP

Invocatio

Ruft einen Dämon herbei (mehr zur Dämonenbeschwörung siehe S. 74), der in deiner unmittelbaren Nähe erscheint.

Probenschwierigkeit: nach Dämon Vorbereitungszeit: frei wählbar Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: nach Dämon Fertigkeiten: Dämonisch

Erlernen: Mag 14; Bor, Hex 16; Ach, Alch,

Dru 18; 100 EP

Karnifilo Raserei

Dein Ziel verfällt in einen Kampfrausch. Es erhält die Vorteile Kalte Wut und Offensiver Kampfstil (S. 28) und nutzt in jeder Aktion volle Offensive. Sind keine Gegner mehr da, greift es auch Verbündete an.

Mächtige Magie: Die AT steigt um +1. Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 1 Aktion Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch, Eigenschaften,

Erlernen: Alch, Mag 16; Ach, Bor 18; 40 EP

Krabbelnder Schrecken

Dein Opfer wird von einer Myriade Insekten und Kleintieren bedeckt. Misslingt eine Konterprobe (Willenskraft, 16), ist es handlungsunfähig. Gelingt die Konterprobe, sind alle Proben um -4 erschwert.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Objekt verfluchen (-4, Einzelobjekt, 8 AsP; um das Objekt zu berühren, muss eine Konterprobe (MU, 16) bestanden werden.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 16 Schritt Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch, Verständigung Erlernen: Hex 18; Bor, Mag 20; 40 EP

Nuntiovolo Botenvogel

Eine Rauchgestalt erscheint, die einen kleinen Gegenstand (wie einen Brief) mit etwa 50 Meilen pro Stunde an den gewünschten Zielort bringt. Der Zauber kann nur in der Nacht gewirkt werden und ist unzuverlässig: Wenn dem Spielleiter eine verdeckte Probe (6, I) misslingt, kommt die Rauchgestalt nicht an. Mächtige Magie: Die Schwierigkeit der Probe ist 5/4/3/2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 100 Meilen Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch

Erlernen: Mag 18; Ach, Bor, Hex 20; 40 EP

Pandämonium

In einem Radius von 2 Schritt um das Ziel brechen Klauen, Mäuler und Tentakel hervor. Jedes Wesen ohne den Vorteil Unheilig erleidet 2W6 TP pro Initiativephase und kann sich nur mit einer Konterprobe (GE, 16) fortbewegen. Mächtige Magie: Der Schaden steigt um 1W6 TP und der Radius erhöht sich um 4 Schritt. Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 16 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch

Erlernen: Bor 16; Hex 18; Mag 20; 40 EP

Panik überkomme euch!

Du erscheinst jedem, der dich sehen kann und der keine Konterprobe (Magieresistenz, 12) besteht, als ein Wesen mit Schreckgestalt II.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Objekt (-4, Einzelobjekt)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch, Einfluss

Erlernen: Bor 18; 40 EP

Reptilea Natternnest

Alle Geschuppten in einem Umkreis von 64 Schritt streben auf dein Ziel zu und fallen dort über alles her, was in ihr Fressschema passt. Mächtige Magie: Verdoppelt den Umkreis.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Selemer Verhältnisse (-8, Wirkungsdauer 1 Woche, 32 AsP) Krötenkunde (-4; du kannst den Zauber auf eine bestimmte Art von Echsenwesen beschränken oder eine Art ausnehmen) Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 16 Schritt Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch, Verständigung Erlernen: Ach 16; Bor 18; Mag 20; 40 EP

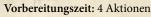
Stein wandle!

Du erschaffst einen Golem aus Holz, Lehm, Stein, Sand oder Algen (mehr zu Beschwörungen siehe S. 74). Der Golem hat sich nach 1 Stunde an seine Existenz gewöhnt und ist einsatzfähig. Probenschwierigkeit: nach Golem Vorbereitungszeit: frei wählbar Wirkungsdauer: permanent Kosten: nach Golem, ein Viertel der Basiskos-

ten als gAsP Fertigkeiten: Dämonisch Erlernen: Bor, Mag 18; 60 EP

Schwarz und Rot

In der Herzgegend deines Opfers entsteht ein schmerzhaftes rotes Mal, das sich langsam ausbreitet. Nach 2/4 Stunden erleidet das Opfer 1 Wunde. Solange das Opfer Schaden nimmt, sind Wundmalusse verdoppelt. Mächtige Magie: Das Ziel erleidet nach je 2 weiteren Stunden eine zusätzliche Wunde. Probenschwierigkeit: Magieresistenz



Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch, Eigenschaften Erlernen: Bor 16; Mag 18; Hex 20; 40 EP

Skelettarius Totenherr

Du erhebst eine Leiche als Untoten (mehr zu Beschwörungen siehe S. 74), der in zwei

INI-Phasen einsatzfähig ist.

Probenschwierigkeit: nach Untotem

Modifikationen: Schnelle Erhebung (-4; der

Untote ist sofort bereit.)
Vorbereitungszeit: frei wählbar
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kosten: nach Untotem
Fertigkeiten: Dämonisch

Erlernen: Bor, Mag 16; Alch 20; 40 EP

Tlalucs Odem Pestgestank

Eine miasmatische Wolke breitet sich aus deinem Mund kegelförmig aus. Jedes Ziel in der Wolke nimmt 2W6 SP und muss eine *Konterprobe* (Zähigkeit, 16) bestehen, um nicht einen Malus von -4 auf sämtliche Proben zu erleiden. Mächtige Magie: Die SP steigen um 1W6.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Miasmafaxius (-4, Einzelper-

son, 8 AsP)

Miasmasphaero (-4; die Wolke breitet sich in alle Richtungen aus, trifft aber auch dich selbst.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 8 Aktionen

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch

Erlernen: Mag 18; Bor, Dru, Hex 20; 40 EP

Totes handle!

Du erschaffst aus einer Leiche einen untoten Diener (mehr zu Beschwörungen siehe S. 74). Der Untote hat sich nach 1 Stunde an seine Existenz gewöhnt und ist einsatzfähig. **Probenschwierigkeit**: nach Untotem

Vorbereitungszeit: frei wählbar

Wirkungsdauer: permanent

Kosten: nach Untotem, ein Viertel der Basis-

kosten als gAsP

Fertigkeiten: Dämonisch **Erlernen:** Bor, Mag 18; 60 EP

Umbraporta Schattensprung

Du trittst in einen Schatten hinein und wirst sofort durch den Limbus zu einem anderen Schatten transportiert.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Schattenportal (-8, 16 AsP; Du kannst eine Person mitnehmen. Mächtige Magie erlaubt zwei/drei/vier/fünf Personen.) Schattensprung (-8, 4 Aktionen, Wirkungsdauer 16 Aktionen, 16 AsP; du verschmilzt mit den Schatten und kannst dich in ihnen mit GS 12 bewegen. Du kannst nicht körperlich mit deiner Umwelt interagieren, aber mit einer Erschwernis von -4 zaubern.

Ermöglicht *Aufrechterhalten*.) **Vorbereitungszeit**: 1 Aktion

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch, Kraft Erlernen: Bor 18; Mag 20; 60 EP

Weiches Erstarre!

Du lässt bis zu 8 Raumschritt Luft, Wasser oder ein anderes "weiches" Material zu einer festen, harten Masse erstarren. Lebende Materie, oder Material, das ein Wesen berührt, kann nicht beeinflusst werden. Das Material hat eine Härte von 8.

Mächtige Magie: Die Härte steigt um +4.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Dämonisch, Erz, Verwandlung Erlernen: Bor 14; Dru, Geo 16; Ach, Alch,

Mag 18; 60 EP

Anmerkung: Mit Geo oder Mag kann der Zauber nicht über die Fertigkeit Dämonisch gewirkt werden.

Weitere Talente: Dämonenbann (S. 81); manche elementare Zauber sind wenigen finsteren Gestalten auch in dämonisch pervertierter Form bekannt.

Eigenschaften (GE/IN/KO, 3)

Mit Eigenschaftsmagie kannst du die Fähigkeiten von dir und deinen Gefährten verbessern oder Feinde behindern.



Adlerauge Luchsenohr

Du schärfst deine Sinne auf magische Weise. Alle Proben auf Sinnenschärfe und Wachsamkeit sind um +4 erleichtert.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Einzelsinn (-4, Wirkungsdauer 1 Stunde; nur ein Sinn ist betroffen.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Hellsicht Erlernen: Elf 8; Ach, Alch, Dru, Hex, Geo,

Mag 18; 20 EP

Armatrutz

Der RS deines Zieles steigt um 1.

Mächtige Magie: Je zwei Stufen erhöhen den

RS um +1.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Körperschild (-4, 1 AsP; der Armatrutz schützt nur eine Trefferzone.)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 4 AsP Fertigkeiten: Eigenschaften, Erz

Erlernen: Elf, Mag 12; Alch 16; Dru, Hex 18; 40 EP

Atemnot

Du entziehst dem Opfer einen Teil seiner Kraft. Es erleidet 2 Punkte Erschöpfung. Du regenerierst halb so viel Erschöpfung, wie du anrichtest.

Mächtige Magie: Verursacht 1 weiteren Punkt

Erschöpfung.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften Erlernen: Dru 14; Ach 18; 40 EP

Attributo

Wähle ein Attribut aus. Proben auf dieses Attribut sind um +2, Fertigkeitsproben mit diesem Attribut um +1 erleichtert.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2/+1.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Schnellsteigerung (-4, Wirkungsdauer 16 Aktionen; verdoppelt die Erleichterung. Das ist nur gemeinsam mit

Mächtige Magie sinnvoll.) **Vorbereitungszeit:** 8 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften

Erlernen: Alch 8; Ach, Dru, Elf, Geo, Hex,

Mag, Sch, Srl 14; 40 EP

Axxeleratus Blitzgeschwind

Die GS deines Zieles erhöht sich um +4 und alle AT und PA sind um +2 erleichtert, Ausweichen um weitere +2.

Mächtige Magie: Die GS steigt um weitere +2. um +4 erleichtert.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften

Erlernen: Elf 12; Ach, Sch 14; Mag 18; 40 EP

Corpofesso Gliederschmerz

Dein Ziel erleidet eine plötzliche Muskelschwä- Falkenauge Meisterschuss che. Wenn es anstrengende Bewegungen unter- Durch ein geistiges Band mit dem Ziel ist dein Fertigkeiten: Eigenschaften nimmt (Laufen, Kämpfen), erleidet es alle DH* Initiativephasen 1 Punkt Erschöpfung. Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Ziel: Einzelwesen Reichweite: 16 Schritt Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften

Erlernen: Alch, Mag 16; Elf, Hex 20; 40 EP

Corpofrigo Kälteschock

Du entziehst deinem Opfer die Körperwärme, bis sich sein Körper mit Raureif überzieht. Seine GS sinkt auf die Hälfte und alle Athletik-Proben zur Bewegung sind um -4

Mächtige Magie: Die GS sinkt auf ein Viertel/ Achtel/Sechzehntel/Zweiunddreißigstel und

der Malus steigt um -2.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelwesen Reichweite: 32 Schritt Wirkungsdauer: 8 Aktionen

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Eis

Erlernen: Ach, Dru 12; Mag 16; Alch 18; 40 EP

Eins mit der Natur

Dein Ziel wird eins mit seiner Umgebung. In der Wildnis kann es natürliche Gefahren wie mit der Gabe Gefahreninstinkt erahnen. Wirkt nicht unter der Erde, auf dem Meer oder in dämonisch pervertiertem Gebiet. Mächtige Magie: Überleben-Proben sind um +2 erleichtert.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Humus Erlernen: Geo 8; Dru 14; Elf, Hex, Mag 20;

40 EP

Eiseskälte Kämpferherz

Es erhält den Vorteil Kalte Wut (S. 28). Proben zum Ignorieren von Wundschmerz sind

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Probenschwierigkeit: 12

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften Erlernen: Ach, Elf 18; 40 EP

nächster Fernkampfangriff um +4 erleichtert. Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Dauerndes Band (-8, 8 AsP; der Zauber wirkt auf alle Fernkampfangriffe

während der Wirkungsdauer.) Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Aktionen

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften Erlernen: Elf 12; 20 EP

Firnlauf

Jede noch so dünne Eis- oder Schneeschicht trägt dich wie trockener Boden. Unter diesen Bedingungen erleidest du keinerlei Erschwernisse oder Geschwindigkeitsabzüge.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Verankerung (-4, 1 AsP; du verankerst dich so auf einer Eisfläche, dass du selbst dann nicht stürzt, wenn sie in bedrohliche Schieflage oder schnelle Bewegung gerät.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Eis

Erlernen: Dru, Elf 16; Alch, Mag 20; 20 EP

Große Verwirrung

Dein Opfer kann sich nicht mehr konzentrieren. Alle Proben auf KL und IN sind um -4 erschwert, Proben auf Fertigkeiten mit KL und IN um -2.

Mächtige Magie: Der Malus steigt um -2/-1.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften

Erlernen: Dru, Geo 8; Sch 18; 20 EP

Hexengalle

Das Ziel empfindet keinerlei Schmerzen mehr. Du spuckst auf deinen Gegner. Dein Speichel verwandelt sich in ätzende Säure und das getroffene Opfer erleidet 2W6 SP und wird bei misslungener Konterprobe (Zähigkeit, 16) bis zu seiner übernächsten Initiativephase handlungsunfähig. Ballistischer Zauber.

Mächtige Magie: Die SP steigen um 1W6.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Drachenspeichel (-4; der Zauber wirkt auch gegen unbelebte Ziele.)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP

Erlernen: Ach, Hex 16; 40 EP

Hexenkrallen

Deine Fingernägel werden lang, scharf und hart wie Raubtierklauen. Sie richten 2W6 TP an und verlieren die Eigenschaft Zerbrechlich.

Mächtige Magie: Erhöht die TP um +2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Verwandlung

Erlernen: Hex 18; 20 EP

Katzenaugen

Du ignorierst eine Stufe Dunkelheit, aber grelles Licht erschwert alle Proben um -2. Bei absoluter Dunkelheit ist der Zauber wirkungslos.

Mächtige Magie: Du ignorierst 2/3 Stufen Dunkelheit.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften Erlernen: Hex 16; Elf 18; 20 EP

Krötensprung

Der nächste Sprung deines Zieles ist gewaltig. Er kann bis zu 8 Schritt Weite und 4 Schritt Höhe überwinden und die effektive Sturzhöhe (S. 45) sinkt um 4 Schritt.

Mächtige Magie: Die Weite steigt um +4 Schritt, die (Sturz-)Höhe um +2 Schritt.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Krötengang (-4, Wirkungsdauer 16 Aktionen, 8 AsP; dein Ziel kann

beliebig oft springen.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Aktionen Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften

Erlernen: Hex 16; Ach, Elf 18; 20 EP

Memorans Gedächtniskraft

Du kannst dir sämtliche Bilder, Schriftstücke, Inschriften und ähnliches für immer einprägen. Eine Seite eines Buches kostet dich etwa eine Minute.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Drachengedächtnis (-8, Wirkungsdauer 16 Aktionen; alles, was du während der Wirkungsdauer siehst, ist dir für immer ins Gedächtnis gebrannt.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: selbst

Reichweite: 4 Schritt Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Hellsicht Erlernen: Alch, Mag 16; Dru 20; 40 EP

Movimento Dauerlauf

Verdoppelt dein DH* (S. 44) und das Intervall, in dem körperliche Anstrengung Erschöpfung verursacht.

Mächtige Magie: Je zwei Stufen verdreifachen/ kann. vervierfachen dein DH* und das Intervall.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Einzelwesen Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften

Erlernen: Elf 8; Alch, Dru, Hex, Mag 18; 20 EP

Plumbumbarum schwerer Arm

Alle AT des Ziels sind um -4 erschwert. Mächtige Magie: Erhöht den Malus um -2. Probenschwierigkeit: Magieresistenz Modifikationen: Demotivation (-8; die Erschwernis wirkt auch auf Zauberproben.)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelwesen Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 8 Aktionen

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften

Erlernen: Mag, Dru, Geo, Hex 12; Ach, Alch,

Elf, Sch 16; Srl 18; 20 EP

Satuarias Herrlichkeit

Dein Aussehen weckt Begehren in allen an deinem Geschlecht und deiner Rasse interessierten Individuen. Ihnen gegenüber sind Betören-Proben um +4 erleichtert.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Illusion

Erlernen: Hex 12; 20 EP

Seelenwanderung

Wenn du ein Körperteil (z.B. Haare oder Blut) Wirkungsdauer: 16 Aktionen deines Opfers besitzt, kannst du mit ihm den Körper tauschen. Geistige Attribute, Fertigkeiten und Vorteile bleiben erhalten, körperliche werden getauscht. Wird einer der Körper während des Tausches vernichtet, endet der Tausch und der ursprüngliche Besitzer des vernichteten Körpers stirbt.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Modifikationen: Tiersinne (-4, Einzelwesen) Fremdtausch (-8; zwei Ziele tauschen Körper.)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 8 Meilen Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Verständigung Erlernen: Ach, Dru, Geo, Hex 20; 60 EP Anmerkungen: Gerüchten zufolge gibt es eine Möglichkeit, mit der der Zaubernde den Körper seines Zieles permanent übernehmen

Sensattaco Meisterstreich

Dein Ziel erkennt intuitiv die Lücken in der Verteidigung des Gegners. Seine AT sind um +2 erleichtert und seine Chance auf einen Triumph bei einer AT steigt um 1 auf dem W20 (zum Beispiel von 20 auf 19-20).

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1.

Vorbereitungszeit: 1 Aktion Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Probenschwierigkeit: 12

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Hellsicht

Erlernen: Mag 18; 40 EP

Spinnenlauf

Deine Hände und Füße haften an glatten Oberflächen, was Klettern-Proben um +4 Punkte erleichtert. Erlaubt Aufrechterhalten. Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften Erlernen: Hex 16; Ach, Elf 18; 20 EP

Standfest Katzengleich

Deine Geschicklichkeit erhöht sich. Alle Proben, um auf den Beinen zu bleiben, sind um +4 erleichtert und deine Patzerchance im Kampf sinkt um 1 auf dem W20.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften Erlernen: Elf 14; Ach 20; 40 EP

Warmes Blut

Durch diesen Zauber siehst du die Wärmestrahlung deiner Umgebung. Kaltes erscheint schwarz bis grünblau, Warmblüter sind gelb und Feuer ist orange bis tiefrot.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Feuer, Hellsicht

Erlernen: Ach 8; Alch 20; 20 EP

Wellenlauf

Wasser ist für dich ein fester, sicherer Untergrund. Du erleidest keine Abzüge durch ungünstige Position und wirst nicht durch Wellen und Strömungen beeinflusst. Erlaubt Aufrechterhalten.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Sinken (-4; du kannst die Zauberwirkung nach Belieben unterdrücken und wieder aktiv werden lassen. Bei Aktivierung unter Wasser wirst du an die Was-

seroberfläche gehoben.)

Wasserwand (-8; du kannst selbst an Wasserfällen hochklettern, wofür einfache Klettern-Proben anfallen.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Wasser Erlernen: Dru, Geo 12; Elf 14; Ach, Mag 20;

20 EP

Wipfellauf

Du kannst dich durch Bäume und Unterholz bewegen, als wären sie eine normale Straße. Unter diesen Bedingungen erleidest du keinerlei Erschwernisse oder Geschwindigkeitsabzüge.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Kopfüber (-8; du kannst selbst kopfüber an Bäumen laufen.) Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Humus

Erlernen: Elf 16; Ach, Dru, Geo, Mag 20; 40 EP

Zaubernahrung Hungerbann

Für einen Tag spürst du keinerlei Hunger und die Kraft des Zaubers ernährt dich. Du musst spätestens vor vier Tagen echtes Essen zu dir genommen haben.

Mächtige Magie: Die letzte echte Mahlzeit kann bis zu zwei Tage länger her sein.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Durstbann (-4, 8 AsP; auch jeglicher Durst wird vom Zauber gestillt.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Tag Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Einfluss

Erlernen: Elf 18; 20 EP

Zunge lähmen

Dein Opfer kann seine Zunge nicht mehr bewegen und kann keine verständlichen Äußerungen von sich geben. Wenn ein Zauber oder eine Liturgie eine gesprochene Formel oder Gebet benötigt, muss das Ziel die Zaubertechnik ignorieren.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften

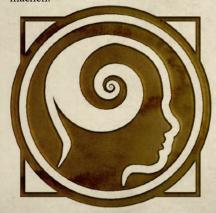
Erlernen: Dru 14; Geo 16; Alch, Hex, Sch 18;

20 EP

Weitere Talente: Eigene Ängste quälen dich! (S. 82), Eigenschaft wiederherstellen (S. 81), Herzschlag ruhe! (S. 83), Karnifilo Raserei (S. 83), Psychostabilis (S. 81), Schwarz und Rot (S. 83)

Einfluss (CH/CH/IN, 4)

Als Einflusszauberer kannst du die Gedanken, Sinne und Gefühle deiner Mitmenschen manipulieren. Manche Einflusszauber (z.B. Bannbaladin) wirken äußerst subtil und sind während der Wirkung nicht zu bemerken. Im Zweifelsfall kann das Ziel nach dem Ende der Wirkung eine *Konterprobe* (KL, 16) ablegen, um sich die Verzauberung bewusst zu machen.



Alpgestalt

Du erscheinst deinem Opfer als grauenvolle Gestalt aus den Niederhöllen. Es kann nicht wegsehen und ist vor Angst handlungsunfähig. Wird der Sichtkontakt unterbrochen, endet der Zauber.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Modifikationen: Fremdgestalt (-4; du kannst eine andere Person wählen, die als Alpgestalt

erscheint.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelwesen Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 4 Minuten Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Einfluss Erlernen: Dru 18; 40 EP

Ängste lindern

Auf dem Ziel lastende Furcht-Effekte sinken

um eine Stufe.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Hex 8; Geo 14; Dru, Mag 16; Alch

18: 40 EP

Band und Fessel

Dein Opfer kann einen kreisförmigen Bereich von bis zu 4 Schritt Radius nicht verlassen. Alle zwei Stunden darf es versuchen, sich mit einer *Konterprobe* (MU, 16) vom Zauber zu befreien. Dabei handelt es sich um eine mentale Barriere. Wird das Ziel mit Gewalt über die Barriere getragen - wogegen es sich wehren wird - endet der Effekt.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz **Vorbereitungszeit:** 4 Aktionen

Ziel: Einzelwesen Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Elf 14; Hex 16; Dru, Mag 18; Ach,

Bor, Geo 20; 40 EP

Bannbaladin

Das Verhältnis des Ziels (S. 60) zu dir verbessert sich um eine Stufe. Jede Stufe über vertraut erleichtert Rhetorik und Betören-Proben um +2.

Mächtige Magie: Steigert das Verhältnis um eine weitere Stufe.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: gemeinsame Erinnerung (-4; du teilst eine von dir bestimmte positive Erinnerung mit dem Ziel.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 4 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Elf 8; Mag 12; Alch, Dru, Hex, Srl

18; 40 EP

Blitz dich find

Dein Ziel ist geblendet und erleidet eine Erschwernis von -2 auf Proben.

Mächtige Magie: Erhöht den Malus um -1. Probenschwierigkeit: Magieresistenz Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelwesen Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 4 Aktionen

Kosten: 4 AsP Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Elf 8; Mag 12; Dru, Hex 14; Ach,

Geo, Sch, Srl 16; 40 EP

Böser Blick

Der Zauber entspricht weitgehend dem Horriphobus (S. 88).

Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Dru 8; Geo 12; Ach 14; Hex 20; 40

EP

Dichter und Denker

Dein Opfer kann sich nur noch in Reimen ausdrücken. Zauber können nur noch gewirkt werden, wenn ihm ein passender Reim auf den Zaubernamen einfällt.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 4 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Einfluss Erlernen: Sch 20; 20 EP

Große Gier

Du erweckst im Ziel ein dringendes Bedürfnis nach einem Gegenstand, einer Handlung oder einem Ort. Das Opfer wird aber keine großen Risiken eingehen, um das Bedürfnis zu erfüllen. Der Zauber ist um 2 bis 4 Punkte erleichtert, wenn er eine Charakterschwäche des Ziels besonders anspricht.

Mächtige Magie: Das Ziel nimmt Schmerzen oder eine peinliche Situation/kleinere Verletzungen oder einen momentanen Gesichtsverlust/schwere Verletzungen oder dauerhaften Verlust seines Rufes/jedes Risiko auf sich.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Hex 8; Geo 16; 40 EP



Deinem Opfer erscheint eine Halluzination deiner Wahl ("ein Oger", "köstlicher Tharf"), die es mit allen fünf Sinnen wahrzunehmen glaubt. Wird das Opfer von der Halluzination "getötet", fällt es für 16 Aktionen in Ohnmacht. Wirkungsdauer: 1 Stunde Nach dem Erwachen sind alle durch die Halluzination verursachten Wunden verschwunden. Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Traumbilder (-8; die Halluzi-

nation erscheint im Traum eines Schlafenden.) Hexenknoten

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Dru 14; Geo 12; Hex, Mag, Srl 20;

Harmlose Gestalt

Mit dieser *Illusion* (Sicht, Gehör, Geruch) erscheinst du den Umstehenden als kleines Kind, alter Krüppel, Orkfrau oder als eine andere harmlose Gestalt. Deine Kleidung ist von der Illusion betroffen, zusätzliche Gegenstände wie ein Wanderstab oder ein Rucksack nicht. Erlaubt Aufrechterhalten.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Einfluss, Illusion

Erlernen: Hex 8; Srl 14; Ach, Dru, Mag, Sch 16; Elf 18; 40 EP

Herr über das Tierreich

Du zwingst ein Tier unter deinen Bann. Es verhält sich, als wäre es gut dressiert und dir bedingungslos loyal, und erfüllt deine Befehle. Nur Befehle, die seinen Instinkten klar widersprechen, kann es mit einer Konterprobe (MU, 16) widerstehen.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Modifikationen: Herr der Fliegen (-4; du beherrschst einen Schwarm Kleintiere.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Tier

Reichweite: 4 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Dru 8; Geo 12; Elf, Hex 18; Ach,

Mag 20; 40 EP

Hilfreiche Tatze, rettende Schwinge

Du wählst eine Tierart. Befindet sich ein Tier dieser Art in einem Umkreis von 1 Meile, eilt es herbei. Du kannst das Tier um einen Gefallen bitten, das dieses wenn möglich erfüllen wird. Dann trollt sich das Tier.

Mächtige Magie: Verdoppelt den Umkreis. Probenschwierigkeit: Magieresistenz Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zone Reichweite: 1 Meile

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Einfluss, Verständigung Erlernen: Geo 14; Elf 16; Ach, Dru 18; 20 EP

Wenn den Umstehenden keine Konterprobe (MR, 16) gelingt, erscheint ihnen der Zauber als eine bis zu 4 Schritt lange, furchteinflößende Barriere, die sie keinesfalls durchschreiten wollen. Das Aussehen der Barriere bestimmt die Hexe.

Mächtige Magie: Erhöht die Länge der Barri-

ere um 4 Schritt. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 4 Schritt Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8AsP

Fertigkeiten: Einfluss, Illusion

Erlernen: Hex 8; Dru, Mag, Srl 20; 40 EP

Horriphobus Schreckgestalt

Dein Opfer hat schreckliche Angst vor dir und erleidet einen Furcht-Effekt Stufe 2.

Mächtige Magie: Der Furcht-Effekt steigt um

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelwesen Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Mag 12; Bor 16; Alch 18; 40 EP

Ignorantia Ungesehen

Zufällige Beobachter bemerken dich nicht und Umstehende verlieren das Interesse. Wenn jemand allein mit dir ist oder sich konzentriert, muss ihm eine Konterprobe (Wachsamkeit, 16) gelingen, um dich bewusst wahrzunehmen. Erlaubt Aufrechterhalten.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Einfluss, Illusion Erlernen: Srl 16; Mag 18; 40 EP

Imperavi Handlungszwang

Dein Ziel muss einen einzigen Befehl von dir ausführen und darf währenddessen nicht gegen dich vorgehen. Widerspricht der Befehl den tiefsten Überzeugungen oder dem Selbsterhaltungstrieb des Zieles, kann es mit einer Konterprobe (Willenskraft, 16) widerstehen. Eine Verschachtelung von Befehlen ("Folge allen weiteren Befehlen!") ist nicht möglich.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Modifikationen: Sofort (-4, 0 Aktionen, 8 AsP; das Ziel muss einen kurzen Befehl sofort ausführen.)

Später (-4; der Zauber wirkt erst, sobald ein einfacher Auslöser eintritt.)

Dauerhafter Diener (-4, 4 Minuten, Berührung, Wirkungsdauer 16 Tage, 32 AsP; du

kannst bis zu 16 Befehle äußern.) Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 2 Schritt

Wirkungsdauer: 8 Stunden oder bis der

Befehl erfüllt ist Kosten: 16 AsP Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Mag, Dru 16; 60 EP

Juckreiz, dämlicher!

Die Person mit der niedrigsten KL im Umkreis von 8 Schritt wird von einem heftigen Juckreiz befallen, insbesondere dort, wo es sich nicht kratzen kann. Erschwernisse sind Spielleiterentscheid.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Minuten

Kosten: 4 AsP Fertigkeiten: Einfluss Erlernen: Sch 18; 20 EP

Koboldgeschenk

Du überreichst deinem Opfer einen maximal faustgroßen Gegenstand, der für ihn als ähnlich großer Gegenstand deiner Wahl erscheint. Dabei handelt es sich um eine Geistillusion, bei dem das Opfer selbst Erklärungen für das Verhalten des Gegenstandes sucht - so wird zum Beispiel ein wegspringender Frosch zu einem wegrollenden Edelstein.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Minuten

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Einfluss Erlernen: Sch 8; 20 EP

Krähenruf

Du rufst einen Krähenschwarm aus bis zu 100 Meilen Entfernung zur Hilfe, der an deiner Seite kämpft (WS 3, Koloss I, INI 6, GS 8, PA 3, RW 2, AT 10, TP 2W6-2, Zusätzliche AT I). Mächtige Magie: WS, AT und TP des Schwarms steigen um je +1.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 16 Schritt Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Einfluss, Kraft, Verständigung

Erlernen: Hex 12; 40 EP

Kuschl

Das verzauberte Tier flieht vor dir. Probenschwierigkeit: Magieresistenz Modifikationen: Schrecken des Schwarms (-4; Vorbereitungszeit: 2 Aktionen du verscheuchst einen Schwarm Kleintiere.) Vorbereitungszeit: 0 Aktionen Ziel: einzelnes Tier

Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Einfluss Erlernen: Geo, Sch 16; 20 EP

Lach dich gesund

Du erzählst deinem Ziel einen hervorragenden Witz, der es in einen kichernden Rauschzustand versetzt. Währenddessen erhält es 2W6 Heilpunkte. Für jede Überschreitung der WS wird eine Wunde geheilt. Das Ziel muss dir vertrauen und du kannst dich nicht selbst mit dem Zauber belegen.

Mächtige Magie: Erhöht die Heilpunkte um 4. Probenschwierigkeit: 12+Wund-Mod des

Ziels

Modifikationen: Tanz dich wach (-4; du tanzt Tilgung von Wissen (-4; du kannst wählen, gemeinsam mit deinem Ziel, das statt Wunden welche Ereignisse vergessen werden und wel-

Erschöpfung regeneriert.) Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Einfluss, Humus Erlernen: Sch 14; 40 EP

Lachkrampf

Dein Opfer bekommt einen schweren Lachkrampf, der es von jeglicher Beteiligung in sozialen Konflikten abhält. Nach 1 Minute darf es mit einer Konterprobe (Willenskraft, 16) versuchen, den Zauber zu beenden. Probenschwierigkeit: Magieresistenz Modifikationen: Schluckauf (2 AsP; dein Opfer erhält einen kräftigen Schluckauf. Auswirkungen sind Spielleiterentscheid.) Blähungen (-4; alle Proben zur gesellschaftlichen Interaktion sind um -4 erschwert.) Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 16 Minuten

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Einfluss Erlernen: Sch 8; 20 EP

Levthans Feuer

Das Ziel entbrennt in heißer Leidenschaft für dich. Auf einer Skala von abstoßend/uninteressant/neutral/begehrenswert/unwiderstehlich steigt seine Einstellung dir gegenüber um eine Stufe. In einem folgenden Liebesspiel kannst du deine gesamte Wund- und AsP-Regeneration auf das Ziel übertragen oder die gesamte Regeneration des Ziels stehlen.

Mächtige Magie: Steigert die Einstellung um

eine weitere Stufe.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Stunden

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Einfluss, Verständigung

Erlernen: Hex 16; 20 EP

Memorabia Falsifir

Dein Opfer verdrängt sämtliche Erinnerungen an einen von dir bestimmten Zeitraum von maximal 1 Stunde. Seitdem darf maximal eine Stunde vergangen sein.

Mächtige Magie: Der Zeitraum und die maxi- Reichweite: 8 Schritt mal vergangene Zeit erhöhen sich auf 1 Tag/1

Woche/1 Monat/1 Jahr.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Modifikationen: Falsche Erinnerung (-4; du kannst deinem Opfer eine neue Erinnerung grob vorgeben. Die Details füllt sein Unterbewusstsein aus.)

che nicht.)

Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 16 AsP, davon 2 gAsP)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 16 AsP Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Elf, Mag 18; Ach, Dru, Hex 20; 60 EP Erlernen: Sch 8; 20 EP

Papperlapapp

Jeder, der sich dir auf 4 Schritt nähert, muss eine Konterprobe (Magieresistenz, 12) ablegen. Misslingt sie, spricht er für den Rest der Wirkungsdauer nur noch in einer Phantasiesprache. Er würfelt 1W20 und kann sich nur noch mit jenen unterhalten, die ebenfalls dem Zauber unterliegen und das gleiche Ergebnis gewürfelt haben.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP Fertigkeiten: Einfluss Erlernen: Sch 20; 40 EP

Respondami Wahrheitszwang

Das Ziel muss eine Ja/Nein-Frage wahrheitsgemäß beantworten. Ist die Frage nicht mit Ja oder Nein zu beantworten, erleidet es 1W6 SP. Mächtige Magie: Erlaubt eine weitere Frage.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelperson Reichweite: 2 Schritt Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 4 AsP Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Dru, Geo, Mag 14; Elf, Hex 16; Alch

18; 40 EP

Sanftmut

Das verzauberte Tier verliert seine Angriffslust, solange es nicht angegriffen oder gereizt

Mächtige Magie: Die Lethargie hält sogar dann, wenn das Tier gereizt/leicht verletzt/

schwer verletzt wird.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Tier

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Geo, Hex 12; Dru, Elf 16; Ach 18;

Schabernack

Deinem Opfer geschieht ein kleines Missgeschick – es stolpert, bekommt im Gespräch plötzlich Blähungen, oder ihm rutscht eine unanständige Bemerkung heraus.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP Fertigkeiten: Einfluss

Schelmenlaune

Deine Stimmung überträgt sich auf jede Person in einem Umreis von 8 Schritt, der keine Konterprobe (Magieresistenz, 12) gelingt. Da Schelme grundsätzlich positiv gestimmt sind, sorgt dies meist für Massenhysterien.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Minuten

Kosten: 16 AsP Fertigkeiten: Einfluss Erlernen: Sch 20; 20 EP



Du versetzt dein Ziel in einen friedvoll-glücklichen Rauschzustand. Alle seine Proben sind um -4 erschwert. Das Ziel erwacht aus der Trance, wenn es in direkter Lebensgefahr schwebt. Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen Ziel: Einzelperson

Reichweite: 4 Schritt Wirkungsdauer: 4 Minuten Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Einfluss Erlernen: Sch 14; 40 EP

Seidenzunge Elfenwort

Das Ziel denkt nicht zu genau über deine Worte nach und findet dich überzeugend. Alle Überreden-Proben gegen dein Ziel sind um +4 erleichtert.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2. Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 1 Aktion Ziel: Einzelperson

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Elf 18; Sch 20; 40 EP

Schwarzer Schrecken

Dieser Zauber entspricht regelmechanisch weitgehend dem Ängste mehren (Einfluss). Es können aber nur Ängste vor einer vom Zauberer festgelegten Farbe oder Form erzeugt werden (üblicherweise wird die Farbe Schwarz gewählt).

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Bor 12; Mag 18; 20 EP

Somnigravis

Ein Ziel in einer ruhenden Position sinkt langsam in einen Tiefschlaf, aus dem es durch lauten Lärm oder Schmerzen geweckt werden kann. Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Beliebiges Wesen (-4; der Zauber wirkt auf alle Wesen, die Schlaf kennen.) Ohnmacht (-8, 1 Aktion, Wirkungsdauer 16 Aktionen; das Opfer wird schlagartig ohn-

mächtig und ist nicht zu wecken.) Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 4 Schritt Wirkungsdauer: 4 Stunden

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Elf 12; Mag 14; Alch 16; Ach, Dru,

Geo, Hex, Sch, Srl 18; 40 EP

Vipernblick

Der Zauber entspricht dem Alpgestalt (S. 87). Erlernen: Hex, Ach 18; 40 EP

Widerwille Ungemach

Das verzauberte Objekt wird von Umstehenden gemieden. Der Spielleiter erwähnt es nur, wenn die Spieler danach suchen und ihnen eine Konterprobe (Magieresistenz oder Wachsamkeit, 16) gelingt.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Räumlicher Widerwille (-8, Zone; der Zauber betrifft einen ganzen Raum) Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 16 AsP, davon 2 gAsP)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Monat

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Einfluss, Illusion Erlernen: Alch, Mag, Srl 18; 40 EP

Zauberzwang

Du erlegst dem Opfer eine Aufgabe auf, die nicht tödlich sein darf. Stehen die moralischen Vorstellungen des Opfers der Aufgabe entgegen, kann es mit einer Konterprobe (Willenskraft, 16) widerstehen. Ignoriert das Opfer die Aufgabe oder lässt sie absichtlich scheitern, erleidet es pro Woche 1 Wunde, die während der Wirkungsdauer nicht geheilt oder regeneriert werden kann.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 1 Stunde Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Bis die Aufgabe gelöst

wurde, maximal 1 Monat

Kosten: 32 AsP Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Hex 14; Dru 18; Mag 20; 60 EP

Dein Opfer verliert die Kontrolle über seinen Körper. Es beginnt wie wild zu tanzen und erleidet nach dem Ende der Wirkungsdauer 2 Punkte Erschöpfung. Angriffe auf das Opfer

haben eine Schwierigkeit von 16.

Mächtige Magie: Das Opfer erleidet einen weiteren Punkt Erschöpfung.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 16 AsP Fertigkeiten: Einfluss

Erlernen: Dru 8; Geo 12; 40 EP

Weitere Talente: Eigne Ängste quälen dich! (S. 82), Einfluss bannen (S. 81), Herzschlag ruhe! (S. 83), Höllenpein zerreiße dich! (S. 83), Karnifilo Raserei (S. 83), Panik überkomme euch (S. 83), Zaubernahrung Hungerbann (S. 87)

Eis (CH/KO/MU, 2)

Neben der Kälte wird Eis auch mit Stillstand, Tod, Gefühlskälte und Vernunft assoziiert. Diese Charakterzüge treffen auch auf die elementaren Wesenheiten des Eises zu.



Caldofrigo heiß und kalt

Du veränderst die Temperaturstufe (S. 44) eines Objektes um zwei Stufen.

Mächtige Magie: Du veränderst die Temperatur um eine weitere Stufe.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Zone (-4, selbst, 32 AsP; der Zauber betrifft einen Umkreis von 8 Schritt um dich herum.)

Ferne Zone (-8, Zone, 8 Schritt, 32 AsP)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eis, Feuer, Verwandlung Erlernen: Ach, Dru, Mag 16; Alch, Geo 18;

60 EP

Herbeirufung des Eises

Ruft ein Elementarwesen des jeweiligen Elements herbei (mehr zu Herbeirufungen S. 74), das in deiner unmittelbaren Nähe erscheint.

Probenschwierigkeit: 16/24/32 (Diener/

Dschinn/Meister)

Vorbereitungszeit: frei wählbar Wirkungsdauer: augenblicklich Kosten: 16/32/64 AsP (Diener/Dschinn/

Meister)

Fertigkeiten: Eis

Erlernen: Ach, Dru, Mag 16; Alch 18; 60 EP Anmerkung: Nicht überall sind die Wahren Namen und damit die Beschwörung von elementaren Dienern und vor allem Meistern bekannt.

Frigisfaxius

Der Zauber entspricht weitgehend dem Ignifaxius (S. 93), verursacht aber Erfrieren.

Fertigkeiten: Eis

Erlernen: Ach, Dru, Geo, Mag 18; 40 EP

Frigisphaero

Der Zauber entspricht dem Ignisphaero (S. 93), aber verursacht Erfrieren.

Fertigkeiten: Eis

Erlernen: Ach, Mag 18; Geo, Dru 20; 60 EP

Glacioflumen Fluss aus Eis

Du erzeugst eine dünne Schicht aus Eis auf dem Boden. Die Schicht gilt als eisiger Untergrund, was alle Proben im Kampf und zum Stehenbleiben um -4 erschwert. Ihre Fläche beträgt 16 Rechtschritt, ihre Form kannst du bestimmen. Mächtige Magie: Verdoppelt die Fläche.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 16 Schritt Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Eis

Erlernen: Sch 18; Elf 20; 20 EP

Gletscherwand

Eine 3 Schritt hohe und bis zu 4 Schritt lange Wand aus blankem Eis wächst entlang einer von dir bestimmten Linie aus dem Boden. Sie verfügt über eine Härte von 16. Wer sich der Wand nähert, erleidet bei misslungener Konterprobe (KO, 12) einen Erfrieren-Effekt.

Mächtige Magie: Die Härte der Wand steigt um 8, die maximale Länge um 2 Schritt und die Höhe um 1 Schritt.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 16 Minuten

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Eis

Erlernen: Dru 16; Mag 18; 40 EP

Leib des Eises

Du harmonierst mit dem Element Eis. Du bist immun gegen Kälte und Eisschaden.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Reise ins Eis (-4; du kannst dich mit 1 Schritt pro Initiativephase in Eis und Schnee bewegen, als würdest du darin tauchen. Im Eis brauchst du nicht zu atmen.) Begleiter (-4; der Zauber betrifft auch eine weitere Person, mit der du permanent Hautkontakt halten musst.)

Leib aus Eis (-8; du verwandelst dich in ein Eiselementar mit allen entsprechenden Vorteilen (S. 146). Du kannst während der Wirkungsdauer keine Zauber wirken.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP Fertigkeiten: Eis

Erlernen: Ach, Elf 18; Dru 20; 60 EP

Metamorpho Gletscherform

Du formst Eis mit bloßen Händen in die wundersamsten Formen. Die Kosten, Zauberdauer und Modifikationen Mächtige Magie sind Meisterentscheid. Beispiele: 4 AsP, 1x Mächtige Magie, 4 Aktionen: Du formst einen Eiszapfen um zu einer einfachen Waffe aus Eis (identische Werte, aber zerbrechlich).

8 AsP, keine Mächtige Magie, eine halbe Stunde: Ein Eisblock wird zu einem Iglu. 16 AsP, 2x Mächtige Magie, 1 Stunde: Du ziehst Erlernen: Ach, Alch 8; Dru, Geo, Mag 14; eine einfache Brücke über eine Eisspalte. 128+ AsP, 4x Mächtige Magie, 1 Woche: Du errichtest einen Eispalast, wie ihn die Firnelfen bewohnen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Schnee (-4; du kannst auch mit Schnee arbeiten, der dabei zu Eis wird.) Wasser (-8; du kannst auch mit Wasser arbeiten, das dabei gefriert.)

Permanenz (-4, ein Viertel der Basiskosten als gAsP; das so geformte Eis schmilzt auch bei hohen Temperaturen nicht mehr.)

Vorbereitungszeit: nach Vorhaben

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: nach Vorhaben Fertigkeiten: Eis, Verwandlung Erlernen: Elf 16; Dru, Mag 20; 60 EP

Manifesto Element

Du beschwörst eine etwa faustgroße Menge oder kleine Manifestation des Elements herbei, mit dem du den Zauber wirkst. Sie verschwindet nach dem Ende der Wirkungsdauer.

Fertigkeit Eis: Du kannst zum Beispiel einen Schneeball oder einen Eiszapfen erscheinen lassen, ein Getränk kühlen, oder deine Körpertemperatur etwas senken.

Fertigkeit Erz: Du kannst zum Beispiel eine Hand voll Sand oder einen Stein erscheinen lassen oder das Gewicht eines Gegenstandes kurzzeitig etwas erhöhen.

Fertigkeit Feuer: Du kannst zum Beispiel eine Vorbereitungszeit: 4 Aktionen kleine Flamme über deiner Hand tanzen lassen, deine Körpertemperatur etwas erhöhen, eine Pfeife anzünden oder einen Funkenschwarm erzeugen.

Fertigkeit Humus: Du kannst zum Beispiel eine Knospe erblühen lassen, eine Hand voll Kuhmist herbeizaubern, ein Gänseblümchen erscheinen lassen, oder einen kleinen Kratzer

Fertigkeit Luft: Du kannst zum Beispiel einen frischen Windhauch rufen, einen Wohlgeruch erzeugen, oder einen kleinen Luftwirbel erschaffen.

Fertigkeit Wasser: Du kannst zum Beispiel einen Becher mit Wasser füllen, deine Hände abspülen, eine Pfütze bilden oder tagsüber einen kleinen Regenbogen glitzern lassen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Demanifesto (-4; du kannst die Manifestation nach Belieben verschwinden und wieder auftauchen lassen.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 2 AsP

Fertigkeiten: Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft,

Wasser

Hex, Srl 18; Elf 20; 20 EP

Pfeil des Eises

Du verzauberst einen Pfeil, sodass er im Flug die Macht des Elements freisetzt. Der Pfeil verursacht Eisschaden und kann Erfrieren verursachen. Unbelebte Gegenstände werden bei einem Treffer mit Eis überzogen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Geschütz (-4; ein größeres Geschoss wie das einer Balliste kann verzaubert werden.)

Permanenz (-4, 4 AsP, davon 1 gAsP, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird oder

der Pfeil verschossen wurde) Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Aktionen

Kosten: 4 AsP Fertigkeiten: Eis Erlernen: Elf 18; 40 EP

Stillstand

Du erschaffst eine Zone, die alle Bewegungen außer deiner verlangsamt. Andere Ziele verlieren ihre nächste Aktion, wenn sie eine andere Aktion als Konzentration nutzen. Trifft eine Waffe ein Wesen in der Zone, richtet sie nur halben Schaden an.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Begleiter (-4; die Zone

bewegt sich mit dir.)

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Eis, Umwelt Erlernen: Ach 16; Geo 18; 60 EP

Warmes gefriere!

Das verzauberte Material von maximal 2 Kubikmetern Volumen kühlt schlagartig auf die Temperaturstufe Grimmfrost ab (S. 44) und bleibt für die Wirkungsdauer gefroren. Während der Wirkungsdauer ist die Härte des Materials halbiert, nach dem Ende der Wirkungsdauer immer noch um 2 verringert. Mächtige Magie: Du kannst 1 weiteren Kubikmeter einfrieren.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Aktion Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eis, Verwandlung Erlernen: Bor, Mag 18; 40 EP

Zorn der Elemente

Du schleuderst eine Handvoll des Elements, mit dem du den Zauber wirkst, auf deinen Gegner. Die Menge vervielfacht sich im Flug und richtet 2W6 TP an. Ballistischer Zauber.

Fertigkeit Eis: Erfrieren Fertigkeit Erz: Niederschmettern Fertigkeit Feuer: Nachbrennen Fertigkeit Humus: Fesseln Fertigkeit Luft: Zurückstoßen Fertigkeit Wasser: Ertränken Mächtige Magie: Erhöht die TP um +4.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelwesen Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft,

Wasser

Erlernen: Geo, Dru, Ach 12; 40 EP

Weitere Talente: Elementarbann (S. 81)

Erz (CH/KL/KO, 2)

Härte und Beständigkeit gelten als Eigenschaf- Fortifex arkane Wand ten des Erzes, die mit Erzzauberei verstärkt werden können und von Erzelementaren verkörpert werden.



Adamantium Erzstruktur

Du stärkst die Struktur eines Gegenstandes von maximal 16 Stein Gewicht. Seine Härte wird verdoppelt. Bei Waffen steigen die TP um Fertigkeiten: Erz, Umwelt 2 Punkte, bei Rüstungen der RS um 1.

Mächtige Magie: TP einer Waffe +1, für je 2

Stufen RS einer Rüstung +1. Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Adamantenquader (-4; das maximale Gewicht wird verdoppelt. Mehrfach wählbar.)

Kristallglanz (-4; während der Wirkungsdauer Kraft des Erzes erscheint die Oberfläche des Materials wie die Der schwerste Metallgegenstand in Reichweite eines beliebigen anderen erzenen Materials.) Zauberklinge (-4; während der Wirkungsdauer gilt die Waffe als magisch.)

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Erz, Verwandlung

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Erlernen: Ach 12; Geo, Mag 14; Dru 16; Alch

Archofaxius

Der Zauber entspricht weitgehend dem Ignifaxius (S. 93), verursacht aber Niederschmettern.

Fertigkeiten: Erz

Erlernen: Ach, Dru, Geo, Mag 18; 40 EP

Archosphaero

Der Zauber entspricht weitgehend dem Ignisphaero (S. 93), aber verursacht Niederschmettern.

Fertigkeiten: Erz

Erlernen: Ach, Mag 18; Geo, Dru 20; 60 EP

Herbeirufung des Erzes

Der Zauber entspricht weitgehend der Herbeirufung des Eises (S. 90).

Fertigkeiten: Erz

Erlernen: Geo 14; Ach, Dru, Mag 16;

Alch 18; 60 EP

Es entsteht eine maximal 2x2 Schritt große, 5 Finger dicke, unsichtbare Wand. Die Wand ist undurchdringlich für Gegenstände bis zum Gewicht einer Rotzenkugel, schwerere Gegenstände werden nur leicht verlangsamt.

Mächtige Magie: Die Wand ist bis zum Gewicht eines schweren Menschen/Pferdes mit Reiter/einer Kutsche/eines Schiffes undurchdringlich.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Begleiter (-4; die Wand

bewegt sich mit dir.)

Schimmernder Schild (-8; erschafft einen unsichtbaren und unzerstörbaren Schild. Die übrigen Werte gleichen einem Holzschild.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 4 Schritt Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Erlernen: Mag 16; Ach 18; Alch 20; 40 EP

wird stark magnetisch. Im Umkreis von 8 Schritt um den Magneten müssen alle Träger von Metallgegenständen eine Konterprobe (KK, 16) ablegen. Misslingt sie, werden ihnen Metallgegenstände aus den Händen gerissen und schlittern in Richtung des Magneten - bei einer Rüstung mit ihrem Träger. Selbst wenn die Konterprobe gelingt, sind alle Proben im Umgang mit Metallgegenständen um -4 erschwert.

Mächtige Magie: Der Malus steigt um -2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Erz, Verwandlung

Erlernen: Geo 12; Dru 16; Ach 18; Alch, Mag

20; 40 EP

Leib des Erzes

Du harmonierst mit dem Element Erz. Du bist immun gegen Erzschaden und dein RS gegen Metallwaffen steigt um 1.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Reise ins Element (-4; du kannst dich mit 1 Schritt pro Initiativephase durch Stein und Erz bewegen, als würdest du darin tauchen. Im Erz brauchst du nicht zu

Begleiter (-4; der Zauber betrifft auch eine weitere Person, mit der du permanent Haut-

kontakt halten musst.) Leib aus Erz (-8; du verwandelst dich in ein

Erzelementar mit allen entsprechenden Vorteilen (S. 146). Du kannst während der Wirkungsdauer keine Zauber wirken.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP Fertigkeiten: Erz

Erlernen: Elf, Sch 18; Geo, Dru 20; 60 EP

Paralysis starr wie Stein

Dein Ziel erstarrt zu einer unzerstörbaren Statue, der Gifte oder Krankheiten nichts anhaben können. Die Statue fühlt und hört nichts, kann aber sehen und riechen. Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelwesen Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Erz, Verwandlung

Erlernen: Mag 12; Geo 16; Alch, Dru 18; 60 EP

Pfeil des Erzes

Dieser Zauber entspricht weitgehend dem Pfeil des Eises (S. 91), aber verursacht Erzschaden und kann Niederschmettern verursachen. Unbelebte Gegenstände erleiden bei einem Treffer doppelten Schaden.

Fertigkeiten: Erz Erlernen: Mag 18; 20 EP

Staub wandle!

Du erschaffst einen Golem aus Sand (mehr zu Beschwörungen siehe S. 74). Der Golem hat sich nach 1 Stunde an seine Existenz gewöhnt und ist einsatzfähig. Probenschwierigkeit: nach Golem Vorbereitungszeit: frei wählbar Wirkungsdauer: permanent Kosten: nach Golem, ein Viertel der Basiskosten als gAsP Fertigkeiten: Erz

Wand aus Erz

Erlernen: Mag 18; 60 EP

Eine 3 Schritt hohe und bis zu 4 Schritt lange Wand aus massivem Erz wächst entlang einer von dir bestimmten Linie aus dem Boden. Sie verfügt über eine Härte von 32. Sie kann mit einer Konterprobe (Klettern, 20) in 8 Aktionen Modifikationen: Personalisierung (-2; eine überwunden werden.

Mächtige Magie: Die Höhe steigt um 1 Schritt. Die Länge der Wand steigt um bis zu 2 Schritt. Die Härte der Wand steigt um 16.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 16 Minuten

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Erz

Erlernen: Geo14; Mag 18; Dru 20; 40 EP

Zagibu Ubigaz

Du lässt einen Schatz von maximal 1 Stein Gewicht unwiederbringlich zu Staub zerfallen. Magische oder karmale Gegenstände sind hiervon nicht betroffen.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Erz, Verwandlung Erlernen: Sch 8; Mag 20; 20 EP

Weitere Talente: Armatrutz (S. 84), Elementarbann (S. 81), Granit und Marmor (S. 82), Manifesto (S. 91), Zorn der Elemente (S. 92)

Feuer (CH/IN/MU, 2)

Mit Feuerzauberei kannst du Gegenstände erwärmen oder verbrennen und die lodernden Wesenheiten des Feuers herbeirufen.



Custodosigil Diebesbann

Du sicherst ein Gefäß von maximal 4 Stein mit einem magischen Siegel. Öffnet jemand außer dir das Gefäß, muss ihm eine Konterprobe (Schlösser knacken, 16) gelingen, sonst geht der Inhalt in Flammen auf.

Mächtige Magie: Verdoppelt das Gewicht.

Probenschwierigkeit: 12

weitere Person kann das Gefäß öffnen. Mehrfach wählbar.)

Permanenz (-4, 4 AsP, davon 1 gAsP, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird)

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Jahr

Kosten: 4 AsP Fertigkeiten: Feuer

Erlernen: Ach, Mag 12; Alch, Srl 16; 20 EP

Herbeirufung des Feuers

Der Zauber entspricht weitgehend der Herbei- Kosten: 8 AsP rufung des Eises (S. 90).

Fertigkeiten: Feuer

Erlernen: Geo 14; Ach, Dru, Mag 16; Alch 18; 18; 40 EP

60 EP

Ignifaxius Flammenstrahl

Eine Flammenlanze fügt dem Ziel 4W6 TP zu und verursacht Nachbrennen. Ballistischer

Mächtige Magie: Die TP steigen um 2W6.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Gezielter Strahl (-4; du kannst die Trefferzone bestimmen.)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion Ziel: Einzelwesen, Einzelobjekt

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 16 AsP Fertigkeiten: Feuer

Erlernen: Mag 14; Ach 18; Dru 20; 40 EP

Ignisphaero

Du erschaffst eine elementare Kugel, die du mit Konzentration und Blickkontakt 16 Schritt pro Initiativephase bewegen kannst. Die Kugel explodiert, wenn du die Konzentration oder den Blickkontakt verlierst, du sie absichtlich zündest oder die Wirkungsdauer endet. Die Explosion richtet 4W6 TP an und verursacht Nachbrennen. Pro Schritt Entfernung fällt der niedrigste Würfel weg. Mächtige Magie: Die TP steigen um 1W6.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Vorgegebene Bewegung (-4; du gibst der Kugel die Bewegung bis zur Explosion vor, Konzentration und Blickkon-

takt zur Kugel sind nicht nötig.) Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 2 Schritt Wirkungsdauer: 2 Aktionen

Kosten: 16 AsP Fertigkeiten: Feuer

Erlernen: Mag 18; Ach, Geo 20; 60 EP

Ignifugo Feuerbann

Du löschst ein Feuer bis zur Größe eines Kaminfeuers.

Mächtige Magie: Du kannst ein Feuer bis zur Größe eines großen Lagerfeuers/eines Scheiterhaufens/eines brennenden Schiffes/einer brennenden Häusergruppe löschen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Feuerdiebstahl (-4, Wirkungsdauer 1 Stunde, 1 AsP; du kannst ein maximal fackelgroßes Feuer von seiner alten Quelle nehmen und in deiner Hand mit dir tragen.) Selbstlöschung (-4, 0 Aktionen, 4 AsP; du löschst dich selbst.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Fertigkeiten: Feuer, Umwelt

Erlernen: Dru 14; Alch, Geo, Sch, Srl 16; Mag

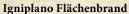
Ignimorpho Feuerform

Du kannst ein bestehendes Feuer bis zur Größe einer Fackel formen oder verlöschen lassen. Die Verformung geschieht mit einer GS von 8 Schritt pro Initiativephase und benötigt Konzentration. Mächtige Magie: Du kannst ein Feuer bis zur Größe eines Kaminfeuers/eines großen Lagerfeuers/eines Scheiterhaufens/eines brennenden Schiffes manipulieren.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen Ziel: Einzelobjekt Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: 8 Aktionen Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Feuer Erlernen: Elf, Srl 18; 20 EP



Du beschwörst flammende Urgewalten aus der Erde hervor. In einem Kreis mit 4 Schritt Radius fügen Flammensäulen jedem Wesen 4W6 TP zu. Alles Brennbare in der Zone geht augenblicklich in Flammen auf.

Merkmal (Feuer): Nachbrennen

Mächtige Magie: Die TP steigen um +2W6.

Probenschwierigkeit: 16 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 32 AsP Fertigkeiten: Feuer Erlernen: -; 60 EP

Leib des Feuers

Du harmonierst mit dem Element Feuer. Du bist immun gegen Hitze und Feuerschaden.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Reise ins Feuer (-4; du kannst dich mit 1 Schritt pro Initiativephase durch Feuer bewegen, als würdest du darin tauchen. Im Feuer brauchst du nicht zu atmen.)
Begleiter (-4; der Zauber betrifft auch eine weitere Person, mit der du permanent Hautkontakt halten musst.)

Leib aus Feuer (-8; du verwandelst dich in ein Feuerelementar mit allen entsprechenden Vorteilen (S. 146). Du kannst während der Wirkungsdauer keine Zauber wirken.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP Fertigkeiten: Feuer

Erlernen: Geo, Hex 16; Alch, Elf, Dru, Mag

20; 60 EP

Pfeil des Feuers

Dieser Zauber entspricht weitgehend dem Pfeil des Eises (S. 91), aber verursacht Feuerschaden und kann *Nachbrennen* verursachen. Unbelebte Gegenstände gehen bei einem Treffer in Flammen auf.

Fertigkeiten: Feuer Erlernen: Mag 20; 40 EP

Wand aus Flammen

Eine 3 Schritt hohe und bis zu 4 Schritt lange Wand aus lodernden Flammen wächst entlang einer von dir bestimmten Linie aus dem Boden. Wer sich der Wand nähert, erleidet bei misslungener *Konterprobe* (KO, 12) einen *Nachbrennen*-Effekt. Die Durchquerung verursacht 4W6 SP.

Mächtige Magie: Der Schaden beim Durchqueren der Wand steigt um 2W6, die maximale Länge um 2 Schritt und die Höhe um 1 Schritt

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 16 Minuten

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Feuer

Erlernen: Dru, Geo 16; Mag 18; 40 EP

Weitere Talente: Brenne toter Stoff! (S. 82), Caldofrigo heiß und kalt (S. 90), Elementarbann (S. 81), Manifesto (S. 91), Warmes Blut (S. 86), Zorn der Elemente (S. 92)

Hellsicht (IN/KL/KL, 3)

Die Hellsicht kann deine Sinne verstärken oder erweitern, sodass du magische Kräfte, Wärme oder Gefühle wahrnehmen kannst. Hellseher sind auch Experten für die Analyse von Zaubern und Artefakten.



Analys Arcanstruktur

Du analysierst die magische Struktur eines arkanen Artefakts oder eines magischen Wesens.
Das entspricht einem Analysegrad von 1 für die Strukturanalyse (mehr dazu siehe S. 73).

Mächtige Magie: Der Analysegrad steigt um 1.

Probenschwierigkeit: 16 Vorbereitungszeit: 1 Stunde Ziel: Einzelobjekt, Einzelwesen Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht, Kraft

Erlernen: Mag 12; Ach 14; Alch, Dru, Elf,

Geo, Hex 16; 40 EP

Blick aufs Wesen

Der Zauber offenbart dir die Fertigkeiten deines Ziels. Du erhältst einen groben Eindruck von seinen körperlichen, geistigen, handwerklichen, kämpferischen und zauberischen Fähigkeiten. Mächtige Magie: Du erfährst auch besonders hohe Fertigkeiten/markante Vorteile/Eigenheiten/Vorlieben und Vorgehen.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Modifikationen: Leuchtende Persönlichkeit (-4; du erkennst in einer Gruppe von bis zu 8 Personen diejenige, die in einem von dir gewählten Bereich am meisten heraussticht. Durch eine *Konterprobe* (MR, 16) können sich

die Personen vor der Entdeckung schützen.)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelwesen Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Hellsicht

Erlernen: Elf 12; Geo, Mag 14; Ach, Alch,

Dru, Hex 16; 40 EP

Blick durch fremde Augen

Du blickst während der Wirkungsdauer durch die Augen deines Opfers, das davon nichts ahnt. Du kannst nur Opfer verzaubern, die du sehr gut kennst oder von denen du ein Körperteil besitzt. Mächtige Magie: Es reicht, wenn dir das Ziel persönlich bekannt ist/du es eine Weile beobachtet hast/du es vom Hörensagen kennst.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Mehrere Sinne (-4; du teilst einen weiteren Sinn mit dem Opfer. Mehrfach

wählbar.)

Fremder Zauber (-8; du kannst während der Wirkungsdauer aus den Augen deines Opfers zaubern. Du musst dabei selbstverständlich auf Gesten und Formeln verzichten.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelwesen Reichweite: 16 Meilen Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht, Verständigung Erlernen: Dru 18; Mag 20; 40 EP

Blick in die Gedanken

Du siehst die Gedanken deines Ziels als verschwommene Bilder vor dir. Weiß das Ziel, dass seine Gedanken gelesen werden, kann es dich mit einer *Konterprobe* (Willenskraft, 16) in die Irre führen.

Mächtige Liturgie: Du erhältst einen deutlichen/klaren/vollständigen Einblick in die Gedanken deines Ziels.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz
Modifikationen: Kampfsinn (nur Elf, -4; du kannst die AT des Gegners vorhersehen, VT gegen diesen Gegner sind um +4 erleichtert.)
Traumreise (-4, Wirkungsdauer 1 Stunde; du kannst an den Träumen des Ziels teilhaben.)
Verhandlungssinn (nicht Elf, -4, Wirkungsdauer 1 Stunde; du kannst die Argumente und Absichten deines Ziels vorhersehen, gesellschaftliche Proben sind um +2 erleichtert.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 4 Schritte Wirkungsdauer: 16 Aktionen Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht

Erlernen: Elf, Mag 14; Dru, Hex 16; Geo 18;

0 EP

Blick in die Vergangenheit

Die Geschichte des Ortes rauscht an deinen Augen vorbei. Während der Wirkungsdauer erkennst du die wichtigsten Ereignisse des letzten Monats.

Mächtige Magie: Du blickst 1 Jahr/10 Jahre/100 Jahre/1000 Jahre zurück.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Objekt (-4, Einzelobjekt)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht, Temporal Erlernen: Dru, Geo 18; Mag 20; 20 EP

Exposami Lebenskraft

Du nimmst Lebewesen als grün leuchtende Flecken wahr. Der Zauber kann alle Elemente bis auf Erz und Eis durchdringen.

Mächtige Magie: Du kannst Angehörige verschiedener Spezies/verschiedene Individuen unterscheiden und wiedererkennen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Reinheit der Aura (-8; der Zauber zeigt den Gesundheitszustand des Ziels, dämonische Verseuchungen usw.)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelperson Reichweite: 16 Schritt Wirkungsdauer: 8 Aktionen

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht

Erlernen: Elf 12; Ach, Alch, Dru, Geo 16; Hex, bus orientieren.

Mag 18; 20 EP

Gefunden!

Du erspürst die Richtung, in der sich ein mindestens rucksackgroßer Gegenstand aus deinem Besitz befindet.

Mächtige Magie: Der Gegenstand kann kopf-/

faust-/münzgroß sein. Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Fremdbesitz (-4; du musst

den Gegenstand nur gesehen haben.)

Hörensagen (-8, der Gegenstand muss dir nur ausführlich beschrieben worden sein.)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

7iel selbst

Reichweite: 4 Meilen Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Hellsicht

Erlernen: Sch 14; Ach, Alch, Hex, Mag, Srl 18; auf alle Objekte im Sichtfeld.)

Koboldvision

Du bist in der Lage, während der Wirkungsdauer in die Feenwelt zu blicken, sofern sich ein Kosten: 4 AsP Übergang in der Nähe befindet. Achaz blicken mit diesem Zauber in entrückte Globulen.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht, Kraft Erlernen: Sch 14; Ach 20; 20 EP

Madas Spiegel

Die Spiegelung des Mondes auf der Wasseroberfläche verwandelt sich in das Abbild des Ziels. Zusätzlich kannst du kleine Teile des Hintergrunds erkennen und spürst flüchtig die Gefühlseindrücke deines Zieles. Dieses erinnert sich währenddessen an dich.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelperson Reichweite: dereweit

Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht, Verständigung Erlernen: Hex 18; Dru, Srl 20; 20 EP

Oculus Astralis

Du wirfst einen Blick in die Welt der Magie. Während nichtmagische Gegenstände nur schwer zu erkennen sind, erscheint Magie als Ansammlung pulsierender Kraftfäden (Analysegrad 1 der Intensitätsanalyse, S. 73). Während der Wirkungsdauer kannst du deine Sinnenschärfe zur Strukturanalyse (S. 73) verwenden, wodurch du 1 Punkt Erschöpfung erleidest. Außerdem kannst du dich im Lim-

Mächtige Magie: Der Analysegrad der Inten-

sitätsanalyse steigt um +1. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht, Kraft Erlernen: Mag 18; 60 EP

Odem Arcanum

Du nimmst magische Kraft um das Ziel kurz als roten Schimmer wahr. Das entspricht einem Analysegrad von 1 für die Intensitätsanalyse (mehr dazu S. 73).

Mächtige Magie: Der Analysegrad steigt um 1

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Sichtbereich (-4, Zone; wirkt Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 1 Aktion Ziel: Einzelwesen, Einzelobjekt

Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 2 Aktionen

Fertigkeiten: Hellsicht, Kraft

Erlernen: Ach, Alch, Elf, Mag 8; Dru, Geo,

Hex 12; Sch, Srl 14; 40 EP

Penetrizzel Tiefenblick

Du kannst durch eine Wand von bis zu 1/2 Schritt Dicke sehen, solange die Wand nicht aus einem magischen oder magieabweisenden Material besteht.

Mächtige Magie: Die mögliche Dicke steigt

um 1/2 Schritt.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Aktionen

Kosten: 4 AsP Fertigkeiten: Hellsicht

Erlernen: Mag 14; Elf, Sch, Srl 16; 20 EP

Pestilenz erspüren

Du erspürst die Krankheit in deinem Ziel. Du erfährst die Art der Krankheit, ihren Verlauf und die Ansteckungsgefahr.

Mächtige Magie: Proben zur Heilung der

Krankheit sind um +2 erleichtert. Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Gift entdecken (-4, 2 Aktionen; statt Krankheiten erkennst du Gifte.)

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelwesen Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP Fertigkeiten: Hellsicht

Erlernen: Dru 12; Hex 14; Elf 18; 20 EP

Seelentier erkennen

Du erkennst das Seelentier deines Zieles. Wenn dir das Tier und seine assoziierten Eigenschaften bekannt sind, erleichtert dir das alle künftigen gesellschaftlichen Proben dem Ziel gegenüber um +2.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP Fertigkeiten: Hellsicht Erlernen: Hex 18; 40 EP

Sensibar Empathicus

Du kannst die Gefühle deines Gegenübers erahnen, wodurch deine Menschenkenntnis gegen das Ziel um +4 steigt.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen Ziel: Einzelperson

Reichweite: 4 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Hellsicht

Erlernen: Elf 8; Hex, Mag 12; Ach, Dru, Geo,

Sch, Srl 14; Alch 16; 40 EP



Du siehst die Gedanken des Tiers als verschwommene Bilder.

Mächtige Magie: Zusätzlich kannst du das Tier um einen kleineren/größeren/gefährlichen Gefallen bitten. Ob das Tier den Gefallen ausführen kann und will, ist Spielleiterentscheid. Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Tier

Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht, Verständigung Erlernen: Elf, Geo 14; Ach, Dru, Hex 16; 20 EP

Xenographus Schriftenkunde

Du kannst den Sinn eines geschriebenen Satzes verstehen, auch wenn du Schrift und Sprache nicht kennst.

Mächtige Magie: Verdoppelt die Anzahl der

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht

Erlernen: Alch 18; Mag 20; 40 EP

Weitere Talente: Adlerauge Luchsenohr (S. 84), Hellsicht trüben (S. 81), Memorans Gedächtniskraft (S. 86), Sensattaco Meisterstreich (S. 86), Warmes Blut (S. 86)

Humus (CH/CH/IN, 2)

Mit Humusmagie kannst du die Kraft der lebenden Natur nutzen, um Wunden zu heilen, Pflanzen wachsen zu lassen oder Humuselementare herbeizurufen.



Balsam Salabunde

Dein Ziel erhält 2W6 Heilpunkte, für jede Überschreitung der WS heilst du eine Wunde. Mächtige Magie: Erhöht die Heilpunkte um +4. Probenschwierigkeit: 12+Wund-Mod. des Ziels

Modifikationen: Blutung stoppen (Probenschwie- Hexenspeichel rigkeit 16, 8 Aktionen; stoppt eine Blutung) Sofortige Regeneration (-16, 4 Aktionen, 32 AsP; das Ziel erhält für 32 Initiativephasen den Vorteil Regeneration I (S. 145).) Vorbereitungszeit: 16 Minuten

Ziel: Einzelwesen Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Humus, Verwandlung

Erlernen: Elf, Mag 8; Ach, Geo 12; Alch, Dru

Herbeirufung des Humus

Der Zauber entspricht weitgehend der Herbei- Humosphaero rufung des Eises (S. 90).

Fertigkeiten: Humus

Erlernen: Geo 14; Ach, Dru, Mag 16; Alch 18; Fertigkeiten: Humus

60 EP

Fesselranken

Aus dem Humusboden unter deinem Opfer wachsen Ranken hervor, die es mit einem Umklammern-Manöver (4) festhalten, aus der es sich mit einer Aktion Konflikt und einer Konterprobe (GE oder KK, 20) befreien kann. Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Dornenfessel (-8; jede misslungene Konterprobe fügt dem Opfer 2W6 TP zu.)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelperson Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 4 Aktionen

Kosten: 4 AsP Fertigkeiten: Humus

Erlernen: Dru, Geo 12; Hex 16; 20 EP

Haselbusch und Ginsterkraut

Du leitest das Wachstum einer Pflanze, kannst es beschleunigen und formen. Die Kosten, Zauberdauer und Modifikationen Mächtige Magie sind Meisterentscheid. Beispiele: 4 AsP, keine Mächtige Magie, 1 Minute: Aus einem Samen wächst eine kleine Heilpflanze. 8 AsP, 1x Mächtige Magie, eine halbe Stunde: Ein Baum trägt drei Monate zu früh Früchte. 4 AsP, 2x Mächtige Magie, 4 Minuten: Die Rinde eines Baumes zeigt eine Botschaft; 128 AsP, 4x Mächtige Magie, 4 Tage: Eine Baumkrone wird zu einem Baumhaus mit Möbeln, Dach und Fenstern

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: nach Projekt

Ziel: Pflanze

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: nach Projekt

Fertigkeiten: Humus, Verwandlung

Erlernen: Elf 14; Geo 18; Alch, Dru, Hex, Mag

20; 60 EP

Der Zauber entspricht weitgehend dem Balsam (S. 96).

Modifikationen: Geheime Zutat (-4, Einzelobjekt, Wirkungsdauer 1 Stunde; der Zauber heilt den Esser des verzauberten Gerichts.) keine Sofortige Regeneration

Erlernen: Hex 8; 40 EP

Humofaxius

Der Zauber entspricht weitgehend dem Ignifaxius (S. 93), aber verursacht Fesseln.

Fertigkeiten: Humus

Erlernen: Ach, Dru, Geo, Mag 18; 40 EP

Der Zauber entspricht weitgehend dem Ignisphaero (S. 93), aber verursacht Fesseln.

Erlernen: Ach, Mag 18; Geo, Dru 20; 60 EP

Klarum Purum

Du stoppst die Wirkung eines Giftes bis Stufe 16 sofort.

Probenschwierigkeit: Die maximal aufgehobene Giftstufe steigt um 4.

Modifikationen: Schutz (Wirkungsdauer 8 Stunden; die verzauberte Person ist resistent gegen Gifte bis zur entsprechenden Giftstufe (S. 45). War sie bereits resistent, ist sie immun.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelwesen Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Humus

Erlernen: Alch, Mag 12; Ach, Dru, Elf, Geo,

Hex 18; 40 EP

Kraft des Humus

Du erfüllst ein großes humusaffines Objekt wie einen Baum mit elementarer Lebenskraft. Wer im Umkreis von 8 Schritt eine Ruhepause verbringt, regeneriert eine zusätzliche Wunde.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Heiliger Hain (-16, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 64

AsP, davon 16 gAsP) Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelwesen Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 16 AsP Fertigkeiten: Humus

Erlernen: Dru, Geo 16; Hex 18; Ach, Elf 20;

40 EP

Leib der Erde

Du harmonierst mit dem Element Humus. Du Dein Ziel sinkt in einen tiefen Schlaf. Dabei bist immun gegen Gifte und Humusschaden. Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Reise in die Erde (-4; du kannst dich mit 2 Schritt pro Initiativephase durch Holz und Erde bewegen, als würdest du darin tauchen. Im Humus brauchst du nicht zu atmen.)

Begleiter (-4; der Zauber betrifft auch eine weitere Person, mit der du permanent Hautkontakt halten musst.)

Leib aus Humus (-8; du verwandelst dich in ein Humuselementar mit allen entsprechenden Vorteilen (S. 146). Du kannst während der Wirkungsdauer keine Zauber wirken.) Heilkraft des Humus (-4; du regenerierst während der Wirkungsdauer eine Wunde.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP Fertigkeiten: Humus

Erlernen: Geo, Hex 16; Elf, Dru, Mag 20; 60 EP

Leidensbund

Du übernimmst 2 Wunden von deinem Ziel. Mächtige Magie: Du übernimmst 1 weitere Wunde.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Krankheitsbund (Probenschwierigkeit Krankheitsstufe; du übernimmst Kosten: 32 AsP die Krankheit deines Ziels.)

Giftbund (Probenschwierigkeit Giftstufe; du übernimmst das Gift von deinem Ziel.)

Heilender Dritter (-4; zwei Einzelpersonen; du Sumus Elixiere überträgst die Wunden von einem Ziel auf ein Du stärkst ein frisch gebrautes, heilendes oder du mehr als 4 Wunden, verwandelst du dich freiwilliges anderes.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Humus, Verständigung Erlernen: Ach 18; Hex, Bor 20; 40 EP

Pfeil des Humus

Dieser Zauber entspricht weitgehend dem Pfeil des Eises (S. 91), aber verursacht Humusschaden und kann Fesseln verursachen. 20; 20 EP Unbelebte Gegenstände werden bei einem Treffer mit Ranken überzogen, die Klettern-

Proben um +4 erleichtern. Fertigkeiten: Humus

Erlernen: Elf 16; Ach 18; 40 EP

Ruhe Körper, Ruhe Geist

regeneriert es eine zusätzliche Wunde. Mächtige Magie: Regeneriert eine weitere Wunde.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Humus

Erlernen: Elf 14; Ach, Alch, Dru, Hex, Mag

18; 20 EP

Sumpfstrudel

Im Humusboden bildet sich ein morastiger Strudel. Wesen in der Umgebung müssen jede Initiativephase eine Konterprobe (KK, 16) ablegen, die um die Distanz zum Zentrum in Schritt erleichtert ist. Beim Misslingen wird es 2 Schritt in Richtung des Zentrums gezerrt. Im Zentrum erleidet jedes Ziel 8W6 SP und wird für die verbleibende Wirkungsdauer handlungsunfähig.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Dornenranken (-8; jede misslungene Konterprobe verursacht 2W6 TP.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 64 Schritt Wirkungsdauer: 8 Aktionen

Fertigkeiten: Humus, Umwelt Erlernen: Geo 18; Dru 20; 60 EP

kräftigendes Elixier. Es erhält eine zusätzliche

Stufe Hohe Qualität. Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Potenzierung (-8; das Elixier bei Bewusstsein und kannst dich jederzeit muss nicht gerade frisch gebraut worden sein.) zurückverwandeln.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 4 AsP Fertigkeiten: Humus

Erlernen: Geo 14; Alch, Dru 16; Hex 18; Mag

Tiere besprechen

Dein Ziel erhält 4W6 Heilpunkte, für jede Überschreitung der WS wird eine Wunde geheilt. Mächtige Magie: Erhöht die Heilpunkte um 8. Probenschwierigkeit: 12+Wund-Mod des Ziels Modifikationen: Blutung stoppen (Probenschwierigkeit 16, 8 Aktionen; du stoppst eine

Bann des Siechtums (Du beendest ein Gift oder eine Krankheit bis maximal Stufe 16. Mächtige Magie erhöht die maximal

aufgehobene Gift-/Krankheitsstufe um 4.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Tier

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Humus, Verwandlung Erlernen: Hex 12; Dru, Geo 20; 20 EP

Wand aus Dornen

Eine 3 Schritt hohe und bis zu 4 Schritt lange Wand aus spitzen Dornen wächst entlang einer von dir bestimmten Linie aus dem Boden. Sie hat eine Härte von 16 und verfügt über Regeneration I (S. 145). Um sie zu durchqueren, musst du sie mit einer Konterprobe (GE, 16) betreten. Dann kannst du alle 4 Aktionen eine Konterprobe (GE, 16) zum Verlassen der Wand ablegen und erleidest 2W6 TP.

Mächtige Magie: Die Höhe der Wand steigt um 1 Schritt, die Länge um bis zu 2 Schritt,

und die Härte um 8. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 16 Minuten

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Humus

Erlernen: Geo, Mag 18; Dru 20; 40 EP

Weisheit der Bäume

Du verwandelst dich in einen prächtigen Baum. Während deiner Zeit als Baum verlierst du das Bewusstsein, dafür fügen dir Gifte und Krankheiten keinen Schaden zu. Erleidest

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Bewusst (-8; du bleibst

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Jahr

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Humus, Verwandlung Erlernen: Geo, Dru 16; Elf 20; 20 EP

Weitere Talente: Eins mit der Natur (Eigenschaften), Elementarbann (Antimagie), Lach dich gesund (Einfluss), Manifesto, Zorn der Elemente (alle Eis).

Illusion (CH/FF/IN, 2)

Illusionen sind Trugbilder, mit denen Scharlatane ihr Publikum in den Bann ziehen. Aber auch manche Dämonen erschaffen Illusionen, um ihre Opfer zu täuschen.



Aureolus Güldenglanz

Eine feste Oberfläche von bis zu einem Rechtschritt sieht so aus, als wäre sie aus purem Gold. Dabei handelt es sich um eine *Illusion* (Sicht). **Mächtige Magie:** Verdoppelt die Fläche.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Farbenspiel (-4; du kannst auch eine andere Farbe oder ein Muster wählen.) Wasserfläche (-4; du kannst auch andere Oberflächen wie deine Haut verzaubern.) Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 2 AsP **Fertigkeiten:** Illusion

Erlernen: Srl 12; Mag 16; 20 EP

Auris Nasus Oculus

Eine *Illusion* (Sicht, Gehör oder Geruch) deiner Wahl erscheint. Ihre maximale Größe beträgt PW Illusion x 4 Raumschritt.

Mächtige Magie: Die Illusion betrifft einen weiteren, oben genannten Sinn.

weiteren, oben genammen om

Probenschwierigkeit: 12 Modifikationen: Bewegte Illusion (-4; die Illusion führt eine beim Zaubern bestimmte

Bewegung aus.)

Kontrollierte Illusion (-4; du kannst die Illusion aktiv steuern, was *Konzentration* erfordert.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 32 Schritt Wirkungsdauer: 16 Minuten

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Illusion

Erlernen: Srl 12; Mag 14; 60 EP

Blendwerk

Der Zauber entspricht regelmechanisch weitgehend dem Auris Nasus Oculus (Illusion). Nur der Gesichtssinn ist täuschbar, aber der Zauber beinhaltet automatisch die Modifikation Bewegte Illusion. Erfordert *Konzentration*. Erlernen: Sch 8; Mag, Srl 18; 40 EP

Chameleoni Mimikry

Du verschmilzt vollkommen mit der Umgebung und erhältst den Vorteil Tarnung (S. 145), solange du dich nicht bewegst. Proben auf Heimlichkeit sind um +4 erleichtert. Erlaubt *Aufrechterhalten*.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2. Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Tarnung (-4; du kannst dich mit 1 Schritt pro Aktion bewegen.)

Dinge Tarnen (-4, Einzelobjekt; du kannst einen maximal menschengroßen Gegenstand tarnen.) Andere Tarnen (-4; der Zauber betrifft auch einen Begleiter, mit dem du permanent Hautkontakt haben musst. Mehrfach wählbar.)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: selbst

Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Fertigkeiten: Illusion

Erlernen: Elf 14; Hex, Mag 18; 40 EP

Delicioso Gaumenschmaus

Du kannst Geruch und Geschmack eines Gegenstandes - meist einer Speise - bestimmen. Dabei handelt es sich um eine *Illusion* (Geschmack und Geruch). Der Gegenstand kann maximal 1 Stein wiegen.

Mächtige Magie: Verdoppelt das maximale

Gewicht.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Aromenvielfalt (-4; du kannst die Geschmäcker einzelner Teile der Speise getrennt voneinander festlegen.) Völlerei (-4; die Speise scheint während der Wirkungsdauer nicht zu sättigen.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 2 AsP Fertigkeiten: Illusion

Erlernen: Srl 14; Mag 16; Sch 18; 20 EP

Duplicatus

Ein mit dir verschwimmender Doppelgänger erscheint und verwirrt deine Gegner. Bei Nahund Fernkampfangriffen wird ausgewürfelt, ob der Angriff dich oder einen Doppelgänger trifft. Der Doppelgänger ist eine *Illusion* (Sicht).

Mächtige Magie: Erschafft einen weiteren

Doppelgänger.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Illusion Erlernen: Mag, Srl 14; 40 EP

Favilludo Funkentanz

Du erzeugst einen kunterbunten Funkenschwarm in einfachen geometrischen Formen deiner Wahl, der eine Person umgibt. Er ist offensichtlich als *Illusion* (Sicht) erkennbar.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Subtiles Leuchten (-4, 4 AsP; alle Proben des Ziels auf Beeinflussung sind um +2 erleichtert.)

Leuchtender Panzer (-4, 4 AsP; AT auf das Ziel sind um -2 erschwert, gezielte Schläge unmöglich.)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 2 Schritt Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 1 AsP Fertigkeiten: Illusion

Erlernen: Srl 12; Mag 14; Sch 18; 20 EP

Flirrender Funkelglanz

Du erzeugst eine illusionäre Explosion aus Farben und Formen vor den Augen deines Ziels. Gelingt ihm keine *Konterprobe* (IN), so ist es in seiner nächsten Initiativphase zu keiner Aktion fähig.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP Fertigkeiten: Illusion

Erlernen: Srl 16; Sch 20; 40 EP

Impersona Maskenbild

Durch eine *Illusion* (Sicht) erscheint dein Gesicht und dein Haar wie das einer anderen Person. Du kannst nur Ziele kopieren, die du sehr gut kennst.

Mächtige Magie: Es reicht, wenn dir das Ziel persönlich bekannt ist/du es eine Weile beobachtet hast/du es vom Hörensagen kennst.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Mal tarnen (-4, 4 AsP; die Illusion betrifft einen anderen Körperteil, wo sie Narben, Tätowierungen und eventuell sogar Dämonenmale verstecken oder erscheinen lassen kann.)

Karikatur (nur Srl; das Gesicht ist grotesk überzeichnet und eindeutig als Karikatur erkennbar.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Stunden

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Illusion Erlernen: Mag, Srl 16; 40 EP

Lockruf und Feenfüße

Einem kleinen, maximal 1 Stein schweren Objekt wachsen Feenfüße und es läuft zu dir. Die Feenfüße sind eine Illusion (Sicht). Mächtige Magie: Verdoppelt das Gewicht.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Da lang! (-4; du kannst ein anderes Ziel als dich selbst angeben.) Erbsenparade (-4; der Zauber betrifft eine Gruppe von Gegenständen, die zusammen nicht mehr wiegen als das Maximalgewicht.) Feenflügel (-8; das Objekt fliegt zu dir.)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Illusion, Umwelt Erlernen: Sch 12; 20 EP

Menetekel Flammenschrift

Du lässt bis zu 50 Schriftzeichen mit einer Länge von bis zu 8 Schritt Gesamtgröße erscheinen. Die Zeichen sehen wie Flammenlinien, verschmiertes Blut oder astrales Glühen oder Ähnliches aus und sind eine Illusion (Sicht).

Mächtige Magie: Die Zahl der Schriftzeichen

und die Größe verdoppelt sich.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 32 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 AsP Fertigkeiten: Illusion Erlernen: Mag, Srl 14; 20 EP

Projektimago Ebenbild

Du lässt eine Illusion (Sicht und Gehör) deiner selbst an einem Ort erscheinen, den du schon einmal gesehen haben musst. Die Illusion handelt während der Wirkungsdauer genau wie du. Unsichtbarer Jäger

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 4 Meilen Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Illusion

Erlernen: Srl 16; Ach, Mag 20; 20 EP

Reflectimago Spiegelschein

Durch eine Illusion (Sicht) kannst du bis zu 4 Objekten in deinem Sichtbereich eine verspiegelte Oberfläche geben. Das Objekt kann maximal so groß wie eine Tür sein.

Mächtige Magie: Die Zahl der Objekte steigt um 2.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Handspiegel (-4, 1 AsP; ein Teil deines Körpers wird verspiegelt.) Spiegelsaal (-4; du kannst die Spiegel in der Luft entstehen lassen.)

Optik-Trick (-4; du kannst die Formen und

Brennweiten der Spiegel verändern.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: 32 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Illusion

Erlernen: Mag 14; Srl 16; 20 EP

Schelmenmaske

Durch eine Illusion (Sicht) gleicht dein Körper dem deines Zieles.. Du kannst nur Ziele kopieren, die du sehr gut kennst.

Mächtige Magie: Es reicht, wenn dir das Ziel persönlich bekannt ist/du es eine Weile beobachtet hast/du es vom Hörensagen kennst.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Tier (-4; auch etwa menschengroße Tiere können gewählt werden.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Illusion

Erlernen: Sch 12; Mag, Srl 20; 40 EP

Seidenweich Schuppengleich

Du gibst durch eine Illusion (Tastsinn) dem verzauberten Gegenstand eine Textur deiner Wahl.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Zähneknirschen (-4; die Illusion betrifft nur Gaumen und Zunge.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 4 AsP Fertigkeiten: Illusion

Erlernen: Sch 12; Srl 20; 20 EP

Eine beinahe perfekte *Illusion* (Sicht) lässt dich völlig unsichtbar werden. Konterproben gegen diese Illusion sind um -8 erschwert. Erfordert Konzentration.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Unhörbar Geruchlos (-8; der Künstlicher Geruch (-8; du kannst beliebige Zauber erschafft eine Illusion (Sicht, Geruch und Gehör).)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP Fertigkeiten: Illusion Erlernen: Elf 20; 60 EP

Vocolimbo hohler Klang

Von einem Ort deiner Wahl aus erklingt eine Illusion (Gehör) als hohle Stimme, die eine von dir gewählte, bis zu 16 Worte lange Botschaft spricht.

Mächtige Magie: Verdoppelt die Länge der Botschaft.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Zeitversetzt (-2; die Botschaft ertönt erst nach einem Zeitraum von bis zu 4 Aktionen. Mehrfach wählbar.) Vox Memoriae (-4, Wirkungsdauer bis zur Sommersonnenwende, 8 AsP; die Botschaft ertönt erst, wenn ein beim Zaubern bestimm-

tes Ereignis eintritt.) Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 2 AsP Fertigkeiten: Illusion

Erlernen: Srl 12; Mag 14; Sch 20; 20 EP

Vogelzwitschern Glockenspiel

Ein bestimmtes Geräusch, welches das Ziel erzeugt, klingt wie ein anderes Geräusch ähn-

licher Lautstärke. Illusion (Gehör).

Probenschwierigkeit: 12 Modifikationen: Orchester (-4; du kannst ein weiteres Geräusch des gleichen Zieles verän-

dern. Mehrfach wählbar.) Spieluhr (-4, Einzelobjekt)

Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 8 AsP, davon 2 gAsP)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 2 Schritt Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 4 AsP Fertigkeiten: Illusion

Erlernen: Srl 12; Mag 14; Sch 18; Alch 20; 20 EP

Weihrauchwolke Wohlgeruch

Du verleihst deinem Ziel einen angenehmen Geruch deiner Wahl. Illusion (Geruch).

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Geruchsspender (-4, Ziel

Einzelobjekt)

Gestank (-4, kombinierbar mit Geruchsspender; auch üble Gerüche sind möglich.) Ausgedehnte Wirkung (-4, Wirkungsdauer 1

Woche, 8 AsP)

Gerüche erzeugen - auch solche, die eventuell noch nicht existieren.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 4 AsP Fertigkeiten: Illusion

Erlernen: Mag, Srl 14; Sch 20; 20 EP

Weitere Talente: Harmlose Gestalt (S. 88), Hexenknoten (S. 88), Illusion auflösen (S. 81), Satuarias Herrlichkeit (S. 86), Widerwille Ungemach (S. 90)

Kraft (FF/KL/KO, 3)

Mit dieser Zauberei kannst die Zauberkraft selbst beherrschen, sie verändern und mit ihr Artefakte und magische Waffen erschaffen oder durch den Limbus reisen.



Applicatus Zauberspeicher

Dein nächster Zauber wird für einen Tag im Ziel gespeichert. Der Zauber wird ausgelöst, sobald das Objekt bewegt wird oder ein einfacher, von dir bestimmter, Auslöser eintritt. Er trifft denjenigen, der den Zauber auslöst oder eine Zone darum.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Tragbar (-4; das Objekt kann

bewegt werden.)

Hauswächter (-4, 16 AsP, nicht mit tragbar kombinierbar; der Zauber bleibt ein Jahr lang

gespeichert.)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Kraft

Erlernen: Alch 14; Ach, Mag, Srl 18; 40 EP

Arcanovi Artefakt

Der Arcanovi ist der bindende Spruch eines Artefaktes, in das du weitere Zauber sprechen kannst (mehr zu Artefakten siehe S. 72). Probenschwierigkeit: nach Artefakt

Vorbereitungszeit: 8 Stunden

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: nach Artefakt

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Kraft

Erlernen: Alch 12; Ach, Mag, Srl 16; Geo, Hex Erlernen: Mag 18; 60 EP

18; Dru, Elf 20; 60 EP

Auge des Limbus

Du reißt eine Öffnung in die Barriere zwischen der Welt und dem Limbus. Ein Sog entsteht, in dessen Umgebung alle Wesen jede Initiativephase eine Konterprobe (KK, 16) ablegen, die um die Distanz zur Öffnung in Schritt erleichtert ist. Beim Misslingen wird es 1W6 Schritt in Richtung der Öffnung gezerrt. Wird ein Ziel durch die Öffnung gerissen, erleidet es 4W6 SP Spielleiterentscheid KK-Proben notwendig, und findet sich im Limbus wieder.

Probenschwierigkeit: 12

der Strudel führt direkt in die siebte Sphäre.)

Vorbereitungszeit:8 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 16 Schritt Wirkungsdauer: 8 Aktionen

Kosten: 32 AsP Fertigkeiten: Kraft

Erlernen: Ach, Mag 20; 60 EP

Fulminictus Donnerkeil

Eine unsichtbare Welle magischer Kraft fügt deinem Ziel 2W6 SP zu. Ein Fulminictus verursacht keine Wundschmerzeffekte. Mächtige Magie: Erhöht die SP um 4.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Welle des Schmerzes (-4. 16 AsP; der Zauber trifft alle Ziele in bis zu 4

Schritt Entfernung.)

Welle der Reinigung (1 AsP; der Zauber tötet alle Schädlinge und andere winzige Wesen in bis zu 8 Schritt Entfernung.)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelwesen Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Kraft

Erlernen: Elf 8; Mag 14; Hex 20; 40 EP

Invercano Spiegeltrick

Du verwandelst deine Hände in silbern glänzende Spiegel. Du kannst den nächsten auf dich gewirkten Zauber auf den Zauberer zurückwerfen, wenn dir eine Konterprobe (IN, 12) gelingt.

Mächtige Magie: Ein weiterer Zauber wird zurückgeworfen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Silberschild (-8, Einzelobjekt, Wirkungsdauer 1 Stunde; du verzauberst einen Schild, dessen Träger die Zauberwir-

kung nutzen kann.)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 16 AsP Fertigkeiten: Kraft

Körperlose Reise

Du trennst deinen Geist vom Körper. Dein Körper bleibt totengleich zurück, während sich dein Geist mit der Geschwindigkeit eines Pferdes bewegen kann. Er kann jederzeit den Limbus betreten oder verlassen. Im Limbus bewegt er sich mit einer Geschwindigkeit von 100 Meilen pro Stunde. Um massive Hindernisse zu durchqueren, sind nach

antimagische Materialien oder Orte bleiben dir verwehrt. Der Zauber endet erst, wenn Modifikationen: Tor in die Niederhöllen (-16; Geist und Körper wieder vereint sind - nach dem Ende der Wirkungsdauer erleidest du allerdings alle 4 Minuten 1 Punkt Erschöpfung, bis Körper und Geist vereint sind.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Manifestation (-4; du kannst Umstehenden beliebig oft während der Wirkungsdauer als geisterhaft hohle Gestalt erscheinen.)

Fernzauber (-8; du kannst weiterhin Zauber wirken. Dabei musst du auf Geste und gesprochene Formel verzichten.)

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP Fertigkeiten: Kraft

Erlernen: Dru 18; Ach, Geo, Hex, Mag 20; 60

Limbus versiegeln

Du verhinderst in einem kreisförmigen Bereich von 16 Schritt Radius sämtliche Wechsel zwischen dem Limbus und der dritten Sphäre. Mächtige Magie: Der Radius erhöht sich um 8 Schritt.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 16 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Kraft Erlernen: Mag 20; 20 EP

Magischer Raub

Du kannst bei deinem nächsten Zauber teilweise oder ganz auf die AsP des Ziels zugreifen. Der nächste Zauber kann nicht auf das Ziel des magischen Raubs gewirkt werden. Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Stunden

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Kraft, Verständigung

Erlernen: Dru 12; Geo 14; Mag 18; Ach, Bor,

Hex 20; 40 EP

Tauschrausch

Zwei Gegenstände deiner Wahl, die jeweils maximal 2 Stein schwer sind und maximal 4 Schritt voneinander entfernt stehen, tauschen auf der Stelle ihren Platz. Die Gegenstände dürfen nicht magisch, geweiht, befestigt oder mit einem Lebewesen in Kontakt sein. Mächtige Magie: Das maximale Gewicht und die maximale Distanz verdoppeln sich.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Einmischen (-8; auch magische und geweihte Gegenstände können

gewählt werden.)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: zwei Objekte Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Kraft Erlernen: Sch 20; 20 EP

Transversalis Teleport

Du teleportierst dich an einen beliebigen Ort. Der Ort darf maximal 4 Meilen entfernt sein und du musst schon einmal dort gewesen sein. Mächtige Magie: Vervierfacht die Distanz.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Anhalter (-4; du kannst eine Person mitnehmen. Mehrfach wählbar.) Lastenteleport (-8, Einzelobjekt; du kannst eine Last von maximal 32 Stein teleportieren.)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 16 AsP Fertigkeiten: Kraft Erlernen: Mag 18; 60 EP

Verschwindibus

Dein bis zu 2 Stein schweres Ziel verschwindet für die Wirkungsdauer im näheren Limbus. Der Gegenstand darf nicht magisch, geweiht, befestigt oder mit einem Lebewesen in Kontakt sein.

Mächtige Magie: Verdoppelt das maximale Gewicht.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Einmischen (-8; auch magische und geweihte Gegenstände können gewählt werden.)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: 16 Schritt Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Kraft Erlernen: Sch 8; 20 EP

Zauberklinge Geisterspeer

Die verzauberte Waffe gilt während der Wirkungsdauer als magisch.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Schnellverzauberung (-4, 2 Aktionen, Wirkungsdauer 1 Stunde) Personalisierung (-4; der Zauber wirkt nur, solange der beim Zaubern gewählte Träger die Waffe führt.)

Namenssigille (-8; erfordert den wahren Namen eines Dämons. Wann immer der Dämon Wunden durch diese Waffe erleidet, erleidet er eine zusätzliche Wunde.)

Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 16 AsP, davon 2 gAsP) Vorbereitungszeit: 16 Aktionen Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Woche Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Kraft, Verwandlung Erlernen: Ach, Mag 18; Elf, Hex, Geo, Dru 20;

Weitere Talente: Analys Arcanstruktur (S. 94), Custodosigil Diebesbann (S. 93), Destructibo Arcanitas (S. 81), Gardianum Zauberschild (S. 81), Kraftmagie neutralisieren (S. 81), Krähenruf (S. 88), Odem



Luft (CH/KO/MU, 2)

Luftzauberer können Stürme erzeugen und beruhigen, das Wetter beeinflussen und die unsteten Luftelementare herbeirufen.



Aeolitus Windgebraus

Ein kräftiger Windstoß breitet sich von deinem Mund kegelförmig 16 Schritt weit aus und verursacht Zurückstoßen. Zurückgestoßene Ziele liegen am Boden. Ballistischer Zauber.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Langer Atem (-4, 8 AsP; der Windstoß hält KO Initiativphasen lang an. Um sich dir zu nähern, müssen Wesen im Windstoß jede Initiativphase eine Konterprobe (KK, 16) bestehen. Erfordert Konzentration.) Winde der anderen Art (-4; der Wind bringt lieblichen Duft oder widerlichen Gestank.) Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP Fertigkeiten: Luft

Erlernen: Elf 8; Geo 12; Ach, Alch, Dru, Mag

14; Sch, Srl 18; 40 EP

Aerofugo Vakuum

Du entfernst sämtliche Luft aus einem Bereich mit bis zu 4 Schritt Radius. Flammen erlöschen, Lebewesen erleiden alle DH* Initiativephasen 1 Punkt Erschöpfung und Luftelementare nehmen schwersten Schaden. Mächtige Magie: Der maximale Radius steigt um 2 Schritt.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 4 Aktionen

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Luft, Umwelt

Erlernen: Ach, Alch, Mag 20; 40 EP

Aerogelo Atemqual

Die Luft in einem Quader von 4 Schritt Kantenlänge wird so dicht wie Wasser. In der Zone kann man sich nur schwimmend fortbewegen und Kämpfer gelten als unter Wasser (-8). Mächtige Magie: Die Kantenlänge steigt um

2 Schritt.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 16 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Luft, Umwelt Erlernen: Mag 20; 40 EP

Aeropulvis sanfter Fall

Halbiert die effektive Höhe eines Sturzes oder Sprunges (kumulativ zur Akrobatik-Probe).

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Luft

Erlernen: Geo 16; Elf 18; Mag 20; 40 EP

Aufgeblasen abgehoben

Dein Opfer wirkt aufgeblasen und schwebt langsam immer höher. Dabei ist es wie ein Ballon dem Wind ausgeliefert. Bevor die Wirkungsdauer endet, sinkt es wieder langsam zu Boden. Probenschwierigkeit: Magieresistenz Modifikationen: Höhe begrenzen (-4; die

maximale Höhe beträgt 8 Schritt.) Fesselballon (-4; das Opfer bewegt sich nur vertikal, bleibt aber sonst an Ort und Stelle.) Tierballons (-4; der Zauber wirkt auf Tiere.) Kunstflug (-8; das Opfer fliegt Figuren, die du mit deinen Armen vorgibst. Erfordert Konzen-

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Luft, Verwandlung Erlernen: Sch 14; 40 EP

Herbeirufung der Luft

Der Zauber entspricht weitgehend der Herbei- schreckliche Fratzen, die bei misslungener rufung des Eises (S. 90).

Fertigkeiten: Luft

Erlernen: Geo 14; Ach, Dru, Mag 16; Alch 18; Begleiter (-4; die Wolke bewegt sich mit dir.)

60 EP

Leib des Windes

Du harmonierst mit dem Element Luft. Du bist Wirkungsdauer: 2 Stunden immun gegen Luftschaden, wiegst nur noch die Kosten: 8 AsP Hälfte und Winde beeinflussen dich nicht.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Reise im Wind (-4; du kannst dich mit GS Schritt pro Initiativephase durch die Luft bewegen, als würdest du darin

Begleiter (-4; der Zauber betrifft auch eine weitere Person, mit der du permanent Hautkontakt halten musst.)

Leib aus Luft (-8; du verwandelst dich in ein Luftelementar mit allen entsprechenden Vorteilen (S. 146). Du kannst während der Wirkungsdauer keine Zauber wirken.) Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP Fertigkeiten: Luft

Erlernen: Hex 18; Ach, Dru, Geo, Mag 20; 60 EP

Nebelleib

Du verwandelst dich in Nebel, während deine Ausrüstung zurückbleibt. In deiner Nebelgestalt bist du immun gegen profanen Schaden, kannst durch schmalste Öffnungen dringen und mit deiner gewöhnlichen GS bis zu 8 Schritt über dem Boden fliegen. Dafür kannst du nicht mit anderen Wesen kommunizieren. keine Zauber wirken und musst bei starkem Wind Willenskraft-Proben ablegen, um nicht weggeweht zu werden.

Mächtige Magie: Deine GS steigt um +4.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Luft, Verwandlung, Wasser

Erlernen: Dru, Geo 18; 40 EP

Nebelwand und Morgendunst

Du erzeugst eine nahezu undurchsichtige Nebelwolke mit etwa 8 Schritt Radius und beliebiger, auch komplizierter, Form. Wind beeinflusst die Wolke nicht.

Mächtige Magie: Verdoppelt den Radius.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Dunst (-4; nur dünner Dunst erscheint, aber der Radius verfierfacht sich.) Nebelbilder (-8; du kannst die Form der Nebelwolke stets verändern.)

Geisternebel (-4, im Nebel bilden sich Konterprobe (MU, 16) einen Furcht-Effekt Stufe 1 verursachen.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt

Fertigkeiten: Luft, Umwelt, Wasser

Erlernen: Elf 12; Ach, Dru, Geo, Srl16; Mag,

Hex 20; 40 EP

Der Zauber entspricht weitgehend dem Ignifaxius (S. 93), aber verursacht Zurückstoßen.

Fertigkeiten: Luft

Erlernen: Ach, Dru, Geo, Mag 18; 40 EP

Orcanosphaero

Der Zauber entspricht weitgehend dem Ignisphaero (S. 93), aber verursacht Zurückstoßen.

Fertigkeiten: Luft

Erlernen: Ach, Mag 18; Geo, Dru 20; 60 EP

Orkanwand

Eine 8 Schritt hohe und bis zu 4 Schritt lange Wand aus rasenden Windhosen wächst entlang einer von dir bestimmten Linie aus dem Boden. Die Wand verursacht Zurückstoßen auf alle, die sich ihr nähern. Sie kann mit einer Konterprobe (KK, 16) in 1 Aktion durchquert werden, was 1 Punkt Erschöpfung verursacht. Mächtige Magie: Die Höhe steigt um 4 Schritt, die Länge steigt um bis zu 2 Schritt.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 16 Minuten

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Luft

Erlernen: Geo, Mag 18; Dru 20; 40 EP

Pfeil der Luft

Dieser Zauber entspricht weitgehend dem Pfeil des Eises (S. 91), aber verursacht Luftschaden und kann Zurückstoßen verursachen. Die Reichweite ist für diesen Schuss verdoppelt.

Fertigkeiten: Luft

Erlernen: Elf 14; Mag 18; 40 EP

Du verzauberst deinen Besen, sodass er ein zufälliges Ziel in einem Radius von 8 Schritt angreift (INI 8, RW 1, AT 8, TP 2W6). Fällt bei einer AT eine 1-4 (wird für den Besen passiv gewürfelt: bei einer VT eine 17-20), sucht sich der Besen ein neues Ziel. Während der Wirkungsdauer ist der Besen unzerbrechlich und magisch.

Mächtige Magie: AT und TP steigen um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Gezielte Wut (-4, Einzelwesen; der Besen greift nur ein von dir vorbe-

stimmtes Ziel an.)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion Ziel: Einzelobjekt (Hexenbesen)

Reichweite: 16 Schritt Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Luft, Umwelt Erlernen: Hex 12; 40 EP

Sapefacta Zauberschwamm

Deine Kleidung ist so sauber, als wäre sie frisch gewaschen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Läusekamm (-4; du wirst auch von Kleintieren und Ungeziefer befreit.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Luft, Umwelt, Wasser

Erlernen: Alch 12; Mag 14; Dru, Srl 16; Hex

20; 20 EP

Solidirid Weg aus Licht

Vor dir entsteht eine Brücke aus Licht, die in allen Regenbogenfarben schillert. Die Brücke ist maximal 8 Schritt lang, 1 Schritt breit und kann einen Höhenunterschied von bis zu 1 Schritt pro 4 Schritt länge überwinden. Von oben ist die Windhose Brücke undurchdringlich, aber von unten kann sie problemlos durchdrungen werden.

Mächtige Magie: Die Länge der Brücke steigt um bis zu 4 Schritt, die Breite um bis zu 1 Schritt.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Unsichtbare Brücke (-4; die

Brücke ist nur für dich sichtbar.)

Bogentreppe (-4; der maximale Höhenunterschied ist verdoppelt. Mehrfach wählbar.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Luft, Umwelt Erlernen: Elf 16; Mag 20, 40 EP

Wettermeisterschaft

Das Wetter in einer Zone von bis zu 1 Meile Radius verändert sich nach deinem Willen. Du kannst folgende Skalen um insgesamt zwei Reichweite: 64 Schritt Stufen verändern:

Niederschlag: trocken/Nieselregen/Regen/ starker Regen/Wolkenbruch

Wind: windstill/leichte Brise/steife Brise/

Temperatur: heiß/warm/mittel/kühl/kalt. Mächtige Magie: Du kannst die Skalen um

eine weitere Stufe verändern.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Sturm/Orkan

Reichweite: 1 Meile Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 32 AsP

Fertigkeiten: Luft, Umwelt

Erlernen: Dru 14; Geo 16; Ach 18; Hex, Mag

Windgeflüster

Eine Botschaft von maximal 16 Worten wird von Luftelementaren binnen weniger Minuten zu deinem Empfänger weitergeflüstert. Ist dieser unaufmerksam oder befindet er sich an einem von anderen Elementen umschlossenen Weitere Talente: Elementarbann (S. 81), Ort, verhallt die Botschaft ungehört.

Mächtige Magie: Du kannst weitere 8 Worte

übertragen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Sturmgebrüll (-4; die Botschaft wird laut wie Sturmböen und Donnerhall wiedergegeben. Sie ist kaum zu überhören, aber auch alles andere als privat.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 8 Meilen

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Luft, Verständigung Erlernen: Dru 12; Geo 14; Elf 16; 20 EP

Du erzeugst einen Wirbelsturm, den du mit einer Geschwindigkeit von 4 Schritt pro Initiativephase bewegen kannst. Der Wirbelsturm hat einen Radius von 2 Schritt. Wer immer ihn berührt, erleidet pro Initiativephase 1W6 TP durch umherfliegende Kleinteile und muss eine Konterprobe (KK, 16) ablegen, um nicht in eine zufällige Richtung zurückgestoßen zu werden. Erfordert Konzentration.

Mächtige Magie: Gegenstände und Tiere bis zur Größe eines Kopfes/Rucksacks/Menschen/ Pferdes wirbeln durch die Luft und verursachen zusätzliche 1W6 TP pro Initiativphase. Der Durchmesser des Wirbelsturms steigt um

je 2 Schritt.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Beweglich (-4; erhöht die Geschwindigkeit des Wirbelsturms um 4 Schritt pro Initiativephase. Mehrfach wählbar.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Luft, Umwelt

Erlernen: Dru 14; Geo 16; Mag 20; 40 EP

Windstille

In einem Radius von 32 Schritt senkst du die Windstärke auf einer Skala von windstill/ leichte Brise/steife Brise/Sturm/Orkan um zwei Stufen.

Mächtige Magie: Du senkst die Windstärke

um eine weitere Stufe. Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Anderes Zentrum (-4, Zone,

16 Schritt)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Luft, Umwelt Erlernen: Elf 12; Mag 20; 20 EP

Manifesto (S. 91), Zorn der Elemente (S.

Temporal (CH/KL/KO, 2)

Die sehr seltene Temporalmagie greift in den Lauf der Zeit ein und ermöglicht Legenden zufolge immerwährende Zauber oder sogar die Unsterblichkeit. Doch wer die Zeitmagie missbraucht, zieht unweigerlich den fürchterlichen Zorn Satinavs auf sich.



Chronoklassis Urfossil

Du rufst ein Objekt oder Lebewesen aus der Vergangenheit in die Gegenwart. Dabei kannst du maximal einen Zeitabstand von 1 Jahr überwinden und musst den Ort und die Zeit des Zieles kennen. Nach dem Ende des Zaubers fällt das Ziel zurück in die Vergangenheit und hat keine Erinnerung an den Vorfall.

Mächtige Magie: Verzehnfacht den maximalen Zeitabstand.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Ausgangszustand (-4; am Ziel bleiben keine Spuren seiner Zeit in der Gegenwart zurück)

Unbekannter Ort (-8; der Ort muss nicht

bekannt sein.)

Unbekannte Zeit (-8; die Zeit muss nicht bekannt sein.)

Vorbereitungszeit: 8 Stunden Ziel: Einzelobjekt oder Einzelwesen

Reichweite: dereweit Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP Fertigkeiten: Temporal Erlernen: Ach 20; 40 EP

Chrononautos Zeitenfahrt

Du erschaffst ein Tor durch die Zeiten. Wer es durchschreitet, gelangt an einen von dir bestimmten Zeitpunkt, der maximal 1 Jahr zurück liegen darf. Das Tor existiert nur in eine Richtung - Zeitreisende werden am Ende der Wirkungsdauer automatisch in ihre Zeit zurückgerissen.

Mächtige Magie: Verzehnfacht den maximalen Zeitabstand.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 8 Stunden

Ziel: Zone Reichweite: 2 Schritt Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 64 AsP

Fertigkeiten: Temporal Erlernen: Ach 20; 80 EP

Eisenrost und Patina

Du lässt einen sehr kleinen (S. 47), metallischen Gegenstand altern. Innerhalb der nächsten 16 Aktionen verschiebt sich sein Zustand auf der Skala neu/benützt/verschlissen/alt/unbrauchbar/zerstört um zwei Stufen. Magische und geweihte Gegenstände sind gegen den Zauber immun.

Mächtige Magie: Du kannst den Zustand des Gegenstandes um eine weitere Stufe verschieben.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Größeres Ziel (-4; das Ziel kann eine Kategorie größer sein. Mehrfach wählbar.)

Rostträger (-4; du kannst das Objekt auch mit einem beliebigen Gegenstand wie deiner Waffe berühren.)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Temporal, Verwandlung

Erlernen: Mag 12; Ach, Alch, Dru 14; Sch 16;

Last des Alters

Dein Opfer altert schlagartig um 8 Jahre. Die Auswirkungen des höheren Alters sind Spielleiterentscheid.

Mächtige Magie: Das Opfer altert um weitere 4 Jahre.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Modifikationen: Verschrumpelte Glieder (-4, 8 AsP, davon 1 gAsP; der Zauber betrifft nur ein einziges Körperteil des Opfers.) Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird

Kosten: 16 AsP, davon 2 gAsP Fertigkeiten: Temporal, Verwandlung

Erlernen: Bor 20; 20 EP

Objectofixo

Du fixierst einen Gegenstand von maximal 2 Stein auf einer waagrechten Fläche. Während der Wirkungsdauer kann er nicht bewegt werden.

Mächtige Magie: Das maximale Gewicht verdoppelt sich.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Bilderhaken (-4; du fixierst einen Gegenstand auf einer senkrechten Fläche) Spinnenfest (-8; du fixierst einen Gegenstand unter einer waagrechten Fläche.)

Lufthaken (-12; du fixierst einen Gegenstand relativ zum Deremittelpunkt.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Stunden

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Temporal, Verwandlung Erlernen: Ach 14; Mag 16; Alch 18; 40 EP

Tempus Stasis

Du hältst in einem Radius von 8 Schritt die Zeit an - für alles außer dich. Alle betroffenen Wesen und Gegenstände sind unbeweglich und völlig unzerstörbar. Blutungen, Gifte und Krankheiten werden angehalten und Geschosse und Flammenstrahlen bleiben im Flug stehen und bewegen sich erst nach dem Ende der Wirkungsdauer weiter.

Mächtige Magie: Du kannst eine weitere Person von der Wirkung ausnehmen.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Aktionen

Kosten: 16 AsP Fertigkeiten: Temporal Erlernen: Ach, Mag 20; 60 EP

Unberührt von Satinav

Du stoppst den natürlichen Verfall eines Gegenstandes von bis zu 16 Stein Gewicht. Der Gegenstand wird weder verrotten, noch von Parasiten befallen - er bleibt genau wie zum Zeitpunkt der Verzauberung. Mächtige Magie: Das maximale Gewicht

steigt um 8 Stein.
Probenschwierigkeit: 16
Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Temporal, Verwandlung Erlernen: Ach 12; Alch 14; Mag 16; 20 EP

Weitere Talente: Blick in die Vergangenheit (S. 95)

Umwelt (KK/KL/MU, 3)

Mit Umweltzaubern kannst du deine direkte Umgebung - also Wetter, Helligkeit oder Schwerkraft - verändern oder mittels Telekinese Gegenstände bewegen.



Animatio stummer Diener

Du verzauberst ein Objekt von maximal 4 Stein, sodass es eine einfache Bewegung wiederholt. Du musst die Bewegung während der Vorbereitungszeit sieben Mal eigenhändig ausführen und ein Signal bestimmen (z.B. ein Fingerschnippen oder ein Wort). Gibst du das Signal, führt der Gegenstand die Bewegung aus. Seine KK entspricht deiner KK während der Vorbereitungszeit.

Mächtige Magie: Das maximale Gewicht verdoppelt sich.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Mehrere Objekte (-4; du kannst bis zu FF Objekte gleichzeitig verzaubern, solange ihre Bewegungen zusammenge-

Mehrere Auslösende (-2; eine zusätzliche Person kann das Signal geben. Mehrfach wählbar.)

Geworfen (-4; du musst das Objekt während der Vorbereitungszeit nicht permanent in der Hand halten.)

Tagelöhner (4 AsP, Wirkungsdauer 8 Stunden) Ad Infinitum Ad Nauseam (-8; das Objekt wiederholt die Bewegung immer wieder, bis du das Signal wiederholst.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Jahr Kosten: 16 AsP Fertigkeiten: Umwelt Erlernen: Mag 18; 60 EP

Dunkelheit

Um deinen Körper herum entsteht eine Zone der Dunkelheit, die Helligkeit sinkt um eine Stufe (etwa von normal auf Dämmerung, von Sternenlicht auf absolute Dunkelheit). Du selbst wirst durch den Zauber nicht betroffen. Mächtige Magie: Senkt die Helligkeit um eine weitere Stufe.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Begleiter (-4; die Dunkelheit Holterdipolter

bewegt sich mit dir.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 4 Schritt (Radius) Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Umwelt

Erlernen: Dru 8; Alch, Geo, Mag 16; Ach,

Hex, Srl 18; Elf 20; 40 EP

Flim Flam Funkel

Ein bläuliches Licht erscheint in deiner Hand und steigert die Helligkeit in einem Radius von 4 Schritt um eine Stufe (S. 47). Erlaubt Aufrechterhalten.

Mächtige Magie: Steigert die Helligkeit um eine weitere Stufe. Nach je 4 Schritt Radius nimmt die Helligkeit um eine Stufe weniger zu.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Variable Helligkeit (-4; du kannst die Helligkeit beliebig reduzieren und wieder auf das ursprüngliche Maß erhöhen.) Begleiter (-4; die Lichtkugel bewegt sich mit

Leuchtturm (-4; Die Lichtkugel erscheint in 10 Kosten: 2 AsP Schritt Höhe.)

Lichtblitz (-8, 8 AsP; du kannst die Kugel in einer Aktion Bereit machen explodieren lassen. Alle Beobachter sind 2 Aktionen lang geblendet, ihre Proben sind um die doppelte Helligkeitsstufe erschwert.)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 1 AsP Fertigkeiten: Umwelt

Erlernen: Ach, Alch, Elf, Mag 8; Dru, Hex 12;

Geo 14; Sch, Srl 16; 20 EP

Foramen Foraminor

Du öffnest ein Schloss beliebiger Bauart. Probenschwierigkeit: Herstellungsschwierig-

keit des Schlosses

Modifikationen: Riegel (-4, 8 AsP; auch ein schwerer Riegel wie an einem Stadttor kann hiermit geöffnet werden.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP Fertigkeiten: Umwelt

Erlernen: Alch, Mag 14; Srl 16; Sch 18; 40 EP Erlernen: Mag 20; 40 EP

Hexenholz

Der Zauber entspricht dem Motoricus

Erlernen: Hex 8; 60 EP

In einem Radius von 8 Schritt um dich herum geht alles schief: Menschen stolpern, Knoten öffnen sich und Vasen fallen um. Dabei kommt niemand ernsthaft zu Schaden.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 16 AsP Fertigkeiten: Umwelt Erlernen: Sch 20; 40 EP

Klickeradomms

Du zerbrichst einen Gegenstand, den du auch mit einem Fausthieb zertrümmern könntest. Der Gegenstand darf maximal 1 Stein wiegen. Mächtige Magie: Das maximale Gewicht

steigt um 0.5 Stein. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Fertigkeiten: Umwelt

Erlernen: Sch 8; Hex, Mag, Srl 18; 20 EP

Kulminatio Kugelblitz

Du schießt einen erratischen Kugelblitz auf dein Ziel. Der Kugelblitz nähert sich dem Ziel 4 Initiativephasen lang mit 3W6 Schritt pro Initiativephase (einmal auswürfeln). Wenn er das Ziel erreicht, richtet er 1W20 SP an.

Mächtige Liturgie: Die SP steigen um 4.

Probenschwierigkeit:12

Modifikationen: Schneller Blitz (-4; der Blitz bewegt sich um 1W6 Schritt schneller. Mehrfach wählbar.)

Wächter (-4, Wirkungsdauer 1 Stunde, nur Ach; der Kugelblitz verharrt still und verfolgt das erste Wesen (außer dir), das sich ihm auf weniger als 8 Schritt nähert.)

Wolke von A'Tall (-8, 16 Aktionen, Zone, Wirkungsdauer 1 Stunde, 32 AsP; dir folgt eine Gewitterwolke. Auf dein Kommando lösen sich 2W6 Kugelblitze aus ihr.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelwesen Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Umwelt

Mahlstrom

Du erzeugst einen Strudel im Wasser. Wesen in der Umgebung müssen jede Initiativephase eine Konterprobe (Schwimmen, 16) ablegen, die um die Distanz zum Zentrum in Schritt erleichtert ist. Beim Misslingen wird es 4 Schritt näher ins Zentrum des Mahlstroms gezogen. Im Zentrum erleidet jedes Ziel 4W6 SP und wird in die Tiefe gezogen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Schiffverschlinger (-4, 4 Minuten, Wirkungsdauer 1 Stunde, 64 AsP; der Strudel ist so groß, dass er sogar Schiffe verschlingen kann. Die Konterprobe ist nur um 1 pro 8 Schritt Distanz erleichtert.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 64 Schritt Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Umwelt, Wasser

Erlernen: Dru 18; Geo, Mag 20; 40 EP

Motoricus Geisterhand

Du kannst einen Gegenstand mit einer KK von 2 anheben und mit maximal 4 Schritt pro Initiativephase durch die Luft fliegen lassen. Besonders komplizierte und feine Bewegungen sind um bis zu 8 Punkte erschwert. Erfordert Konzentration.

Mächtige Magie: Erhöht KK und die Schritte pro Initiativephase um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Unsichtbarer Hieb (Wirkungsdauer augenblicklich, 4 AsP; der Zauber fügt einem Objekt 2W6 SP zu. Mächtige Magie erhöht den Schaden um +4.) Magische Abwehr (-4, wird in einer Reaktion gewirkt, Wirkungsdauer augenblicklich, 4 AsP; die Zauberprobe gilt als VT gegen einen Nahkampfangriff in Reichweite.) Fesselfeld (-8, 32 AsP; in einer Zone von 4 Schritt Radius wird die Bewegung jedes unbelebten Objekts mit einer KK von 2 behin-

dert, was Kampfhandlungen mit Waffen fast

unmöglich macht.) Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Umwelt

Srl; 16; 60 EP

Nackedei

Sämtliche Kleidung des Opfers fällt plötzlich zu Boden. Dein Ziel ist splitterfasernackt.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Blechdose (-4; der Zauber

betrifft auch Rüstungsteile.)

Absatteln (-4; der Zauber betrifft auch Pferdegeschirr und Sattelgurte, wenn dein Ziel ein

Reiter ist.)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Umwelt Erlernen: Sch 12; 40 EP

Nihilogravo Schwerelos

Du hebst in einer Zone von 4 Schritt Radius die Schwerkraft auf. Die Zone ist nach oben und unten hin unbegrenzt. Wer sie verlässt, unterliegt sofort wieder der Schwerkraft.

Mächtige Magie: Der Radius steigt um 2

Schritt.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Begleiter (-4; die Zone

bewegt sich mit dir.)

Levitation (-8, selbst, 8 AsP; statt einer Zone

bist nur du selbst betroffen.) Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 16 AsP Fertigkeiten: Umwelt

Erlernen: Mag 18; Alch 20; 60 EP

Schelmenkleister

Der Untergrund in einem Kreis von 4 Schritt Radius wird zäh und klebrig. Die GS aller Wesen darauf sinkt um 2 Punkte. Fällt sie auf 0, bleibt das betroffene Wesen am Boden kleben.

Mächtige Magie: Die GS sinkt um 1 weiteren Punkt und der Radius steigt um 2 Schritt.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Schelmenschleim (-4; der Untergrund wird stattdessen glitschig und schleimig. Alle Proben, um auf den Beinen zu

bleiben, sind um +4 erschwert.) Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Umwelt Erlernen: Sch 14; 40 EP

Silentium Schweigekreis

Der Zauber dämpft alle Geräusche in einer Erlernen: Mag 12; Alch, Sch 14; Ach, Elf, Hex, Kugel mit 2 Schritt Radius. Entsprechende Wahrnehmungs-Proben sind um -4 erschwert. Mächtige Magie: Der Malus steigt um -2.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Begleiter (-4; die Kugel

bewegt sich mit dir.)

Fremdbegleiter (-8; die Kugel bewegt sich mit

einem Einzelwesen.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 2 Schritt

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Umwelt

Erlernen: Elf 8; Sch 12; Geo, Srl 14; Dru, Hex,

Mag 18; 40 EP

Spurlos Trittlos

Du tarnst deine Fährte mit Magie. Alle Proben zur Verfolgung deiner Fährte sind um -4 erschwert.

Mächtige Magie: Der Malus steigt um -2.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Andere Person (-4, Ziel

Einzelperson)

Zone (-4, Zone, 16 AsP; der Zauber betrifft alle in einem Umkreis von 4 Schritt.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 AsP Fertigkeiten: Umwelt

Erlernen: Elf 12; Dru, Geo 18; Hex 20; 20 EP

Zappenduster

Dieser Zauber entspricht weitgehend dem Dunkelheit (Umwelt). Der Zauber erstickt aber alle profanen Lichtquellen in der Zone und gilt als Konterprobe (16) gegen Lichtzauber. Die Modifikation Bewegliche Dunkelheit ist nicht verfügbar.

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Umwelt Erlernen: Sch 16; 40 EP

Weitere Talente: Aerofugo Vakuum (S. 102), Aerogelo Atemqual (S. 102), Caldofrigo heiß und kalt (S. 90), Fortifex (S. 92), Lockruf und Feenfüße (S. 99), Nebelwand und Morgendunst (S. 102), Radau (S. 103), Sapefacta (S. 103), Solidirid (S. 103), Stillstand (S. 91), Veränderung aufheben (S. 82), Wettermeisterschaft (S. 103), Windhose (S. 103), Windstille (S. 103)

Verständigung (CH/IN/MU, 2)

Mit Verständigung kannst du Gefühle und Gedanken übertragen oder Tiere, Geister oder magische Wesen zur Hilfe rufen.



Arachnea Krabbeltier

Dieser Zauber entspricht weitgehend dem Reptilea Natternnest (Dämonisch), aber statt Echsenwesen sind Insekten, Spinnen, Maden und andere wirbellose Tiere betroffen.

Fertigkeiten: Verständigung Erlernen: Mag 20; 40 EP

Cryptographo Zauberschrift

Du verschlüsselt eine Nachricht, sodass sie nur noch mit einem Lösungswort gelesen werden kann. Die Verschlüsselung kann nur mit einer Freien Fertigkeit (z.B. Kryptographin) auf erfahren oder mit einer Konterprobe (KL oder Strukturanalyse, 16) und 4 Stunden Zeitaufwand geknackt werden.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Unlesbares Buch (-4, 16 AsP; ein ganzes Buch ist betroffen. Der Zeitaufwand zur kompletten Entzifferung beträgt mehrere Monate.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Jahr Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Verständigung

Erlernen: Mag 12; Alch 16; Ach, Hex, Srl 20;

20 EP

Gedankenbilder Elfenruf

Du sendest eine Gedankenbotschaft an jeden im Umkreis von 1 Meile, der sie empfangen möchte und den Zauber ebenfalls beherrscht. Die Botschaft ist nicht auf Sprache angewiesen. Mächtige Magie: Verdoppelt den Umkreis.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Bestimmter Empfänger (-4; nur ein von dir gewählter Empfänger erhält die Botschaft.)

Kreis der Eingeweihten (-4; nur deine engsten Vertrauten erhalten die Botschaft, die Reichweite ist verhundertfacht.)

Sinneseindrücke (-4 pro Sinn; du überträgst deine aktuellen Sinneseindrücke.)

Illusionen (-4 pro Sinn; wie Sinneseindrücke, aber du kannst beliebige, scheinbar aktuelle und reale Sinneseindrücke übertragen.)

Kontakt (-4, Berührung; dein Ziel muss den

Zauber nicht beherrschen.)

Erzwungene Botschaft (-4; der Empfang der Botschaft kann nur durch eine Konterprobe

(MR, 12) verhindert werden.) Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Verständigung Erlernen: Elf 8; Alch, Mag 18; 20 EP

Geisterruf

Du rufst einen Geist herbei. Befinden sich Geister in einem Umkreis von 1 Meile, erscheint einer von ihnen in deiner Nähe. Du kannst den Geist um einen Gefallen bitten, doch er entscheidet ob er den Gefallen erfüllt und welche Gegenleistung er verlangt. Ist kein Nekropathia Seelenreise Geist in der Nähe, passiert nichts.

Mächtige Magie: Verdoppelt den Umkreis.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Namensruf (-4; du rufst einen dir bereits bekannten Geist herbei.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Verständigung

Erlernen: Dru 12; Geo, Hex, Mag 18; 40 EP

Hexenblick

Du erfährst, ob dein Ziel die gleiche Repräsentation beherrscht wie du.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelperson Reichweite: 2 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Verständigung Erlernen: Hex 8; Bor 18; 20 EP

Anmerkung: Möchte ein Ziel nicht enttarnt werden, muss dein EW die MR des Zieles überwinden. Ansonsten gelingt der Zauber zwar, aber schlägt nicht an.

Komm Kobold komm

Du rufst einen Kobold zur Hilfe. Befinden sich Kobolde in einem Umkreis von 1 Meile. eilt einer von ihnen herbei. Du kannst den Kobold um einen Gefallen bitten, aber er entscheidet selbst, ob er den Gefallen erfüllt.

Mächtige Magie: Verdoppelt den Umkreis.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Namensruf (-4, 8 Meilen; du rufst einen dir bereits bekannten Kobold herbei.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Verständigung Erlernen: Sch 8; 20 EP

Meister minderer Geister

Du rufst Mindergeister herbei. Befinden sich Mindergeister in einem Umkreis von 1 Meile, eilt bis zu ein Dutzend von ihnen herbei. Sie verhalten sich ihrem Naturell gemäß.

Mächtige Magie: Verdoppelt den Umkreis.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelwesen

Reichweite: 1 Meile

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Verständigung

Erlernen: Sch 8; Geo 14; Dru 20; 20 EP

Du nimmst Kontakt mit einer Seele in Borons Hallen auf. Du kannst mit ihr sprechen, doch es bleibt ihr überlassen, ob und wie sie antwortet. Der Tod der Person darf maximal 1 Jahr zurückliegen und du benötigst einen persönlichen Gegenstand.

Mächtige Magie: Verzehnfacht den Abstand

zum Todeszeitpunkt. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Verständigung

Erlernen: Mag 18; Alch, Dru, Hex 20; 40 EP

Objectovoco

Du verzauberst einen Gegenstand, sodass er dir 4 Ja/Nein-Fragen beantwortet. Beachte, dass die meisten Gegenstände nicht gerade intelligent sind und nur Dinge wahrnehmen, mit denen sie direkt in Kontakt stehen.

Mächtige Magie: Dir werden 2 weitere Fragen

beantwortet.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Verständigung

Erlernen: Mag 14; Dru, Elf 16; Geo 18; Hex, Srl 20; 20 EP

Traumgestalt

Du kannst in die Träume eines schlafenden Zieles eindringen und kannst ihm dort Botschaften überbringen. Woran sich das Ziel erinnern kann, ist Spielleiterentscheid. Du benötigst ein Körperteil des Opfers, um den Zauber zu wirken.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Modifikationen: Marionettenspiel (-4; du kannst im Traum als jemand anders erscheinen.) Traumgestalten (-8, Wirkungsdauer 1 Stunde, 16 AsP; du kannst einige Gefährten in den

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelperson Reichweite: 100 Meilen Wirkungsdauer: 4 Minuten

Traum mitnehmen.)

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Verständigung

Erlernen: Hex 14; Dru, Elf 18; Mag 20; 40 EP

Zauberwesen der Natur

Du rufst ein Feenwesen zur Hilfe. Befinden sich 14; Ach, Sch 16; 40 EP Feenwesen in einem Umkreis von 1 Meile, eilt eines von ihnen herbei. Du kannst das Feenwe- Accuratum Zaubernadel sen um einen Gefallen bitten, aber es entscheidet selbst, ob es den Gefallen erfüllt.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Namensruf (-4; 8 Meilen; du rufst ein dir bereits bekanntes Feenwesen herbei.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: 1 Meile

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Verständigung

Erlernen: Dru, Hex, Sch 18; Elf 20; 20 EP

Weitere Talente: Geisterbann (S. 81), Krabbelnder Schrecken (S. 83), Krähenruf (S. 88), Leidensbund (S. 97), Madas Spiegel (S. 95), Magischer Raub (S. 100), Reptilea Natternnest (S. 83), Seelenwanderung (S. 86), Tiergedanken (S. 96), Verständigung stören (S. 82)

Verwandlung (FF/KL/KO, 4)

Verwandler können sich selbst, andere Menschen und sogar Gegenstände verwandeln.



Abvenenum reine Speise

Du reinigst eine Mahlzeit für 10 Personen von Verfallserscheinungen, Giften und Krankheitserregern, bis zu einer Gift-/Krankheitsstufe von 20. Der Geschmack ändert sich nicht.

Probenschwierigkeit: Die maximal aufgehobene Gift-/Krankheitsstufe steigt um 4.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Schutz vor Übelkeit (-4; auch ungefährliche, aber unangenehme Inhalte wie Salz im Meerwasser werden entfernt.) Schutz vor Vergiftung (-4, Wirkungsdauer 8 Stunden; du reinigst auch alles, was dem Essen hinzugefügt wird.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Einzelobjekte Reichweite: 2 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Verwandlung

Erlernen: Dru, Elf, Hex, Mag 12; Alch, Geo

Du veränderst die Farbe und den Schnitt eines Kleidungsstückes nach deinen Wünschen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Haltbarkeit (-4, Wirkungs-

dauer 1 Jahr, 8 AsP)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Verwandlung

Erlernen: Alch, Mag, Srl 16; Hex 20; 20 EP

Adlerschwinge Wolfsgestalt (Tier)

Du verwandelst dich in das beim Erlernen gewählte Tier, wobei du deine geistigen Fähigkeiten behältst. Die körperlichen Fähigkeiten entsprechen denen des Tiers. Du kannst in Tiergestalt nicht zaubern. Erlaubt Aufrechterhalten. Mächtige Magie: Das Tier ist ein überdurchschnittlicher/außergewöhnlicher/herausragender/einzigartiger Vertreter seiner Art, was die Werte des Tieres nach Spielleiterentscheid erhöht.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Seelentier (Wirkungsdauer 1 Tag, nur Elf; du kannst dich in dein Seelentier verwandeln. Dabei können die Instinkte des Tieres überhand nehmen.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Verwandlung

Erlernen: Elf 8; Ach, Alch, Mag 18; Dru, Hex

20; normalerweise 40 EP

Anmerkung: Der Zauber muss für jedes Tier

extra gelernt werden.

Nur herausragende Verwandler können sich in Tiere verwandeln, die nicht zu den Größenklassen klein oder mittel gehören. Solche Verwandlungen sind prinzipiell um -8 erschwert. Die Lernkosten des Zaubers orientieren sich an der Tierart, wobei fliegende, giftige, sehr starke usw. Tiere teurer sind.

Bärenruhe Winterschlaf

Du versetzt dein Ziel in einen tiefen Winterschlaf. Während des Schlafes benötigt es keine Reichweite: 8 Schritt Nahrung, und kein Wasser. Gifte, Krankheiten und Kälte fügen ihm keinen Schaden zu. Dafür regeneriert es auch nicht.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Der lange Schlaf (-4, Wirkungsdauer 1 Monat, 16 AsP)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelwesen Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Verwandlung

Erlernen: Elf 16; Ach, Mag 18; 20 EP

Claudibus Clavistibor

Du verriegelst und stärkst eine Tür. Sie kann nicht normal geöffnet werden und Versuche, das Schloss zu öffnen, sind um -4 erschwert. Die Härte der Tür steigt um 8 Punkte. Mächtige Magie: Der Malus steigt um -2, die

Härte um +4. Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 8 AsP,

davon 2 gAsP)

Aktive Versiegelung (-4; der Zauber endet nicht, wenn die Tür auf- und zugeschlossen

Schlüsselmeister (-4; du kannst bis zu 8 Personen oder Schlüssel nennen, für die der Zauber nicht wirkt.)

Die Priesterkaiser kommen! (-8, 8 AsP; der Zauber betrifft alle Türen, die du in den nächsten 16 Aktionen berührst.)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Verwandlung

Erlernen: Mag 12; Hex, Srl 14; Alch 16; Dru,

Elf, Sch 20; 20 EP

Desintegratus Pulverstaub

Von deiner Hand geht eine kegelförmige Welle astraler Kraft aus, die Gegenstände beschädigt. Der Kegel ist am Ende 2 Schritt breit. Der Schaden reicht aus, um alle Gegenstände bis zur Stabilität einer stabilen Holztür zu zerstören. Lebewesen, magische und geweihte Gegenstände sind gegen den Zauber immun und schützen andere Gegenstände hinter

Mächtige Magie: Gegenstände bis zu einer Metallwaffe/Rüstung/dicke Stahlstangen/ Hauswand werden zerstört.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Hand der Vernichtung (-4, Einzelobjekt, 4 AsP; nur ein maximal apfelgroßer Gegenstand ist betroffen.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Verwandlung Erlernen: Mag 18; Alch 20; 40 EP

Langer Lulatsch

Dein Opfer dehnt sich entweder auf seine dreifache Größe aus oder schrumpft auf ein Drittel. Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bin-Das Gewicht des Opfers bleibt gleich. Alle seine dung gelöst wird, 16 AsP, davon 2 gAsP), körperlichen Tätigkeiten sind um -4 erschwert.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Langfinger/Wurstfinger (-4 pro Gliedmaß; der Zauber betrifft nur ein-

zelne Gliedmaßen.)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Verwandlung Erlernen: Sch 12; 20 EP

Objecto Obscuro

Du machst einen Gegenstand vollkommen unsichtbar. Wird er mit mehr als 1 Schritt pro Initiativephase bewegt, endet der Zauber.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Verwandlung

Erlernen: Alch, Mag 18; Ach 20; 40 EP

Pectetondo Zauberhaar

Du kannst den Schnitt und die Farbe deiner Haare und deines Bartes verändern. Dein Haar wächst während der Wirkungsdauer nicht.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Farbtopf (-4; auch unnatürli- Fertigkeiten: Verwandlung

che Farben sind wählbar.)

Ohne Kamm (0 Aktionen, 1 AsP; eine bereits mit diesem Zauber geformte Figur kann mit dieser Modifikation wieder in den vorgesehe-

nen Zustand gebracht werden.)

Winterpelz und Katzenfell (-4; sämtliches

Körperhaar kann verändert werden.) Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Verwandlung

Erlernen: Alch, Mag, Srl 14; Hex 18; Sch 20;

20 EP

Salander Mutander

Du verwandelst dein Ziel in ein beliebiges anderes, kleineres und leichteres Tier, Humanoiden oder Pflanze. Du musst das Zielwesen schon einmal gesehen haben, es kann nicht übernatürlich sein. Dein Ziel hat in seiner neuen Form nur noch nebulöse Erinnerungen Vorbereitungszeit: nach Vorhaben an sein vorheriges Selbst, behält aber seine alte Ziel: Einzelobjekt WS und MR.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Modifikationen: Lange Verwandlung (-4,

Wirkungsdauer 1 Woche)

Bärenfell und Froschschenkel (-8; du kannst einzelne Gliedmaßen verwandeln.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Verwandlung

Erlernen: Ach, Mag 14; Alch, Hex 18; Dru 20; Vorbereitungszeit: 1 Tag

60 EP

Serpentialis Schlangenleib

Deine Arme verwandeln sich in grüne, 2 Schritt lange Giftschlangen, deren hinteres Ende noch mit deinem Rumpf verbunden ist. Die Schlangen können beide in einer Aktion Konflikt angreifen (WS 3, PA 10, RW 2, AT 10, Visibili Vanitar TP 2W6) und ein Waffengift übertragen (Stufe Dein Ziel wird unsichtbar. Kleidung und 20, keine Verzögerung, Intervall 2 INI-Phasen, andere Gegenstände sind nicht betroffen. Wirkungsdauer 2 INI-Phasen, 2W6 SP). Mächtige Magie: Die WS der Schlangen steigt

um +1, AT, PA und TP um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Schlangengriff (Wirkungsdauer 4 Minuten, 4 AsP; die Arme verwandeln sich in kampfunfähige, aber geschickte Nattern, deren FF gleich deiner ist.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 16 AsP

Erlernen: Ach 16; Hex, Mag 20; 40 EP

Transformatio Formgestalt

Du verwandelst dein Ziel. Die Kosten, Zauberdauer und Modifikationen Mächtige Magie Kosten: 8 AsP sind Spielleiterentscheid. Beispiele: 4 AsP, keine Mächtige Magie, 4 Aktionen: Du verwandelst ein Glas Wasser in Wein. 8 AsP, 1x Mächtige Magie, 16 Aktionen: Ein Stein wird zu einem Kurzschwert. 8 AsP, 3x Mächtige Magie, 4 Minuten: Aus einem Knäuel Kamelhaar wird ein feiner mhanadischer Teppich.

32 AsP, 4x Mächtige Magie, 1 Stunde: Aus einem Baumstamm wird eine lebensechte

Marmorstatue.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Dauernde Form (-4, Wir-

kungsdauer 1 Woche)

Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, zusätzlich ein Achtel der

Basiskosten als gAsP)

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde Kosten: nach Vorhaben Fertigkeiten: Verwandlung Erlernen: Ach 18; 60 EP

Transmutare Körperform

Belieben ändern, musst dabei aber dabei Größe und Gewicht deines Zieles beibehalten. Probenschwierigkeit: Magieresistenz Modifikationen: Neues Leben (-8, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 32 AsP,

Du kannst das Aussehen deines Zieles nach

davon 8 gAsP)

Ziel: Einzelwesen Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Monat

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Verwandlung Erlernen: Alch, Mag 20; 40 EP

Erlaubt Aufrechterhalten. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Verwandlung

Erlernen: Elf 12; Alch, Mag, Sch, Srl 16; 40 EP

Wasseratem

Du kannst unter Wasser atmen, jedoch nicht mehr an Land. Erlaubt Aufrechterhalten.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Fertigkeiten: Verwandlung

Erlernen: Elf 12; Alch, Dru, Geo, Mag 20; 20

Weitere Talente: Adamantium Erzstruktur (S. 92), Aufgeblasen Abgehoben (S. 102), Balsam (S. 96), Brenne toter Stoff! (S. 82), Caldofrigo heiß und kalt (S. 90), Ecliptifactus Schattenkraft (S. 82), Eisenrost und Patina (S. 104), Granit und Marmor (S. 82), Hartes schmelze! (S. 83), Haselbusch und Ginsterkraut (S. 96), Hexenkrallen (S. 85), Klarum Purum (S. 96), Kraft des Erzes (S. 92), Last des Alters (SS. 104), Metamorpho Gletscherform (S. 91), Nebelleib (S. 102), Objectofixo (S. 104), Paralysis starr wie Stein (S. 92), Unberührt von Satinav (S. 104), Verwandlung beenden (S. 82), Warmes gefriere! (S. 91), Weisheit der Bäume (S. 97), Zagibu Ubigaz (S. 93), Zauberklinge Geisterspeer (S. 101)

Wasser (CH/KL/MU, 2)

Als Wasserzauberer beherrschst unergründlichste aller Elemente und kannst die wechselhaften und unberechenbaren Elementare des Wassers herbeirufen.



Aquafaxius

Der Zauber entspricht weitgehend dem Ignifaxius (S. 93), aber verursacht Ertränken.

Fertigkeiten: Wasser

Erlernen: Ach, Dru, Geo, Mag 18; 40 EP

Aquasphaero

Der Zauber entspricht weitgehend dem Ignisphaero (S. 93), aber verursacht Ertränken.

Fertigkeiten: Wasser

Erlernen: Ach, Mag 18; Geo, Dru 20; 60 EP

Herbeirufung des Wassers

Der Zauber entspricht weitgehend der Herbei- 106), Manifesto (S. 91), Nebelleib (S. rufung des Eises (S. 90.

Fertigkeiten: Wasser

Erlernen: Geo 14; Ach, Dru, Mag 16; Alch 18; 86), Zorn der Elemente (S. 92)

60 EP

Leib der Wogen

Du harmonierst mit dem Element Wasser. Du bist immun gegen Wasserschaden und Strömungen und der Druck unter Wasser beeinflussen dich nicht.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Reise ins Wasser (-4; du kannst dich mit GS Schritt pro Initiativephase durchs Wasser bewegen.),

Begleiter (-4; der Zauber betrifft auch eine weitere Person, mit der du permanent Haut-

kontakt halten musst.)

Leib aus Wasser (-8; du verwandelst dich in ein Wasserelementar mit allen entsprechenden Vorteilen (S. 146. Du kannst während der Wirkungsdauer keine Zauber wirken.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 AsP Fertigkeiten: Wasser

Erlernen: Ach 18; Elf, Geo 20; 60 EP

Pfeil des Wassers

Dieser Zauber entspricht weitgehend dem Pfeil des Eises (S. 91), aber verursacht Wasserschaden und kann Ertränken verursachen. Der Pfeil wird durch Regen nicht beeinflusst und kann auch unter Wasser uneingeschränkt verwendet werden.

Fertigkeiten: Wasser Erlernen: Ach 18; 20 EP

Wasserwand

Eine 3 Schritt hohe und bis zu 4 Schritt lange Wand aus rauschenden Wogen quillt entlang einer von dir bestimmten Linie aus dem Boden. Um die Wand zu durchqueren, musst du sie mit einer Konterprobe (KO, 16) betreten. Dann kannst du alle 2 Aktionen eine Konterprobe (KO, 16) zum Verlassen der Wand ablegen und erleidest 1 Punkt Erschöpfung.

Mächtige Magie: Die Höhe steigt um 1 Schritt und die Länge um bis zu 2 Schritt.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 16 Minuten

Kosten: 8 AsP Fertigkeiten: Wasser

Erlernen: Geo 16; Mag 18; Dru 20; 40 EP

Weitere Talente: Elementarbann (S. 81), Hartes schmelze! (S. 83), Mahlstrom (S. 102), Nebelwand und Morgendunst (S. 102), Sapefacta (S. 103), Wellenlauf (S.

Repräsentationsfertigkeiten

"Woran erkennt man einen Magier, Klein- Blut des Dolches (passiv) Wulfgrimm?" "An seinem Stab!"

> -gehört in der Praiostagsschule zu Braunsfurt

Je nach deiner Repräsentation (S. 34) stehen dir unterschiedliche Repräsentationsfertigkeiten offen. Davon abgesehen unterscheiden sich Repräsentationsfertigkeiten nicht von Spruchzaubern.

Auf welche Fertigkeiten probe ich?

Auch bei Repräsentationsfertigkeiten kannst du die Probe auf alle angegebenen Fertigkeiten ablegen. Du kannst also das Flammenschwert über die Fertigkeit Stabzauber, Feuer oder Verwandlung nutzen, die ferngesteuerte Variante auch über die Fertigkeit Umwelt.

Dolchzauber (FF/IN/MU, 2)

Die geheimen Rituale der Druiden beruhen auf ihrem verzauberten Dolch aus Obsidian, während Geoden eine goldene Sichel als Ritualinstrument bevorzugen. Alle Talente gelten als Objektrituale.



Bindung des Dolches

Du stellst eine enge magische Bindung zu deinem Ritualgegenstand her, welche die Voraussetzung für alle weiteren Talente dieser Fertigkeit ist. Außerdem wird der Ritualgegenstand unzerbrechlich und gilt als magische Waffe.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 8 Stunden Ziel: Ritualgegenstand

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: permanent

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Kraft Erlernen: Dru 4; Geo 12; 20 EP

Du kannst wie mit dem Vorteil Verbotene Pforten Lebenskraft für deine Zauber nutzen (S. 72). Verfügst du bereits über Verbotene Pforten, stellt jede selbst zugefügt Wunde 2 x WS AsP statt WS AsP zur Verfügung. Überschüssige AsP verfallen. Erlernen: Dru 18; 40 EP

Dämonenbann des Dolches

Du ziehst eine Linie mit einem Dolch. Dämonen können diese Linie nicht übertreten, wenn ihre Beschwörungsschwierigkeit maximal 16 beträgt. Mächtige Magie: Erhöht die Beschwörungsschwierigkeit um 4.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Antimagie, Dolchzauber

Erlernen: Dru 18; 40 EP

Ernte des Dolches

Die nächste mit dem Dolch geerntete Pflanze ist viermal so lange haltbar.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen Ziel: Obsidiandolch

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Temporal,

Verwandlung

Erlernen: Dru, Geo 12; 20 EP

Geisterbann des Dolches

Du ziehst eine Linie mit dem Dolch, die von Geistern nicht übertreten werden kann.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Antimagie, Dolchzauber,

Verständigung

Erlernen: Dru 16; 20 EP

Gespür des Dolches

Dein Dolch kühlt ab, wenn er dämonisch verseuchten Boden berührt. So erfährst du, ob die Umgebung normal/leicht verseucht/ deutlich verseucht/stark verseucht/ein kleines Unheiligtum/ein mittleres Unheiligtum/ein mächtiges Unheiligtum ist.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen Ziel: Obsidiandolch

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Hellsicht

Erlernen: Dru, Geo 18; 20 EP

Kontrolle der Miniatur

Einmal pro Tag kannst du alle Sinne des Opfers der Miniatur der Herrschaft (s.u.) übernehmen und alle seine Handlungen bestimmen. Widersprechen die Handlungen den moralischen Prinzipien oder dem Selbsterhaltungstrieb des Opfers, kann es mit einer Konterprobe (Willenskraft, 16) widerstehen.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Vorbereitungszeit: 8 Aktionen Ziel: Miniatur der Herrschaft Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Einfluss, Hellsicht,

Verständigung

Erlernen: Dru 18; 40 EP

Lebenskraft des Dolches

Du entziehst dem Boden Lebenskraft und regenerierst in der nächsten Ruhephase eine zusätzliche Wunde (nicht kumulativ).

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Humus Erlernen: Geo 12; Dru 14; 40 EP

Leib des Dolches (passiv)

Wenn du bei einer Verwandlung deines Körpers (egal ob freiwillig oder unfreiwillig) deinen Obsidiandolch bei dir trägst, hast du ihn auch nach der Rückverwandlung wieder bei dir.

Erlernen: Dru 16; 20 EP

Licht des Dolches

Entspricht dem Zauber Katzenaugen. Fertigkeiten: Dolchzauber, Eigenschaften

Erlernen: Dru, Geo 14; 40 EP

Miniatur der Herrschaft

Aus Lehm und einem Körperteil des Opfers (z.B. ein Haar oder ein Blutstropfen) fertigst du eine Miniatur der Herrschaft. Während der Wirkungsdauer kannst du einmal pro Tag einen Einflusszauber oder einen Fluch der Pestilenz auf die Miniatur sprechen. Dieser Zauber wird direkt auf das Opfer übertragen, solange es nicht weiter als 1 Meile entfernt ist. Das Opfer kann wie gewöhnlich

eine MR-Probe ablegen, um dem Zauber zu widerstehen.

Mächtige Magie: Verdoppelt die Entfernung.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Einfluss,

Verständigung

Erlernen: Dru 12; 40 EP

Opferdolch (passiv)

Du kannst Tierblut blutmagisch nutzen. Verfügst du zusätzlich über den Vorteil Blutmagie, kannst du aus Tieren insgesamt 2 x WS AsP gewinnen.

Erlernen: Dru 18; 20 EP

Anmerkung: Finstere Druiden hüten Varianten dieses Rituals, deren Wirkung nicht auf Tiere beschränkt ist.

Schmerzen der Miniatur

Mit Dolchstichen in eine Miniatur der Herrschaft (s.o.) kannst du dem Opfer Schmerzen zufügen. Dadurch sind geistige oder körperliche Tätigkeiten um -2 erschwert. Probenschwierigkeit: Magieresistenz Vorbereitungszeit: 0 Aktionen Ziel: Miniatur der Herrschaft

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Einfluss,

Verständigung

Erlernen: Dru 14; 20 EP

Schneide des Dolches

Du kannst mit dem Dolch natürliches Gestein Ziel: Zone schneiden wie Wachs.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Erz, Feuer Erlernen: Geo 16; Dru 18; 20 EP

Schutz des Dolches

Dir steht die Natur schützend zur Seite. Du schwimmst leichter auf Wasser, Schnee bildet wärmende Höhlen und du findest überall Verstecke. Verbergen, Schwimmen, Überleben oder andere mit der Natur zusam-

menhängende Proben sind um +4 erleichtert. Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Umwelt Erlernen: Geo 14; Dru 18; 40 EP

Verletzung der Miniatur

Du fügst dir mit dem Dolch selbst eine oder mehrere Wunden zu. Das Opfer deiner Minitatur der Herrschaft (s.o.) erleidet genau so viele Wunden.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Miniatur der Herrschaft Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Verständigung

Erlernen: Dru 18; 40 EP

Weg des Dolches

Dein Dolch zeigt in die Richtung des Ortes, an dem er geweiht wurde. Eine Überleben-Proben zur Orientierung ist um +4 Punkte erleichtert.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: dereweit Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Hellsicht, Umwelt

Erlernen: Dru 12; Geo 14; 20 EP

Weisung des Dolches

Dein Dolch leuchtet rot auf, wenn er in Richtung einer Kraftlinie gehalten wird. Die Leuchtstärke hängt von Entfernung und

Stärke der Kraftlinie ab. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Reichweite: 8 Meilen Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Dolchzauber, Hellsicht, Kraft





Elfenlieder (CH/FF/IN, 1)

Die auf einem Iama vorgetragenen Elfenlieder gehören zu den ältesten Spielarten der Zauberei, der du begegnen kannst. Da viele Lieder zweistimmig gesungen werden, steht die Fertigkeit nur Elfen und manchen Halbelfen zur Verfügung. Elfenlieder gelten als Objektrituale.



Bindung des Iama

Entspricht der Bindung des Dolches. Fertigkeiten: Elfenlieder, Kraft Erlernen: Elf 4; 20 EP

Apport des Iama

Das Iama kehrt fliegend aus einer Entfernung Lied der Reinheit von bis zu 2 Meilen zu dir zurück. Es weicht Hindernissen aus oder durchbricht sie notfalls, wenn die KK von PW Elfenlieder/2 oder Umwelt/2 dafür ausreicht.

Mächtige Magie: Verdoppelt die Entfernung.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Elfenlieder, Umwelt

Erlernen: Elf 16; 20 EP

Erinnerungsmelodie

Du stimmst dich auf eine vergangene Situation ein, um dich an ein Detail zu erinnern. Die dafür notwendige KL-Probe ist um +4 erleichtert. Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Elfenlieder

Erlernen: Elf 12; 20 EP

Friedenslied

Alle Humanoide und Tiere in Hörreichweite verfallen in eine friedfertige Stimmung, auch wenn sie deine Musik nicht verstehen können. Fertigkeiten: Eigenschaften, Einfluss, Elfenlieder Kosten: 8 AsP Aggressive Handlungen erfordern eine Konterprobe (Willenskraft, 16). Erfordert Konzentration, erlaubt Aufrechterhalten.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Einfluss, Elfenlieder

Erlernen: Elf 16; 40 EP

Lied der Lieder

Alle Humanoide in Hörreichweite sind von deiner immer berauschenderen Musik völlig gefesselt. Nur mit einer Konterprobe (Willenskraft, 16) kann sich ein Zuhörer für 16 Aktionen dem Zauber des Liedes entziehen. Ansonsten erwacht er, wenn du aufhörst zu spielen oder er eine Wunde erleidet. Erfordert Konzentration, erlaubt Aufrechterhalten.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Einfluss, Elfenlieder

Erlernen: Elf 16; 40 EP

Dein Lied schwächt dämonische Einflüsse in deiner Umgebung, natürliches Leben kehrt zurück. Auf der Skala normal/leicht verseucht/ deutlich verseucht/stark verseucht/kleines Unheiligtum/mittleres Unheiligtum/mächtiges Unheiligtum sinkt das Gebiet um eine Stufe. Mächtige Magie: Das Gebiet sinkt um eine weitere Stufe.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Jahr

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Antimagie, Elfenlieder, Umwelt

Erlernen: Elf 18; 20 EP

Anmerkung: Verschiebst du die Skala auf normal, kehren die dämonischen Einflüsse nicht von selbst zurück - außer die Ursache der Verseuchung existiert weiterhin.

Lied des Trostes

Dein Lied hilft dem Ziel, erlebte Schicksalsschläge zu verkraften und neuen Lebensmut zu fassen.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Stunde Ziel: Einzelperson

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Erlernen: Elf 8; 20 EP

Melodie der Kunstfertigkeit

Die Melodie erleichtert alle Proben zur Herstellung eines bestimmten Handwerksstückes

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis zur Fertigstellung.

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Elfenlieder

Erlernen: Elf 18; 60 EP

Sorgenlied

Das Lied vermittelt dir einen vagen Eindruck vom Wohlergehen des Zieles, mit dem du befreundet sein musst. Ist es gesund, krank oder befindet sich in Gefahr? Ist sein Leben

erfolgreich oder nicht? Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelperson Reichweite: dereweit

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Elfenlieder, Hellsicht, Verstän-

digung

Erlernen: Elf 8; 20 EP

Melodie des Windes

Du öffnest deine Sinne für Eindrücke aus der Windrichtung, die von der Harmonie des Ortes, seinen Pflanzen und Bewohnern künden. Die Stimmungen, Visionen oder Geräusche bleiben dabei stets vage. Erfordert Konzentration, erlaubt Aufrechterhalten.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Elfenlieder, Hellsicht, Luft

Erlernen: Elf 12; 20 EP

Verwandlung des Iama (passiv)

Entspricht dem Leib des Dolches.

Erlernen: Elf 12: 20 EP

Zaubermelodie

Die Melodie erleichtert alle Spruchzauber um +2.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +1.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Fertigkeiten: Eigenschaften, Elfenlieder, Kraft

Erlernen: Elf 16; 40 EP

Hexenflüche (CH/IN/MU, 1)

Als Hexe hast du zwei Möglichkeiten, deine Flüche zu überbringen. Entweder du schleuderst sie direkt lautstark auf das Opfer, wodurch du häufig vom Bonus der Hexischen Repräsentation II profitieren kannst, oder du lässt den Fluch unauffällig von deinem Vertrauten überbringen. Dafür benötigst du allerdings ein Körperteil (z.B. Haar) deines Opfers. In beiden Fällen legst du danach die Probe auf eine passende übernatürliche Fertigkeit ab. Jeder Hexenfluch kann auch permanent gesprochen werden. Das verdoppelt die Kosten und ein Achtel der AsP halten als gAsP den Fluch aufrecht. Neben Antimagie oder göttlichem Wirken kann ein permanenter Fluch immer auch durch das Erfüllen einer Bedingung beendet werden. Diese Bedingung muss realistisch erfüllbar sein und du musst sie dem Verfluchten mitteilen (direkter Fluch) oder er erfährt sie Krötenkuss in seinen Träumen (überbrachter Fluch).



Ängste mehren

Das Opfer leidet an einer Angst deiner Wahl. Wird die Angst ausgelöst, steht es unter einem Furcht-Effekt Stufe 1. Litt das Opfer bereits zuvor an dieser Angst, steigt die Stufe des Furcht-Effekts um eins.

Mächtige Magie: Der Furcht-Effekt steigt um eine Stufe.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Einfluss, Hexenflüche

Erlernen: Hex 12; 20 EP

Beute!

Tiere reagieren aggressiv auf dein Opfer. Proben zum Umgang mit Nutztieren sind um -4 erschwert und Raubtiere greifen stets das Opfer an, wobei sie +1 TP anrichten. Mächtige Magie: Der Malus steigt um -2, die

TP um +1.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Hexenflüche

Erlernen: Hex 16; 20 EP

Hexenschuss

Das Opfer wird vom Hexenschuss geplagt, der Mächtige Magie: Der Malus steigt um -1. entweder alle körperlichen oder alle geistigen Tätigkeiten um -2 erschwert.

Mächtige Magie: Der Malus steigt um -1. Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 4 Stunden

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Hexenflüche

Erlernen: Hex 8; 40 EP

Dein Ziel wird von seiner Umgebung furchtsam gemieden. Das Verhältnis aller Gesprächspartner sinkt um eine Stufe, maximal bis auf feindlich.

Mächtige Magie: Das Verhältnis sinkt um eine

weitere Stufe.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 1 Tag Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Einfluss, Hexenflüche, Illusion

Erlernen: Hex 16; 40 EP

Pech an den Hals wünschen

Dein Opfer wird vom Unglück verfolgt. Seine Chance auf einen Patzer steigt um 1 auf dem W20 (zum Beispiel von 1 auf 1-2).

Mächtige Magie: Je zwei Stufen steigern die Chance auf einen Patzer um einen weiteren

Punkt.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen Ziel: Einzelperson

Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Hexenflüche

Erlernen: Hex 18: 40 EP

Sinn trüben

Bei deinem Opfer trübt sich ein Sinn deiner Wahl. Alle Tätigkeiten, die den Einsatz dieses Sinnes benötigen, sind um -4 erschwert. Mächtige Magie: Der Malus steigt um -4.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen Ziel: Einzelperson

Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Hexenflüche

Erlernen: Hex 12; 20 EP

Warzen sprießen

Eklige Warzen entstellen das Gesicht deines Ziels. Die Vorteile Eindrucksvoll I und II werden aufgehoben und alle Proben auf Autorität, Beeinflussung und Gebräuche sind um -2 erschwert.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Hexenflüche, Verwandlung

Erlernen: Hex 8; 20 EP

Zungenschwellung

Es fällt dem Ziel schwer, artikuliert zu sprechen. Die Zuhörer müssen eine Konterprobe (Sinnenschärfe, 16) ablegen, um den Sprecher zu verstehen. Laut gesprochene oder gesungene Zauberformeln sind dadurch unmöglich.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Hexenflüche Erlernen: Dru 14; Geo, Hex 16; Sch 18; 20 EP

Neben diesen verbreiteten Beispielen sollen die Töchter Satuarias zahlreiche weitere Flüche kennen, die Unfruchtbarkeit und Krankheit über Mensch und Tier bringen und Ernten zerstören können. Sogar von einem Todesfluch wird gemunkelt, der sein Opfer langsam, aber unaufhaltsam auszehrt.

Der Hexenbesen

Jede Hexe kann auf einem Besen oder einem anderen Holzgegenstand reiten. Dazu erhält sie bei der halbjährlichen Hexennacht die Hexensalbe, mit der das bestrichene Objekt flugfähig ist. Die Aktivierung des Besens vor jedem Flug kostet 1 AsP. Tollkühne Flugmanöver erfordern Proben auf das Talent Akrobatik. Misslungene Proben bedeuten, dass die Hexe die Kontrolle über den Besen verliert und schlimmstenfalls unsanft notlanden muss - schwere Verletzungen nicht ausgeschlossen. Bei einem Patzer kann der Hexe der Absturz drohen, sie könnte aber auch den Zorn eines Drachen geweckt haben.

Kristallmagie (FF/IN/KL, 2)

Die Magie eines Kristallomanten steht und fällt mit seinen gebundenen Kristallen, da ohne den passenden Kristall eine wichtige Bedingung der kristallomantischen Repräsentation nicht erfüllt ist (S. 35). Jeder Kristall ist dabei einer Fertigkeit zugeordnet, die der Kristallomant fortan ohne Einschränkungen oder sogar mit bedeutenden Vorteilen nutzen kann. Nur die Kristallmagie selbst benötigt keinen Kristall. Die Kristalle und andere nützliche Gegenstände kann der Kristallomant in seinem magischen Schuppenbeutel transportieren, der etwa 4 Liter fasst. Alle Talente gelten als Objektrituale, die passiven Effekte des Schuppenbeutels erfordern aber keine ständige Berührung.



Bindung des Schuppenbeutels

Entspricht der Bindung des Dolches (S. 111). Fertigkeiten: Kraft, Kristallmagie Erlernen: Ach 8; 20 EP

Apport des Schuppenbeutels

Entspricht dem Apport des Iama (S. 113). Fertigkeiten: Kristallmagie, Umwelt Erlernen: Ach 16; 20 EP

Ewige Wegzehrung (passiv)

Im Schuppenbeutel aufbewahrte Gegenstände Rundschliff altern nicht.

Erlernen: Ach 12; 20 EP

Federleichter Beutel (passiv)

Pro 4 volle Punkte PW Kristallmagie halbiert sich das Gewicht der Gegenstände im Schuppenbeutel (z.B. bei einem PW von 9 auf ein Viertel).

Erlernen: Ach 16; 20 EP

Geräumiger Schuppenbeutel (passiv)

Pro 4 volle Punkte PW Kristallmagie steigt das Volumen des Schuppenbeutels um 2 Liter. Von außen betrachtet bleibt die Größe des Beutels jedoch gleich.

Erlernen: Ach 18; 20 EP

Suchende Finger

Du hältst einen im Schuppenbeutel aufbewahrten Gegenstand sofort in der Hand.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht, Kristallmagie, Umwelt Tropfenschliff

Erlernen: Ach 12; 20 EP

Kristallbindung

Du bindest einen mindestens daumennagelgroßen Kristall an dich und bestimmst eine Fertigkeit. Der Kristall gilt als passender gebundener Kristall für diese Fertigkeit und erfüllt damit die Bedingung der Kristallomantischen Repräsentation. Außerdem ist der Kristall unzerstörbar. Du kannst mehrere solche Kristalle besitzen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Mächtiger Kristall (16 AsP, davon 2/4/6/8 gAsP; Zauber mit dem entsprechenden Merkmal sind um +1/2/3/4 erleich-

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird

Kosten: 8 AsP, davon 1 gAsP Fertigkeiten: Kraft, Kristallmagie

Erlernen: Ach 4; 20 EP

Anmerkung: Die meisten Kristallomanten verwenden Kristalle, die affin zu der entsprechenden Fertigkeit sind. Eine entsprechende Tabelle findest du beispielsweise im Wege der Zauberei, S. 325. Ihr könnt aber auch einfach darauf verzichten, penibel die Art jedes einzelnen Kristalls festzulegen - entscheidend ist, dass der Kristall für die richtige Fertigkeit gebunden wurde.

Du versiehst einen gebundenen Kristall mit einem Rundschliff. Wann immer du mit Hilfe dieses Kristalls einen Zauber wirkst, kannst du die spontane Modifikation Mehrere Ziele ohne Erschwernis ausführen. Nicht mit anderen Schliffen kombinierbar.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Stunden Ziel: gebundener Kristall Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird

Kosten: 8 AsP, davon 2 gAsP

Fertigkeiten: Erz, Kristallmagie, Kraft

Erlernen: Ach 14; 40 EP

Tafelschliff

Der Zauber gleicht weitgehend dem Rundschliff, aber du kannst du die spontane Modifikation Reichweite erhöhen einmal ohne Erschwernis ausführen. Nicht mit anderen Schliffen kombinierbar.

Fertigkeiten: Erz, Kristallmagie, Kraft

Erlernen: Ach 14; 40 EP

Der Zauber gleicht weitgehend dem Rundschliff, aber du kannst die spontane Modifikation Wirkungsdauer verlängern einmal ohne Erschwernis ausführen. Nicht mit anderen Schliffen kombinierbar.

Fertigkeiten: Erz, Kristallmagie, Kraft

Erlernen: Ach 14; 40 EP

Smaragdschliff

Der Zauber gleicht weitgehend dem Rundschliff, aber du kannst die spontane Modifikation Wirkungsdauer verlängern einmal ohne Erschwernis ausführen. Du musst die Modifikation auch ohne den Schliff beherrschen. Nicht mit anderen Schliffen kombinierbar.

Kosten: 8 AsP, davon 4 gAsP

Fertigkeiten: Erz, Kristallmagie, Kraft

Erlernen: Ach 18; 60 EP

H'Szints Auge (passiv)

Du kannst einen gebundenen Kristall als Hilfsmittel für eine magische Analyse (S. 73) verwenden. Gehört der Kristall zur selben Fertigkeit wie die wirkende Magie (bei Artefakten nur wirkende Sprüche), steigt der AG um +1.

Erlernen: Ach 16; 20 EP

Kristallkraft bündeln (passiv)

Du kannst einen Zauber mit der Essenz eines gebundenen Kristalls stärken. Der Zauber ist um +4 erleichtert und seine Kosten sinken um die gAsP des Kristalls. Nach dem Zauber zerfällt der Kristall zu Staub.

Erlernen: Ach 12; 40 EP

Orbitarium

Über dem Kristall entsteht ein Abbild des aktuellen Sternenhimmels, von dem du einzelne Teile hervortreten lassen kannst. Das Abbild leuchtet nur schwach und ist im Son-

nenlicht nicht zu sehen. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 8 Aktionen Ziel: gebundener Kristall Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht, Kristallmagie

Erlernen: Ach 14; 20 EP



Der Kristall kann seine Brennweite nach Belieben verändern und so als Vergrößerungsglas oder Prisma verwendet werden. Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen Ziel: gebundener Kristall Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Kristallmagie, Verwandlung

Erlernen: Ach 12; 20 EP

Thesiskristall

Du speicherst die Struktur eines Zaubers für 20 EP in einen Kristall. Andere Zauberer können den Zauber aus dieser Struktur erlernen, sofern sie über die Kristallomantische Repräsentation I verfügen.

Mächtige Magie: Du kannst auch Zauber für 40/60/80/100 EP speichern.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Permanenz (Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, 8 AsP, davon 1 gAsP)

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Jahr

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Kraft, Kristallmagie

Erlernen: Ach 16; 20 EP

Wachender Stein

Du kannst einen Blick durch einen gebundenen Kristall werfen. Dem Kristall ist dabei nichts anzumerken.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 8 Aktionen Ziel: gebundener Kristall Reichweite: 1 Meile Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht, Kristallmagie

Erlernen: Ach 18; 40 EP

Warnender Stein

Der Kristall leuchtet auf, falls sich eine feindlich gesinnte Person in weniger als 16 Schritt Entfernung befindet und ihr eine Konterprobe

(MR, 12) misslingt. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen Ziel: gebundener Kristall Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

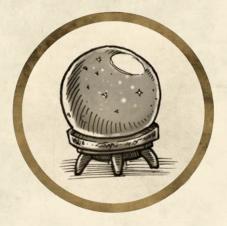
Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht, Kristallmagie

Erlernen: Ach 16; 40 EP

Kugelzauber (CH/FF/IN, 1)

Die Kristallkugel eines Scharlatans oder Gildenmagiers dient als Fokus für Illusionen, aber auch als Spionagewerkzeug. Alle Talente gelten als Objektrituale.



Bindung der Kugel

Entspricht der Bindung des Dolches (S. 111). Fertigkeiten: Kraft, Kugelzauber Erlernen: Srl 8; Mag 14; 20 EP

Apport der Kugel

Entspricht dem Apport des Iama (S. 113). Fertigkeiten: Kugelzauber, Umwelt Erlernen: Srl 12; Mag 18; 20 EP

Bildergalerie

Du speicherst einen soeben gewirkten Illusionszauber in die Kugel. Maximal kannst du PW Kugelzauber Illusionen speichern. Wenn du die Illusion abspielen möchtest, musst du eine Probe auf Kugelzauber (12) ablegen und 1 Aktion Konflikt und 1 AsP aufwenden. Beim Erlernen: Srl 12; Mag 18; 20 EP Abspielen befindet sich die Kugel im Zentrum der Illusion.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Kristallkugel Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird

Kosten: 4 AsP, davon 1 gAsP

Fertigkeiten: Illusion, Kraft, Kugelzauber

Erlernen: Srl 16; 20 EP

Bilderspiel

Du kannst in der Kugel eine beliebige Illusion (Sicht) erscheinen lassen. Die Illusion kann sich auch bewegen, was Konzentration erfordert.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Kristallkugel Reichweite: 2 Schritt Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Illusion, Kugelzauber

Erlernen: Srl 12; 20 EP

Brennglas und Prisma

Entspricht dem Optikstein (S. 116). Fertigkeiten: Kugelzauber, Verwandlung Erlernen: Srl 12; Mag 16; 20 EP

Wachende Kugel

Entspricht dem Wachenden Stein (S. 116). Fertigkeiten: Hellsicht, Kugelzauber

Erlernen: Srl 16; 40 EP

Warnende Kugel

Entspricht dem Warnenden Stein (S. 116). Fertigkeiten: Hellsicht, Kugelzauber Erlernen: Srl 14; Mag 20; 40 EP

Kugel des Astrologen

Entspricht dem Orbitarium (S. 115). Fertigkeiten: Hellsicht, Kugelzauber Erlernen: Srl 14; Mag 16; 20 EP

Kugel des Hellsehers (passiv)

Hellsichtszauber sind um +1 erleichtert. Bei der Erstellung fließen 2 gAsP in die Kugel. Modifikationen: Mächtige Kugel (Hellsichtszauber sind um +2 erleichtert, bei der Erstellung fließen 4 gAsP in die Kugel.) Fertigkeiten: Hellsicht, Kugelzauber Erlernen: Mag, Srl 16; 20 EP

Kugel des Illusionisten (passiv)

Illusionszauber sind um +1 erleichtert. Bei der Erstellung fließen 2 gAsP in die Kugel. Modifikationen: Mächtige Kugel (Illusionszauber sind um +2 erleichtert, bei der Erstellung fließen 4 gAsP in die Kugel.) Fertigkeiten: Illusion, Kugelzauber

Schutz gegen Untote

Eine silbrige Kuppel mit zwei Schritt Radius umgibt dich und bewegt sich mit dir. Untote mit einer Beschwörungsschwierigkeit von maximal 16 können sie nicht durchschreiten. Du kannst Untote mit der Kugel zurückdrängen, wenn dir eine vergleichende KK-Probe gelingt. Umgekehrt ist das nicht möglich. Mächtige Magie: Erhöht die Beschwörungsschwierigkeit um 4.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 8 Aktionen Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Antimagie, Kugelzauber Erlernen: Mag 18; Srl 20; 40 EP

Ringrituale (IN/KO/MU, 2)

Die Geoden sprechen ihre Rituale in einen Schlagenhalsreif aus Gold. Gleichzeitig ist der Schlangenreif ein besonders einladender Ort für Geister, wodurch es zu erwünschten und unerwünschten Besessenheiten kommen kann. Alle Talente gelten als Objektrituale.



Bindung des Ringes

Entspricht der Bindung des Dolches. Fertigkeiten: Kraft, Ringrituale Erlernen: Geo 4; 20 EP

Herr der Flammen

Entspricht dem Ignimorpho Feuerform (S.

Fertigkeiten: Feuer, Ringrituale Erlernen: Geo 14; 20 EP

Kräfte der Natur

Die Heilkraft Sumus beendet ein Gift oder eine Krankheit bis maximal Stufe 16. Mächtige Magie: Die maximal aufgehobene Gift-/Krankheitsstufe steigt um 4.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Humus, Ringrituale

Erlernen: Geo 12; 40 EP

Launen des Windes

Dein Körper wird leicht wie eine Feder, die emporschwebt und vom Wind fortgetragen wird. Du kannst die Flugrichtung nur durch das Abstoßen von Gegenständen beeinflussen. Gegen Ende der Wirkungsdauer nimmt dein Gewicht langsam wieder zu.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Luft, Ringrituale

Erlernen: Geo 16; 40 EP

Macht des Lebens

Die strahlende Macht des Lebens schreckt Untote und Daimoniden ab. Liegt die Beschwörungsschwierigkeit eines dieser Wesen bei maximal 16, kann es dir nicht näher als 4 Schritt kommen.

Mächtige Magie: Erhöht die Beschwörungs-

schwierigkeit um 4. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Antimagie, Ringrituale

Erlernen: Geo 18; 40 EP

Macht über den Regen

Entspricht der Wettermeisterschaft (S. 103). Fertigkeiten: Luft, Ringrituale, Umwelt, Wasser Erlernen: Geo 14; 40 EP

Magnetismus

Der Erdboden im Umkreis von 8 Schritt wirkt Ziel: selbst wie ein starker Magnet. Wenn eine Konterprobe (KK, 16) misslingt, werden Metallwaffen aus der Hand gerissen und kleben am Boden fest, während Kämpfer in Metallrüstungen zu Boden gehen und nicht mehr aufstehen können. Selbst bei einer gelungenen Konterprobe sind Kampfaktionen mit Metallwaffen um -4 erschwert.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Erz, Ringrituale, Umwelt

Erlernen: Geo 16; 60 EP

Seelenfeuer

Kalt leuchtendes Licht schießt in einem Radius von 4 Schritt aus dem Boden. Es erstarrt in der von dir gewünschten Form und Erlernen: Geo 14; 40 EP verbrennt alle Humanoiden, die es berühren, mit 2W6 SP pro Initiativephase.

Mächtige Magie: Erhöht den Schaden um +4 SP und den Radius um 2 Schritt.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Aktionen

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Kraft, Ringrituale Erlernen: Geo 16; 60 EP

Wasserbann

Eine Luftschicht schützt dich vor jeglichem Wasser. Du kannst unter Wasser atmen und hältst Druck und Strömungen stand, kannst aber nicht mehr schwimmen. Erlaubt Aufrechterhalten.

Mächtige Magie: Du kannst den Schutz auf eine Person oder einen ähnlich großen Gegenstand ausdehnen.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Luft, Ringrituale, Wasser

Erlernen: Geo 12; 40 EP

Weg durch Sumus Leib

Du bewegst dich innerhalb einer Minute durch Erde und Stein an einen Ort, der maximal 4 Meilen entfernt sein darf. Alle Metallgegenstände, die nicht kaltgeschmiedet sind (wie der Schlangenreif), verbleiben in der Erde. Mächtige Magie: Vervierfacht die Distanz Modifikationen: Anhalter (-8; du kannst eine

Person mitnehmen. Mehrfach wählbar.) Probenschwierigkeit: 12

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Erz, Humus, Ringrituale

Erlernen: Geo 18; 40 EP

Wirbelnder Luftschild

Unberechenbare Winde lenken alle auf dich gerichteten Geschosse bis zur Größe eines Wurfspeers ab. Ungezielte Geschosse (wie in einem Pfeilhagel) treffen dich nicht, Fernkampfangriffe auf dich sind um -4 erschwert. Mächtige Magie: Der Malus steigt um -2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht, Luft, Ringrituale

Geister und der Schlangenreif

Bis der Geode die Seele seines verstorbenen Zwillingsbruders aufgespürt hat, ist der Schlangenreif ein Magnet für Geister. Das kannst du nutzen, um wohlwollende Elementargeister an den Schlangenreif zu binden, allerdings kann es auch zu unangenehmen oder sogar gefährlichen Besessenheiten kommen. Der Schlangenreif ist also Vorteil und Nachteil gleichermaßen - und eignet sich damit perfekt als eine Eigenheit für deinen Geoden.

Schalenzauber (FF/IN/KL, 1)

Dieses Ritualinstrument aus Silber oder Mondsilber wird von Alchemisten und einigen Gildenmagiern benutzt. Hexen verwenden stattdessen einen Kessel. Die Talente gelten als *Objektrituale*, die passiven Effekte der Schale erfordern jedoch keine ständige Berührung.



Bindung der Schale

Entspricht der Bindung des Dolches (S. 111). Fertigkeiten: Kraft, Schalenzauber Erlernen: Alch 8; Hex 14; Mag 16; 20 EP

Allegorische Analyse (passiv)

Bei der Analyse einer Astralstruktur in deiner Schale leuchten arkane Symbole auf der Schale auf. Dadurch erhältst du bei Intensitätsanalysen +1 Analysegrad (S. 73). Bei der Erschaffung fließt 1 gAsP in die Schale.

Erlernen: Alch 12; Hex, Mag 16; 20 EP

Apport der Schale

Entspricht dem Apport des Iama (S. 113). Fertigkeiten: Schalenzauber, Umwelt Erlernen: Alch 12; Hex 18; 20 EP

Astrale Aufladung

Bei der Herstellung eines Elixiers lässt du durch die Schale zusätzliche Astralenergie einfließen. Alle Proben zur Herstellung dieses Elixiers sind um +4 erleichtert.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis zur Fertigstellung

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Schalenzauber, Verwandlung Erlernen: Alch 12; Hex 16; Mag 18; 60 EP

Chymische Hochzeit (passiv)

Für je 4 volle Punkte PW Schale des Alchemisten sinken die Abzüge durch improvisiertes Werkzeug um 1. Dieser Bonus ist kumulativ zum Vorteil Improvisation (S. 26). Beim Erlernen fließen 2 gAsP in die

Erlernen: Alch 16; Hex 18; 60 EP

Essenzkonzentration

Du konzentrierst zwei alchemistische Produkte der gleichen Art zu einem. Wirkung, Haltbarkeit, Wirkungsdauer und Modifikationen des entstehenden Produkts entsprechen jeweils dem besseren der Ausgangsprodukte. Mächtige Magie: Verzehnfacht die (verbesserte) Haltbarkeit.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Stunden

Ziel: zwei Elixiere Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Schalenzauber, Verwandlung

Erlernen: Alch 18; 40 EP

Anmerkung: Die Essenzkonzentration erklärt, warum in uralten Gemäuern immer noch wirksame Alchemika zu finden sind.

Feuer und Eis

Du kannst die Schale auf eine Temperatur zwischen niederhöllische Kälte und der Hitze einer Eisenschmelze einstellen.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Schale der Alchemie Reichweite: 2 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Eis, Feuer, Schalenzauber Erlernen: Alch 16; Mag 18; 20 EP

Sichere Aufbewahrung (passiv)

In der Schale aufbewahrte Substanzen verderben oder zersetzen sich nicht. Du kannst so auch explosive Materialien sicher transportieren. Erlernen: Alch 14; Hex 16; 20 EP

Transmutation der Elemente

Entspricht weitgehend dem Manifesto (S. 91).

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Eis, Erz, Feuer, Humus, Luft,

Wasser, Schalenzauber Erlernen: Alch 12; 20 EP



Stabzauber (IN/KL/KL, 1)

Der Zauberstab eines Gildenmagiers ist sicherlich das bekannteste Ritualinstrument. Er unterstützt den Magier als Fackel, Seil oder magischer Rammbock, kann aber auch Astralenergie speichern. Alle Talente gelten als Objektrituale.



Bindung des Stabs

Entspricht der Bindung des Dolches (S. 111). Fertigkeiten: Kraft, Stabzauber Erlernen: Mag 8; 20 EP

Apport des Stabs

Entspricht dem Apport des Iama (S. 113). Fertigkeiten: Stabzauber, Umwelt Erlernen: Mag 16; 20 EP

Astralspeicher (passiv)

Der Zauberstab wird zu einem Speicher für Astralenergie. In einem einstündigen Ritual kannst du eigene Astralenergie in den Stab einspeichern, wobei 2 zusätzliche AsP verloren gehen. Zusätzlich wählst du einen Zauber pro 4 volle Punkte PW Stabzauber. Bis zum nächsten Aufladen kannst du die Kosten für diese Zauber teilweise oder ganz aus dem Astralspeicher bezahlen. Der Astralspeicher kann maximal 32 AsP fassen. Bei der Erschaffung fließen 8 gAsP in den Stab. Erlernen: Mag 18; 80 EP

Aura des Stabes (passiv)

Entspricht dem Leib des Dolches. Erlernen: Mag 18; 20 EP

Ewige Flamme

Die Spitze des Stabes bricht in Flammen aus, die in Leuchtkraft und Eigenschaften einer gewöhnlichen Fackel entsprechen. Der Zauber Erlernen: Mag 14; 20 EP endet vorzeitig, wenn du den Stab nicht mehr berührst.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zauberstab Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Feuer, Stabzauber Erlernen: Mag 12; 20 EP

Flammenschwert

Dein Stab verwandelt sich in eine feurige Klinge. Die Kampfwerte entsprechen einem gewöhnlichen Schwert, aber es verursacht Feuerschaden und Nachbrennen. Der Zauber endet vorzeitig, wenn du den Stab nicht mehr berührst.

Mächtige Magie: Erhöht die TP um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Schwebendes Schwert (16 Schritt, 16 AsP; du kannst das Schwert mit 4 Schritt pro Initiativephase fernsteuern. Der Angriffswert entspricht dem PW der benutzten Fertigkeit. Das Schwert kann nur Aktionen Konflikt und nur Basismanöver ausführen. Du musst das Schwert nicht berühren, aber der Zauber benötigt Konzentration.)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Zauberstab Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Feuer, Stabzauber, Verwandlung, Kosten: 1 AsP

Umwelt (schwebendes Schwert) Erlernen: Mag 16; 40 EP

Hammer des Magus

Das mit dem Stab berührte Objekt erleidet 4W6 SP. An Lebewesen richtet der Hammer keinen Schaden an.

Mächtige Magie: Erhöht die SP um +4.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 AsP

Fertigkeiten: Stabzauber, Umwelt Erlernen: Mag 18; 20 EP

An der Spitze des Stabs entsteht eine astrale Hand, Erlernen: Mag 18; 20 EP die du steuern kannst. Mit ihr kannst du gefährliche Versuche durchführen und Zauber mit der Reichweite Berührung wirken. Der Zauber endet vorzeitig, wenn du den Stab nicht mehr berührst.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zauberstab Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Stabzauber, Umwelt

Matrixstabilisierung (passiv)

Der Zauberstab stabilisiert die Zauberei bestimmter Fertigkeiten. In einem einstündigen Ritual, das 16 AsP kostet, kannst du eine Fertigkeit pro 4 volle Punkte PW Stabzauber wählen. Bei Proben auf diese Fertigkeiten patzt du nur, wenn der gewertete Würfel eine 1 zeigt und der nächsthöhere Würfel eine 1-8.

Erlernen: Mag 14; 40 EP

Reinigung

Entspricht weitgehend dem Sapefacta (S. 103). Vorbereitungszeit: 0 Aktionen Fertigkeiten: Luft, Stabzauber, Umwelt, Wasser

Erlernen: Mag 12; 20 EP

Wandlung des Stabs

Du kannst den Stab auf die doppelte Länge ausdehnen oder auf die halbe Länge stauchen. Der Zauber endet vorzeitig, wenn du den Stab (oder seine verwandelte Form) nicht mehr

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Seil des Adepten (-8, Wirkungsdauer 4 Minuten; du verwandelst den Stab in ein Seil, das sich selbstständig verknoten und lösen kann.)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zauberstab Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Fertigkeiten: Stabzauber, Umwelt, Verwandlung

Erlernen: Mag 12; 20 EP

Zaubersiegel

Auf dem mit dem Stab berührten Objekt entsteht ein handtellergroßes Siegel. Diese Illusion (Sicht) leuchtet bei jeder weiteren Berührung mit deinem Stab auf.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, Kosten 1

AsP, davon 1 gAsP)

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Monat

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Illusion, Stabzauber

Vertrautenmagie (CH/IN/IN, 1)

Hexen und Geoden (wir nennen sie der Einfachheit halber Bindungspartner) schaffen mit der Bindung des Vertrauten ein magisches Band zwischen sich und dem Vertrautentier. Dabei erlangt das Vertrautentier magische Fähigkeiten, die es fortan einsetzen kann.

Doch auch wenn das Vertrautentier diese Fähigkeiten einsetzt - der Einfachheit halber behandeln wir die Vertrautenmagie so, als würdest du den Zauber wirken. Du entscheidest, wann ein Zauber eingesetzt wird, legst die Probe auf deinen PW in Vertrautenmagie ab und bezahlst die Kosten.

Die Spielwerte typischer Vertrautentiere findest du im Bestiarium (S. 156). Da Vertrautentiere aber besonders prächtige Vertreter ihrer Gattung sind, erhältst du 4 Vertrautenpunkte pro Stufe der Geodischen oder

Hexischen Repräsentation. Pro Punkt darfst du einen Spielwert des Vertrautentiers (ausgenommen WS, WS* und RW) um 1 Punkt erhöhen, solange das Ergebnis dem gesunden Menschenverstand nicht widerspricht.



Bindung des Vertrauten

Du stellst eine enge magische Bindung zu deinem Vertrautentier her. Das Tier kann andere Vertrautenzauber wirken, versteht deine Muttersprache und kann sich mit dir auf telepathi- Kosten: 1 AsP schem Wege unterhalten.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 8 Stunden

Ziel: Vertrautentier Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: permanent

Kosten: 16 AsP

Fertigkeiten: Kraft, Verständigung, Vertrau-

tenmagie

Erlernen: Hex 4, Geo 8; 20 EP

Dinge aufspüren

Dein Vertrautentier teilt dir mit, in welcher Richtung sich ein Gegenstand aus deinem Besitz befindet.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: 16 Meilen

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht, Vertrautenmagie

Erlernen: Geo, Hex 12; 20 EP

Erster unter gleichen

Dein Vertrautentier schüchtert Tiere aus seiner Gattung ein. Sie erleiden einen Furcht-Ef-

fekt Stufe 2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 16 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Einfluss, Vertrautenmagie

Erlernen: Geo, Hex 16; 20 EP

Bindungspartner finden

Das Vertrautentier erspürt deinen ungefähren Aufenthaltsort.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Bindungspartner Reichweite: 16 Meilen Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Einfluss, Vertrautenmagie

Erlernen: Geo, Hex 8; 20 EP

Letzter Ausweg

Dein Vertrautentier mobilisiert alle Kräfte, um dich oder sich zu retten. Alle Feinde in 4 Schritt Radius erleiden 2W6 SP. Das Vertrautentier erleidet sofort 4 Wunden.

Mächtige Magie: Die SP steigen um +4.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Fertigkeiten: Kraft, Vertrautenmagie Erlernen: Geo 14, Hex 16; 40 EP

Anmerkung: Auch wenn der Zauber im Spiel vom Vertrauten ausgeht, bestimmt der Spieler

über seinen Einsatz.

Schlaf rauben

Das von deinem Vertrautentier beobachtete Opfer regeneriert in dieser Nacht keine AsP oder Wunden. Stattdessen erscheint ihm das Vertrautentier in fürchterlichen Albträumen.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Einfluss, Vertrautenmagie

Erlernen: Hex 16; 20 EP

Stimmungssinn

Dein Vertrautentier starrt das Ziel an und gibt dir seine Eindrücke weiter. Menschenkenntnis-Proben gegen das Ziel sind um +4 erleichtert.

Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 2 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Hellsicht, Vertrautenmagie

Erlernen: Hex 12, Geo 16; 40 EP

Tarnung

Dein Vertrautentier erhält die Eigenschaft

Tarnung (S. 145).

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Vertrautentier Reichweite: 1 Meile Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Illusion, Vertrautenmagie Erlernen: Hex 14, Geo 18; 20 EP

Tiersinne

Dein Vertrautentier schließt seine Augen und leiht dir seine Sinne. Deine Wahrnehmung steigt um +4, zusätzlich erhältst du einen Bonus je nach Tier (Katze und Eule Angepasst II (Dunkelheit), Rabe und Falke Sehsinn +4, Hund und Schlange Geruchssinn +4, Kröte Magiegespür, Affe Gehör +4, Spinne Tastsinn +4). Der Zauber endet, wenn der Vertraute seine Augen öffnet. Mächtige Magie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Eigenschaften, Verständigung,

Vertrautenmagie

Erlernen: Geo, Hex 16; 40 EP

Ungesehener Beobachter

Du blickst in Trance durch die Augen deines Vertrautentiers, das ein Ziel ausspioniert. Der Zauber endet mit der Rückkehr des Vertrautentiers und benötigt Konzentration.

Mächtige Magie: Du teilst einen zusätzlichen

Sinn mit dem Vertrauten. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Vertrautentier Reichweite: 8 Meilen Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 8 AsP

Fertigkeiten: Verständigung, Vertrautenmagie

Erlernen: Hex 12; 40 EP

Wachsame Augen

Dein Vertrautentier ruft Tiere seiner Gattung aus bis zu 1 Meile herbei, die über deinen Schlaf wachen und dich vor Gefahren warnen.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 1 AsP

Fertigkeiten: Verständigung, Vertrautenmagie

Erlernen: Geo 14; Hex 18: 20 EP

BASISLITURGIEN

Basisliturgien kannst du erlernen, sobald du eine beliebige Tradition (S. 38) erworben hast.

Wie sind Liturgien geordnet?

Liturgien sind ebenfalls nach Fertigkeiten geordnet, diese wiederum alphabetisch nach Göttern. Nach den Basisliturgien findest du also zuerst alle Fertigkeiten für den Gott Boron, dann für Efferd und so weiter.

Die zwölf Segnungen

Fast alle Geweihten der Zwölf beherrschen die zwölf Segnungen: Eid-, Feuer-, Geburts-, Glücks-, Grab-, Harmonie-, Heilungs-, Märtyrer-, Schutz-, Speise-, Trankund Weisheitssegen.

Manche Segen gehören hauptsächlich zum Hintergrund des Geweihten und werden kaum je spielentscheidend sein, wie etwa der Grabsegen. Solche Segen kosten 0 EP. Insgesamt kannst du alle zwölf Segnungen für 160 EP erwerben.

Gотт	SEITE	FERTIGKEITEN
Boron	S. 123	Schlaf Tod Vergessen
Efferd	S. 125	Quellen u. Flüsse Seefahrt Wind und Wogen
Firun	S. 128	Jagd Wildnis Winter
Ingerimm Angrosch	S. 130	Heiliges Feuer Heiliges Erz Heiliges Handwerk
Hesinde	S. 132	Lehre Magie Wissen
Peraine	S. 134	Wachstum Heilung
Phex	S. 136	Abu al'Mada List Nächtl. Schatten
Praios	S. 137	Licht Magiebann Ordnung
Rondra	S. 138	Ehre Heerführung

Zwölfgöttlicher Ritus (CH/IN/MU, 2)

Durch die Zusammenarbeit der Kirchen hat sich ein Grundstock allgemein bekannter Liturgien ergeben, die aus dem Leben des Geweihten nicht mehr wegzudenken sind.



Eidsegen

Ein freiwilliges und aufrichtiges Gelübde der Zielperson wird gesegnet. Alle Versuche, den Schwörenden zum Eidbruch zu bewegen (etwa über Betören, Überreden oder einen Imperavi), sind um -4 erschwert. Bricht der Schwörende den Eid im Vollbesitz seiner geistigen Kräfte, endet der Segen.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Jahr Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Ordnung, Zwölfgöttlicher Ritus Erlernen: Pra 4; Ang, Eff, Brn, Fir, Hes, Ifi, Ing, Nan, Per, Phe, Ron, Swa 8; 0 EP

Feuersegen

Eine kleine Flamme entsteht in deiner Hand. Die Flamme und ein mit ihr entzündetes Feuer und wird durch Wind oder Regen nicht gelöscht.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 1 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Feuer, Zwölfgöttlicher

Ritus

Schutz d. Gläubigen

Erlernen: Ang, Ing 4; Brn, Fir, Hes, Ifi, Nan, Per, Phe, Pra, Ron, Swa 8; Eff 12; 0 EP

Geburtssegen

Das gesegnete Kind ist immun gegen Einflüsterungen von Dämonen und Kobolden.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis zum 12. Lebensjahr

Kosten: 2 KaP

Fertigkeiten: Zwölfgöttlicher Ritus Erlernen: Brn, Eff, Fir, Hes, Ifi, Ing, Nan, Per, Phe, Pra, Ron, Swa 8; 0 EP

Glückssegen

Der Gesegnete darf eine Probe wiederholen und das bessere Ergebnis wählen. Der Segen kann nur für Fertigkeiten eingesetzt werden, denen deine Gottheit zumindest neutral gegenübersteht.

Probenschwierigkeit: 12 **Vorbereitungszeit:** 1 Aktion

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: List, Zwölfgöttlicher Ritus Erlernen: Phe 4; Ang, Brn, Eff, Fir, Hes, Ifi, Ing, Nan, Per, Phe, Pra, Ron, Swa 8; 40 EP

Göttliche Verständigung

Du kannst der Vorsteherin deines Heimattempels eine Nachricht mit bis zu 8 Worten schicken. **Mächtige Liturgie:** Die Nachricht kann 8 weitere Worte lang sein.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Bekannter Empfänger (-4; die Nachricht kann an einen beliebigen, dir bekannten Geweihten gehen.)

Unbekannter Empfänger (-8, 16 KaP; die Nachricht kann an einen beliebigen Tempel geschickt werden.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: dereweit

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Zwölfgöttlicher Ritus Erlernen: Ang, Brn, Eff, Fir, Hes, Ifi, Ing, Nan,

Per, Phe, Pra, Ron, Swa 8; 40 EP

Grabsegen

Du segnest ein Grab, das fortan als geweihter Boden gilt. Beschwörungen von unheiligen Wesenheiten sind um -8 erschwert.

Mächtige Liturgie: Der Malus steigt um -4.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: permanent

Kosten: 2 KaP

Fertigkeiten: Tod, Zwölfgöttlicher Ritus Erlernen: Brn 4; Eff, Fir, Hes, Ifi, Ing, Nan, Per, Phe, Pra, Ron, Swa 8; 0 EP

121



Du segnest einen freiwillig geschworenen Eid, wie einen Traviabund oder einen Lehenseid. Alle Versuche, einen Schwörenden zum Eidbruch zu bewegen (etwa über Betören, Überreden oder einen Imperavi), sind um -4 erschwert. Bricht ein Schwörender den Eid im Vollbesitz seiner geistigen Kräfte, ruht die Wirkung des Segens, bis er Buße geübt hat. Mächtige Liturgie: Erhöht den Malus um -2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Stunde Ziel: zwei Personen Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: permanent

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Ehre, Ordnung, Zwölfgöttlicher

Erlernen: Ang, Hes, Per, Pra, Swa 14; Ron 18;

0 EP

Harmoniesegen

Der Gesegnete empfindet tiefe Harmonie und strahlt diese auch aus. Proben um Frieden und Harmonie zu stiften sind um +2 erleichtert.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Zwölfgöttlicher Ritus Erlernen: Brn, Eff, Fir, Hes, Ifi, Ing, Nan, Per,

Phe, Pra, Ron, Swa 8; 20 EP

Heilungssegen

Im Verlauf der nächsten Stunde regeneriert der Gesegnete eine Wunde.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Zwölfgöttlicher Ritus Erlernen: Ifi, Per 4; Ang, Brn, Eff, Fir, Hes, Ing, Nan, Phe, Pra, Ron, Swa 8; 20 EP

Liturgische Bindung

Mit dieser Liturgie kannst du Liturgien in einem Gegenstand speichern. Die Regeln entsprechen jenen zur Erschaffung magischer Artefakte (S. 72), allerdings können nur ladungsbasierte Artefakte erschaffen werden.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 8 Stunden

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: nach Artefakt

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Zwölfgöttlicher Ritus Erlernen: Ang, Ing 18; Brn, Eff, Fir, Hes, Ifi, Nan, Per, Phe, Pra, Ron, Swa 20; 60 EP

Anmerkung: Geweihte Artefakte werden nur sehr selten an Laien vergeben. Am ehesten kommen Gläubige auf einer gottgefälligen Queste in Frage.

Märtyrersegen

Der Gesegnete gewinnt an Tapferkeit. Auf ihm lastende Furcht-Effekte gelten als 1 Stufe niedriger.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Winter, Zwölfgöttlicher Ritus Erlernen: Fir 4; Ang, Brn, Eff, Hes, Ifi, Ing, Nan, Per, Phe, Pra, Ron, Swa 8; 20 EP

Objektsegen

Du segnest ein Objekt bis zur Größe eines Rucksacks oder eine Substanz mit bis zu 8 Litern Volumen. Das Objekt gilt als geweiht. Mächtige Liturgie: Verdoppelt die Größe des Objekts bzw. das Volumen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Bauwerk (-8; du kannst größere Objekte wie Brücken oder Stollen segnen. Kosten und Wirkungsdauer sind deutlich Per, Phe, Pra, Ron, Swa 8; 0 EP höher und Spielleiterentscheid.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Zwölfgöttlicher Ritus Erlernen: Ang, Brn, Eff, Fir, Hes, Ifi, Ing, Nan, Per, Phe, Pra, Ron, Swa 8; 20 EP

Schutzsegen

Du ziehst einen Kreis von maximal 8 Schritt Radius und nennst eine Kreaturenklasse (Dämon, Daimonoid oder Untoter). Liegt die Beschwörungsschwierigkeit eines dieser Wesen bei maximal 20, kann es die Zone nicht Weisheitssegen betreten. Der Boden innerhalb des Schutzkreises gilt als geweihter Boden.

Mächtige Liturgie: Erhöht die Beschwörungsschwierigkeit um 4.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Universeller Schutz (-4; der Schutzsegen wirkt gegen alle unheiligen Wesen.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Schutz der Gläubigen, Zwölfgöttlicher Ritus

Erlernen: Ron 4; Ang, Brn, Eff, Fir, Ifi, Pra, Swa 8; Hes, Ing, Nan, Per, Phe 12; 40 EP

Seelenprüfung

Du erkennst, ob eine Person oder ein Ort geweiht (auch dem Namenlosen), profan oder dämonisch verzerrt ist.

Mächtige Liturgie: Du kannst den Dämonen oder Gott/den Grad der Verdammnis oder der Weihe erkennen.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Stunde Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Zwölfgöttlicher Ritus Erlernen: Pra 8; Ang, Brn, Eff, Fir, Hes, Ifi, Ing, Nan, Per, Phe, Ron, Swa 12; 40 EP

Speisesegen

Du reinigst eine Mahlzeit für bis zu 16 Personen von Schmutz, Fäulnis und Krankheiten.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 2 KaP

Fertigkeiten: Zwölfgöttlicher Ritus

Erlernen: Ang, Eff, Brn, Fir, Hes, Ifi, Ing, Nan,

Tranksegen

Du reinigst 4 Liter Wasser von Schmutz, Fäulnis, Meersalz oder Krankheiten.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 2 KaP

Fertigkeiten: Quellen und Flüsse, Zwölfgöttlicher Ritus

Erlernen: Eff, Swa 4; Brn, Fir, Hes, Ifi, Ing, Nan, Per, Phe, Pra, Ron 8; 0 EP

Proben des Gesegneten auf KL sind um +4 erleichtert, alle Fertigkeiten mit KL um +2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Lehre, Zwölfgöttlicher Ritus Erlernen: Hes, Nan 4; Ang, Brn, Eff, Fir, Ifi, Ing, Per, Phe, Pra, Ron, Swa 8; 20 EP

Traditionsfertigkeiten

Je nach deiner Tradition (S. 38) stehen dir unterschiedliche Traditionsfertigkeiten offen. Davon abgesehen unterscheiden sich Traditionsfertigkeiten nicht von Basisliturgien.

Schlaf (CH/FF/KL, 2)

Boron schenkt den Menschen Schlaf und schickt ihnen Träume und Visionen, die zu erkunden sich viele Borongeweihte zur Aufgabe gemacht haben. Gerade im Al'Anfanischen Kult wird dabei auch mit Rauschkräutern nachgeholfen.



Auge des Mondes

Das Ziel ignoriert eine Stufe Dunkelheit. **Mächtige Liturgie:** Das Ziel ignoriert 2 Stufen/3 Stufen/absolute Dunkelheit.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Nächtlicher Schatten, Schlaf

Erlernen: Phe 12, Brn 14; 40 EP

Bishdariels Auge

Du erhältst einen kurzen Einblick in den Traum deines Ziels. Über den Inhalt musst du anderen gegenüber schweigen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Traumreise (-4, 8 KaP; du kannst in den Traum des Schlafenden reisen.) große Traumreise (-8, 16 KaP; du kannst mit einigen Gefährten in den Traum reisen.)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde Kosten: 4 Kap

Kosten: 4 KaP Fertigkeiten: Schlaf Erlernen: Brn 12; 20 EP

Bishdariels Warnung

Dein Ziel wird Nacht für Nacht von der Albtraumgestalt Bishdariels heimgesucht, die Warnungen und Mahnungen überbringt. Es regeneriert in dieser Zeit nicht.

Mächtige Liturgie: Ab dem folgenden Tag sind alle Proben des Ziels sind um -1/-2/-3/-4 erschwert.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelperson Reichweite: dereweit Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 16 KaP Fertigkeiten: Schlaf Erlernen: Brn 14; 40 EP

Hauch Borons

Deine Umgebung wird im Umkreis von 8 Schritt von absoluter Dunkelheit erfüllt, die dich selbst nicht einschränkt. Das Gebiet gilt als geweihter Boden. Die Liturgie gilt außerdem als *Konterprobe* (12) gegen Lichtzauber, die bei Gelingen aufgehoben werden.

Mächtige Liturgie: Mit zwei Stufen gilt der

Boden als heilig.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Begleiter(-4, Wirkungsdauer 4 Minuten; die Dunkelheit bewegt sich mit dir.)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 KaP Fertigkeiten: Schlaf Erlernen: Brn 14; 40 EP

Kräutersegen des heiligen Nemekath

Die gesegneten Rauschmittel entfalten stärkere Wirkung bei geringeren Nebenwirkungen und machen nicht mehr abhängig.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Tag Kosten: 1 KaP

Fertigkeiten: Schlaf Erlernen: Brn 12; 20 EP

Ruf in Borons Arme

Das Ziel fällt in einen tiefen Schlaf, während dem Gifte und Krankheiten nicht wirken.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 2 KaP Fertigkeiten: Schlaf Erlernen: Brn 4; 20 EP

Schlaf des Gesegneten

Dein Ziel sinkt in einen tiefen Schlaf, währenddem es 2 zusätzliche Wunden regeneriert und nicht von Albträumen geplagt wird.

Mächtige Liturgie: Das Ziel regeneriert 1 weitere Wunde.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Schlaf Erlernen: Brn 12; 40 EP

Weitere Talente: Mirakel (Alchemie, IN, Mythenkunde)

Tod (KL/MU/MU, 2)

Der Alltag vieler Borongeweihter besteht aus der Sterbebegleitung und der Pflege der Boronsanger. Doch in diesen düsteren Zeiten tauchen auch Untote immer häufiger auf, die von Borongeweihten und den Golgariten entschlossen bekämpft werden.



Bannfluch des heiligen Khalid

Während der Wirkungsdauer zerfallen die ersten 4 Untoten, die du mit einem geweihten Gegenstand (wie Graberde, Weihrauch oder deiner Hand) berührst, zu Staub. Geister werden gebannt. Wirkt nur auf Wesen, deren Beschwörungsschwierigkeit bei maximal 16 liegt.

Mächtige Liturgie: Zwei weitere Untote oder Geister können gebannt werden und die Beschwörungsschwierigkeit steigt um 4.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Aktionen

Kosten: 16 KaP Fertigkeiten: Tod Erlernen: Brn 14; 40 EP



Ein bereits Sterbender leidet keine Schmerzen mehr.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Marbos Aufschub (-8, 1 Stunde, 16 KaP; ein langsamer Tod durch Siechtum oder Schwäche verzögert sich zusätzlich um 1 Woche. Der Gesegnete ist jedoch nicht immun gegen einen gewaltsamen Tod.) Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 4 KaP Fertigkeiten: Tod Erlernen: Brn 8; 20 EP

Exorzismus

Du verbannst einen Dämon.

Probenschwierigkeit: Beschwörungsschwie-

rigkeit des Dämons

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Einzelwesen Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: halbe Basiskosten der Beschwörung Fertigkeiten: Abu al'Mada, Heiliges Feuer, Magie, Magiebann, Schutz der Gläubigen,

Tod, Wind und Wogen

Erlernen: Hes, Pra, Ron 8; Eff 12; Brn, Phe 14;

Ang, Ing 16; 60 EP

Marbos Geleit

Deine Seele verlässt kurzzeitig deinen Körper und begleitet und beschützt die des Verstorbe- 18; 40 EP nen auf dem Weg über das Nirgendmeer.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: bis zu 1 Tag

Kosten: 16 KaP Fertigkeiten: Tod Erlernen: Brn 18; 0 EP

Nemekaths Geisterblick

Du siehst unsichtbare Geister, Dämonen oder Elementarwesen.

Mächtige Liturgie: Du kannst die Geister hören/mit Geistern sprechen/Geister um Hilfe in seltenen Ausnahmefällen und nach sorgbitten (die sie normalerweise gewähren).

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Tod Erlernen: Brn 16; 20 EP

Nemekaths Zwiesprache

Deine Seele verlässt kurzzeitig deinen Körper. Sie kann sich frei bewegen und mit Geistern sowie verlorenen Seelen kommunizieren.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 KaP Fertigkeiten: Tod Erlernen: Brn 14, 40 EP

Tiergestalt

Du verwandelst dich in das heilige Tier deiner Gottheit, wobei du deine geistigen Fähigkeiten behältst. Deine körperlichen Fähigkeiten entsprechen denen des Tiers und du kannst in Tiergestalt keine Liturgien wirken. Erlaubt Aufrechterhalten.

Mächtige Liturgie: Das Tier ist ein überdurchschnittlicher/außergewöhnlicher/herausragender/einzigartiger Vertreter seiner Art. Die Werte des Tieres sind nach Spielleiterentscheid erhöht.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Stunden

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Ehre, Jagd, List, Tod, Wind und

Erlernen: Fir, Ifi 14; Eff, Ron 16; Bor, Hes, Phe Ziel: Einzelperson

Waffenweihe

Du segnest eine Waffe. Diese gilt als geweiht.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst wird

Kosten: 8 KaP, davon 2 gKaP

Fertigkeiten: Magiebann, Heiliges Feuer,

Heerführung, Tod

Erlernen: Ron 12; Ang, Ing 14; Brn, Pra 18;

Anmerkung: Geweihte Waffen werden nur fältiger Überprüfung an Nicht-Geweihte ausgegeben.

Weihe der letzten Ruhestatt

Du segnest einen Boronsanger, der fortan als geweihter Boden gilt und Platz für etwa 32 Gräber bietet. Beschwörungen von unheiligen Wesenheiten sind um -8 erschwert.

Mächtige Liturgie: Verdoppelt die Größe.

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: permanent

Kosten: 16 KaP Fertigkeiten: Tod Erlernen: Brn 12; 20 EP

Weitere Talente: Grabsegen (S. 121), Mirakel (MU, Wahrnehmung)

Vergessen (CH/IN/KL, 1)

Vergessen ist eine weitere Gabe Borons, die insbesondere die Noioniten ihren geisteskranken Schützlingen zukommen lassen wollen.



Bishdariels Angesicht

In seinen Träumen blickt der Gesegnete in seine Vergangenheit und längst verschüttete Erinnerungen, auch wenn diese magisch unterdrückt werden.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Tag Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Vergessen Erlernen: Brn 14; 20 EP

Borons süße Gnade

Du nimmst deinem Ziel die Erinnerung an bestimmte Ereignisse, Fähigkeiten und Wissensbereiche deiner Wahl, oder stellst verlorene Erinnerungen wieder her. Du kannst Erinnerungen an maximal einen Zeitraum von einer Woche beeinflussen.

Mächtige Liturgie: Der Zeitraum beträgt maximal 1 Monat/Jahr/Jahrzehnt/unbegrenzt.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Stunden Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: permanent

Kosten: 16 KaP Fertigkeiten: Vergessen Erlernen: Bor 18; 40 EP

Heiliger Befehl

Das Ziel befolgt einen gottgefälligen Befehl, wenn ihm keine Konterprobe (Willenskraft, 20) gelingt.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 32 Schritt Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Ehre, Ordnung, Vergessen Erlernen: Pra 8; Brn, Ron 12; 60 EP

Innere Ruhe

Du besinnst dich auf deine innere Kraft und befreist deinen Geist. Alle Proben auf Selbstbeherrschung sind um +4 erleichtert.

Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Ordnung, Vergessen Erlernen: Brn, Pra 12; 40 EP

Segen der heiligen Noiona

Du erhältst während der Wirkungsdauer die Möglichkeit, mit deinem Fertigkeitswert in Heilkunde Gifte/Krankheiten auch Sucht- und Geisteskrankheiten zu heilen.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Heilung, Vergessen Erlernen: Brn 14; Per 16; 20 EP

Segen der heiligen Velvenya

Mit dem Segen Borons ist dein Ziel frei von Schlafstörungen, Albträumen, Todesängsten und quälenden Erinnerungen. Auf ihm lastende Furcht-Effekte gelten um eine Stufe niedriger.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Monat

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Vergessen Erlernen: Brn 14; 40 EP

Siegel Borons

Dein Ziel kann über ein bestimmtes Wissen oder Ereignis nicht sprechen oder es auf irgendeine andere Art mitteilen, außer es gelingt ihm eine Konterprobe (Willenskraft, 20). Vorbereitungszeit: 4 Minuten Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Umfassendes Siegel (-8, 16 KaP; das Ziel darf über einen großen Bereich

seines Lebens nicht sprechen.) Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: permanent

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Vergessen Erlernen: Brn 18; 40 EP

Ruf zur Ruhe

Dein Ziel verliert das Bedürfnis zu sprechen, solange du nicht sprichst, außer es gelingt ihm eine Konterprobe (Willenskraft, 20).

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 32 Schritt Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Vergessen Erlernen: Brn 12; 40 EP

Weitere Talente: Mirakel (CH, Heilkunde, KL)

Quellen und Flüsse (IN/KL/KO, 2)

Der Legende nach sind die Flüsse die süßen Tränen Efferds, die das Salz ins Meer schwemmen. Dementsprechend sind auch viele Geweihte des Efferd im Binnenland tätig.



Erwachen des Stromes

Innerhalb weniger Minuten schwillt der Fluss an und führt so viel Wasser wie zur stärksten Regenzeit. Furten und manche Brücken werden unpassierbar und das Wasser reißt lose Gegenstände am Ufer mit.

Mächtige Liturgie: Der Fluss führt um ein/ zwei/drei/vier Viertel mehr Wasser als zur stärksten Regenzeit.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Flutwelle (-8, 8 Aktionen, Wirkungsdauer augenblicklich; das Wasser erscheint in einer plötzlichen, zerstörerischen Flutwelle.)

Ziel: Zone

Reichweite: 32 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Quellen und Flüsse

Erlernen: Eff 16; 20 EP

Flüstern der Fluten

Du öffnest deine Sinne für die Strömungen des Wassers und nimmst vage Eindrücke von Fischen und Meereslebewesen, schwimmenden und versunkenen Gegenständen oder Verschmutzungen im Umkreis von 4 Meilen (bei Flüssen halb so weit mit- und doppelt so weit gegen die Strömung) wahr. Erfordert Konzentration.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 1 KaP

Fertigkeiten: Quellen und Flüsse, Wind und

Wogen

Erlernen: Eff 16; 20 EP

Gesegneter Fang

Die Ausbeute der gesegneten Netze oder Reusen ist verdoppelt.

Mächtige Liturgie: Die Ausbeute steigt auf das

Drei-/Vier-/Fünf-/Sechsfache. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 8 Stunden oder bis der Fang

eingeholt wird Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Quellen und Flüsse, Seefahrt

Erlernen: Eff 8; Swa 12; 20 EP

Hashnabiths Flehen

Du findest den kürzesten begehbaren Weg zur nächsten Wasserquelle.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Quellsegen (-4, Zone; verdoppelt die Wassermenge einer Quelle.) Azilas Quellgesang (-8, 16 KaP, Ziel Zone; aus dem Boden strömt ausreichend reines Trinkwasser, um eine kleine Karawane zu versorgen.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Quellen und Flüsse

Erlernen: Eff 16; 20 EP

Tränen des Milden

Innerhalb des nächsten Tages regnet es auf die Felder im Umkreis von einer Meile und das Saatgut kann wachsen.

Mächtige Liturgie: Verdoppelt den Radius.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Tränen des Zürnenden (-8, 8 Aktionen, Wirkungsdauer 1 Stunde, 16 KaP; statt einem sanften Regen bricht nach 1 Minute ein heftiger Platzregen los, der Wege in Schlammpisten verwandelt und Fernkampfangriffe um -8 erschwert.) Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Quellen und Flüsse

Erlernen: Eff 12; 20 EP

Segensreiches Wasser

Efferdgeweihte rufen Efferds Wasserkrug, Perainegeweihte den Krug der Heiligen Lindegard. Der Krug ist mit 8 Schlucken heiligen Wassers gefüllt. Jeder Schluck heilt 1 Wunde oder stillt den Durst für einen Tag (Efferd) oder stärkt das Wachstum einer Nutzpflanze, die dann innerhalb eines Tages eine Anwendung Früchte/Blüten/Blätter hervorbringt (Peraine). Mächtige Liturgie: Der Krug enthält 4 zusätzliche Schlucke.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: dereweit Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 32 KaP

Fertigkeiten: Quellen und Flüsse, Wachstum

Erlernen: Eff, Per 18; 60 EP

Weitere Talente: Mirakel (KO), Tranksegen (S. 122)

Seefahrt (IN/KK/MU, 2)

Pragmatische Efferdgeweihte sind aus der aventurischen Seefahrt nicht wegzudenken. Sie dienen als Bordgeweihte und schützen Schiffe vor den Gefahren der blutigen See.



Aitheokles' Klageruf

Ein Feuer bis zur Größe eines großen Lagerfeuers erlischt.

Mächtige Liturgie: Du kannst ein Feuer bis zur Größe eines Scheiterhaufens/brennenden Schiffes/einer brennenden Häusergruppe/ eines brennenden Stadtviertels löschen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Kleiner Feuerbann (0 Aktionen, 1 KaP; ein Feuer bis zur Größe einer

Selbstlöschung (0 Aktionen, 2 KaP; du löschst Kosten: 16 KaP

dich selbst.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Seefahrt Erlernen: Eff 16; 40 EP

Anmerkung: Alternativ kann die Liturgie wie Antimagie gegen Feuerzauber wirken (S. 80). Die Randbedingungen entsprechen den dort angegebenen, außer dass die Kosten mit KaP bezahlt werden und die Reichweiten 32 Schritt betragen.

Anrufung der Winde

Im Radius von einer Meile kannst du den Wind auf einer Skala von windstill/leichte Brise/steife Brise/Sturm/Orkan um zwei Stufen verändern und seine Richtung lenken. Mächtige Liturgie: Du kannst den Wind um eine weitere Stufe verändern und den Radius verdoppeln.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Windhauch (0 Aktionen, Wirkungsdauer augenblicklich, 1 KaP; ein kurzer Windstoß weht giftige Dämpfe fort oder löscht ein kleines Feuer.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Seefahrt, Wind und Wogen

Erlernen: Eff, Swa 14; 40 EP

Bootssegen

Die Besatzung des gesegneten Schiffes geht dem Glauben nach bei einem Unglück in Efferds Wasserreich ein. Nach Spielleiterentscheid sind Proben, um widernatürlichen Gefahren zu entgehen, um +2 erleichtert.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis das Schiff deutlich umge-

baut wird Kosten: 16 KaP Fertigkeiten: Seefahrt Erlernen: Eff, Swa 8; 20 EP

Conagas Ruf

Alle Meeresungeheuer im Radius von 100 Schritt ergreifen die Flucht, wenn eine Konterprobe (MU, 20) misslingt.

Mächtige Liturgie: Verdoppelt den Radius.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Fertigkeiten: Seefahrt

Erlernen: Swa 12; Eff 18; 20 EP

Liaiellas Orakel

Du erfährst, ob die Seele eines Verschollenen von Liaiella in Borons Hallen (oder an Swafnirs Tafel) getragen wurde oder nicht. Letzteres ist auch der Fall, wenn der Verschollene lebt oder an Land, oder dämonisch verseuchtem Gewässer, starb.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 KaP Fertigkeiten: Seefahrt Erlernen: Eff, Swa 12; 20 EP

Mannschaftssegen

Die gesamte Schiffsmannschaft erhält eine Erleichterung von +2 auf MU-Proben und ignoriert eine Stufe jedes Furchteffekts, solange sie sich an Bord eines Schiffes aufhält.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Jahr Kosten: 16 KaP, davon 2 gKaP Fertigkeiten: Seefahrt Erlernen: Swa 8; Eff 12; 20 EP

Segen des Plättlings

Du verwandelst 100 Liter Salzwasser in Trink-

Mächtige Liturgie: Du verwandelst

200/300/400/500 Liter. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Seefahrt Erlernen: Eff, Swa 14; 20 EP

Sterne funkeln immerfort

Dein Ziel kann selbst durch Wolken und

Nebel die Sterne erkennen. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 2 KaP

Fertigkeiten: Nächtlicher Schatten, Seefahrt,

Erlernen: Phe 12; Eff, Nan, Swa 14; 20 EP

Weitere Talente: Gesegneter Fang (S. 125),

Mirakel (GE, KK, Athletik)

Wind und Wogen (GE/IN/KL, 2)

Die Mystiker unter den Efferdgeweihten schwimmen mit den Delphinen, studieren Wind und Wetter und versuchen aus dem Wellenspiel oder dem Vogelflug den Willen des Unergründlichen abzuleiten.



Anrufung Kaucas

Tosende Winde umgeben dich und wehren Fernkampfangriffe bis zur Größe eines Wurfspeeres ab. Ungezielte Geschosse (wie in einem Pfeilhagel) treffen dich nicht, Fernkampfangriffe auf dich sind um -4 erschwert. Mächtige Liturgie: Der Malus steigt um -2. Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Im Auge des Sturms (-8, Zone, 16 KaP; die Winde umgeben ein ganzes Schiff und wehren Geschosse bis zur Größe einer Rotzenkugel ab.)

Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Wind und Wogen Erlernen: Swa 14; Eff 16; 40 EP

Anrufung Nuiannas

In einem Bereich von 100 Schritt Radius entsteht eine dichte Nebelfront und breitet sich in Mächtige Liturgie: Der Vorteil gilt für alle die von dir bestimmte Richtung aus.

Mächtige Liturgie: Verdoppelt den Radius

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Begleiter (-4; die Nebelfront

bewegt sich mit dir.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Wind und Wogen Erlernen: Eff 14; Swa 18; 40 EP

Begehen der heiligen Wasser

Du kannst auf der Wasseroberfläche gehen, als würdest du von einer Welle getragen. Du erleidest keine Abzüge durch ungünstige Position und wirst nicht durch Wellen und Strömungen beeinflusst. Erlaubt Aufrechterhalten.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Wind und Wogen

Erlernen: Eff 12; 20 EP

Efferdanes Reinigung

Dein Gebet schwächt charyptide Einflüsse in der Umgebung. Auf der Skala normal/leicht verseucht/deutlich verseucht/stark verseucht/ kleines Unheiligtum/mittleres Unheiligtum/ mächtiges Unheiligtum verschiebt sich das Gebiet um eine Stufe nach vorne.

Mächtige Liturgie: Das Gebiet sinkt um eine

weitere Stufe.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Zone

Reichweite: 32 Schritt Wirkungsdauer: 1 Jahr

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Wind und Wogen Erlernen: Eff, Swa 16; 40 EP

Anmerkung: Verschiebst du die Skala auf normal, kehren die dämonischen Einflüsse nicht von selbst zurück - außer die Ursache der Verseuchung existiert weiterhin. Alternativ kann die Liturgie wie Antimagie gegen charyptide Magie wirken (S. 80). Die Randbedingungen entsprechen den dort angegebenen, außer Fertigkeiten: Wind und Wogen dass die Kosten mit KaP bezahlt werden und die Reichweiten 32 Schritt betragen.

Gesang der Delphine

Die von dir gesegnete Person erhält den Vorteil Tierempathie (Delphine für Eff oder Pottwale für Swa) und erleidet keine Erschöpfung durch den Einsatz dieser Gabe. Segnest du dich selbst, kannst du notwendige Proben auf Wind und Wogen statt auf Überleben ablegen.

Walartigen/Fische/Meeresbewohner.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 KaP Fertigkeiten: Wind und Wogen Erlernen: Eff, Swa 16; 20 EP

Gleichklang des Geistes

Du erhältst einen kurzen Einblick in die Gefühle deines Gegenübers. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 1 KaP

Fertigkeiten: Heilung, Wind und Wogen Erlernen: Swa 8; Eff 12, Per 14; 20 EP

Neckeratem

Das Ziel kann im Wasser atmen und sieht durch Wasser wie durch Luft. Erlaubt Aufrechterhalten.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Gruß des Versunkenen (-8, Zone, 16 KaP; der Zauber betrifft alle im

Radius von 4 Schritt.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 2 Stunden

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Wind und Wogen Erlernen: Eff 12; Swa 16; 20 EP

Ruf der Gefährten

Du rufst einen Delphin aus der Umgebung herbei, der sich so schnell wie möglich nähert, und kannst ihn um einen Gefallen bitten. Ist kein Tier in Reichweite, passiert nichts.

Mächtige Liturgie: Du rufst 2/4/8/16 Tiere.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 4 Meilen Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP

Erlernen: Eff, Swa 16; 20 EP

Swafnirs Ruhelied

Du stärkst die Selbstbeherrschung deines Zieles. Willenskraft-Proben, um sich zu beruhigen oder Zorn zu unterdrücken, sind um +4 erleichtert.

Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen Ziel: Einzelperson

Reichweite: 2 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Wind und Wogen

Erlernen: Swa 12; 20 EP

Anmerkung: Alternativ kann die Liturgie wie Antimagie gegen Berserkerzauber wirken (S. 80). Die Randbedingungen entsprechen den dort angegebenen, außer dass die Kosten mit KaP bezahlt werden und die Reichweiten 32 Schritt betragen.

Weitere Talente: Anrufung der Winde (S. 126), Exorzismus (S. 124), Flüstern der Fluten (S. 125), Tiergestalt (S. 124), Mirakel (IN, MU (nur Swa), Selbstbeherrschung (nur Swa), Überleben, Wahrnehmung (nur Eff))

Jagd (IN/GE/MU, 1)

Die Hüter der Jagd begleiten Jagdgesellschaften und achten über die Einhaltung der waidmännischen Regeln.



Gemeinschaft treuer Gefährten

Du stärkst die Bindung zwischen einem Tier und seinem Besitzer. Proben im Umgang mit dem Tier sind um +4 erleichtert, freie Fertigkeiten (wie Abrichter) zählen als eine Stufe höher.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Woche Ziel: Tier und Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Jahr Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Jagd Erlernen: Ifi 14; 40 EP

Jagdglück

Im Laufe der Wirkungsdauer findest du das nächste Tier, das firungefällig erjagt werden kann. Dadurch sinkt die Schwierigkeit einer Jagd auf 12 (entsprechend eines wildreichen Gebiets, S. 68).

Mächtige Liturgie: Verdoppelt die Zahl der gefundenen Tiere.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Stunden

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Jagd Erlernen: Fir, Ifi 12; 20 EP

Seelengefährte

Du bittest Firuns Wilde Jagd um einen Gefallen. Das Tier der Wilden Jagd, das diesen Gefallen am ehesten erfüllen kann, macht sich sofort auf den Weg zu dir und erfüllt den Gefallen. (Ist diese Tierart in der Region nicht heimisch, erreicht der Ruf ein verwandtes Tier.) Ist kein Tier in Reichweite, passiert nichts. Mächtige Liturgie: Du rufst 2/4/8/16 Tiere. Probenschwierigkeit: 12

Reichweite: 4 Meilen Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Jagd Erlernen: Fir 16; 20 EP

Segnung des Heiligen Mikail

Du bittest den Heiligen Mikail um Treffsicherheit für den Schützen. Der nächste Fernkampfangriff ist um +4 erleichtert und ignoriert eine Stufe Deckung des Ziels (S. 51).

Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Langer Segen (-8, 8 KaP; die Liturgie wirkt auf alle Fernkampfangriffe

während der Wirkungsdauer.) **Vorbereitungszeit:** 0 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Aktionen

Kosten: 4 KaP Fertigkeiten: Jagd

Erlernen: Fir 12, Ifi 14; 20 EP

Tierempathie

Du erhältst den Vorteil Tierempathie und erleidest keine Erschöpfung durch den Einsatz dieser Gabe. Außerdem kannst du notwendige Proben auf Jagd statt auf Überleben ablegen.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Jagd Erlernen: Ifi 16; 40 EP

Trophäe erhalten

Die gesegnete Jagdbeute verdirbt während der Wirkungsdauer nicht und kann so verarbeitet werden, als wäre das Beutetier frisch erlegt worden.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 4 KaP Fertigkeiten: Jagd

Erlernen: Fir 12, Ifi 16; 20 EP

Weitere Talente: Mirakel (GE, IN (nur Ifi), Heimlichkeit, Schusswaffen (nur Fir), Wurfwaffen(nur Fir), Wahrnehmung (nur Ifi)), Tiergestalt (Tod)

Wildnis (FF/IN/MU, 2)

Die Waldläufer des Nordens streifen oft monatelang abseits aller Wege durch die Wildnis, ohne ihr Ziel aus den Augen zu verlieren.



Firuns Einsicht

Du rufst Firuns Ring herbei, der dir den Aufenthaltsort von Lebewesen im Radius von 16 Meilen offenbart. Du kannst außerdem Tiere von Humanoiden unterscheiden.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: dereweit Wirkungsdauer: 1 Stunde Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Wildnis Erlernen: Fir 16; 40 EP

Flüstern der Wildnis

Die von dir gesegnete Person erhält den Vorteil Tierempathie (Eisbären) und erleidet keine Erschöpfung durch den Einsatz dieser Gabe. Segnest du dich selbst, kannst du notwendige Proben auf Wildnis statt auf Überleben ablegen. Mächtige Liturgie: Der Vorteil gilt für alle

Bären/Hundeartigen/Raubtiere. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 KaP Fertigkeiten: Wildnis Erlernen: Fir 14; 20 EP

Geteiltes Leid

Du rufst den Mantel der heiligen Matscha und schneidest für den Gesegneten ein Stück ab. Der Mantel verleiht ihm Immunität gegen Kälteschaden, bis er an angemessene Kleidung gelangen kann.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Monat

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Wildnis Erlernen: Ifi 12; 20 EP

Ziel: Zone

Pfeil des Heiligen Isegrein

Du rufst den Heiligen Isegrein an, um einen Pfeil zu segnen. Der Pfeil gilt als geweiht und

seine Reichweite ist verdoppelt.

Mächtige Liturgie: Der Schaden des Pfeils

erhöht sich um 1W6 TP. Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Permanenz (-4, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst oder der Pfeil verschossen wird, Kosten 8 KaP, davon 1

gKaP)

Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Aktionen

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Wildnis Erlernen: Fir 16; 40 EP

Segen des Heiligen Isegrein

Der Gesegnete wird eins mit seiner Umgebung. In der Wildnis wird er wie mit der Gabe Gefahreninstinkt vor natürlichen Gefahren gewarnt. Wirkt nicht unter der Erde, auf dem Meer oder in dämonisch pervertiertem

Mächtige Liturgie: Überleben-Proben sind

um +2 erleichtert. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 2 Tage

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Wildnis Erlernen: Fir, Ifi 14; 40 EP

Sichere Wanderung im Schnee

Der Gesegnete kann in tiefstem Schnee und auf Eis laufen, als würde er über festen Boden gehen. Erlaubt Aufrechterhalten.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Eiskletterer (-4; der Gesegnete Probenschwierigkeit: 12 kann an Eiswänden wie auf Fels klettern.)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Stunden

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Wildnis, Winter Erlernen: Fir, Ifi 12; 20 EP

Stärke des Waldläufers

Verdoppelt dein DH* (S. 44) und das Intervall, in dem körperliche Anstrengung Erschöpfung verursacht.

Mächtige Liturgie: Verdreifacht/vervierfacht/ verünffacht/versechsfacht dein DH* und das

Intervall.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 2 Tage

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Wildnis Erlernen: Fir 12; 20 EP

Weg des Fuchses

Du kannst dich auch auf schlechten Pfaden, durch natürliche Hindernisse oder Menschenmassen wie auf einer normalen Straße bewegen. Proben in Verfolgungsjagden und unter schwierigen Bedingungen sind um +4 erleichtert.

Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Nächtlicher Schatten, Wildnis Erlernen: Fir, Phe 14; Ifi 16; 40 EP

Weisung des Himmels

Du hast für die Wirkungsdauer einen untrüglichen Sinn für die Himmelsrichtungen, was passende Proben nach Meisterentscheid um bis zu +4 erleichtert.

Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Minute

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Stunden

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Licht, Wildnis, Wissen Erlernen: Fir, Ifi, Pra 8; Hes 14; 20 EP

Zuflucht finden

Du findest intuitiv den Weg zur nächsten sicheren Lagerstätte. Entsprechende Überleben-Proben sind um +4 erleichtert.

Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 KaP Fertigkeiten: Wildnis Erlernen: Fir, Ifi 12; 20 EP

Weitere Talente: Mirakel (CH (nur Ifi), MU, Heilkunde (nur Ifi), Überleben)

Winter (KK/KO/MU, 2)

Firungeweihte Einsiedler des Nordens harren in lebensfeindlicher Kälte aus und trotzen Schneestürmen, um sich ihrem Herrn näher zu fühlen.



Eiskerker

Das Ziel wird von einem Eiskerker mit einer Härte von 16 eingeschlossen, wenn ihm keine Konterprobe (KK, 20) gelingt.

Mächtige Liturgie: Die Härte erhöht sich um 8.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Eisgrab (-8, Wirkungsdauer bis die Bindung gelöst wird, Kosten 16 KaP, davon 2 gKaP; das Ziel wird in einem eisigen Grab mit verdoppelter Härte eingeschlossen. Es kann sich nicht aus eigener Kraft befreien.) Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 16 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Winter Erlernen: Fir 16; 40 EP

Anmerkung: Wenigen Hochgeweihten soll eine Variante bekannt sein, mit der ganze Gebäude unter Eis begraben werden können.

Ruf des Asainyf

Du bist immun gegen Eis- und Kälteschaden. Modifikationen: Erweiterter Schutz (-4; der Schutz betrifft auch deine Ausrüstung.) Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Winter Erlernen: Fir 12; 20 EP

Schneesturm

Im Radius von einer Meile entsteht ein Schneesturm. Der Wind steigt auf einer Skala von windstill/leichte Brise/steife Brise/Sturm/Orkan um eine Stufe. Die Temperatur sinkt auf einer Skala von kühl/kalt/eiskalt/Firunsfrost (S. 44) um eine Stufe, aber mindestens auf kalt. Es herrscht starker Schneefall. Eine Verfolgung durch den Schneesturm ist nur mit einer Konterprobe (Überleben, 16) möglich.

Mächtige Liturgie: Du kannst den Wind um eine weitere Stufe erhöhen und den Radius verdoppeln.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Minuten Ziel: Zone

Reichweite: 1 Meile

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 16 KaP Fertigkeiten: Winter Erlernen: Fir 16; 40 EP

Anmerkung: Hohe Temperaturen können die Wirkungsdauer nach Spielleiterentscheid auf bis zu 1 Stunde senken.

Winterschlaf

Das gesegnete Ziel fällt in einen tiefen Winterschlaf, in dem sie weder Nahrung noch Atemluft benötigt und jeglichen Schaden durch natürliche Hitze oder Kälte ignoriert. Die Effekte von Giften und Krankheiten werden gestoppt, allerdings regeneriert sie auch nur einmal pro Woche. Die Gesegnete erwacht, wenn sie eine Wunde erleidet.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Stunde Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Monat

Kosten: 16 KaP Fertigkeiten: Winter Erlernen: Fir 14; 20 EP

Zorn des Heiligen Firungald

Du segnest eine Nahkampfwaffe. Diese gilt als geweiht und verursacht Erfrieren.

Mächtige Liturgie: Erhöht den Waffenscha-

den um +1.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Tag Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Winter Erlernen: Fir 14; 40 EP

Weitere Talente: Märtyrersegen (S. 122), Mirakel (KK, KO), Selbstbeherrschung, Sichere Wanderung im Schnee (S. 129)

Heiliges Handwerk (FF/FF/KK, 2)

Die meisten menschlichen Ingerimm-Geweihten und die zwergischen Hüter der Esse verstehen sich als Handwerker, die dem vollkommenen Handwerksstück nacheifern.



Erneuerung des Geborstenen

Ein einfacher Gegenstand wie eine Nahkampfwaffe oder ein Kutschenrad erhält sofort 8W6 Reparaturpunkte. Für jede Überschreitung der Härte wird eine Beschädigung repariert. Wirkt nicht auf völlig zerstörte Gegenstände.

Mächtige Liturgie: Erhöht die Reparatur-

punkte um 16.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Komplexer Gegenstand (-4; repariert einen komplexen Gegenstand wie eine Armbrust.)

Hochkomplexer Gegenstand (-8; repariert mechanische Meisterwerke wie ein Vinsalter Ei.) Zerstört (-16, 16 KaP; wirkt nach Spielleiterentscheid auch auf völlig zerstörte Gegen-

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Handwerk Erlernen: Ing 12; Ang 14; 40 EP

Handwerkssegen

Der Segen erleichtert alle Proben zur Herstellung eines bestimmten Handwerksstückes um +2.

Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +1.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis zur Fertigstellung

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Handwerk Erlernen: Ang, Ing 12; 60 EP

Kunstverstand

Du erhältst einen groben Eindruck vom Verkaufswert des Gegenstandes.

Probenschwierigkeit: 12

Mächtige Liturgie: Du erhältst einen ungefähren/ Weitere Talente: Mirakel (FF, Handwerk) guten/genauen/detaillierten Eindruck.

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Handwerk, List Erlernen: Ang 12; Ing, Phe 14; 20 EP

Meisterstück

Während du dich in deine Handwerkskunst versenkst, wirst du mit Inspiration erfüllt. Du kannst ein Kunstwerk wie mit dem Vorteil Meisterwerk (S. 26) erschaffen. Besitzt du den Vorteil bereits, steigt die Qualität um eine weitere Stufe.

Probenschwierigkeit: Herstellungsschwierig-

keit des Handwerksstücks Vorbereitungszeit: 1 Tag

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis zur Fertigstellung

Kosten: 32 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Handwerk, Wissen Erlernen: Ang, Hes, Ing 16; 60 EP

Purgation

Ein magisches Artefakt wird ausgebrannt. Es hat fortan keinerlei magische Wirkung mehr. Probenschwierigkeit: Erschaffungsschwierigkeit des Artefakts

Modifikationen: Praios Gnade (-8, 32 KaP; du brennst einem Magiebegabten seine astrale Kraft aus. Er verliert den Vorteil Zauberer und seine komplette Astralenergie, sein Körper bleibt aber unversehrt.)

Vorbereitungszeit: 8 Stunden

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Handwerk, Magiebann Erlernen: Pra, Hes 14; Ing 16; Ang, Ron 18;

Unterpfand des Heiligen Rhys

Jeder Betrachter erkennt den gerechten Verkaufswert des gesegneten Gegenstandes. Um es zu einem anderen Wert zu erwerben oder zu kaufen, ist eine Konterprobe (Überreden, 16) nötig. Jeder Versuch, das Objekt magisch zu verändern oder zu zerstören, ist um -4 erschwert. Mächtige Liturgie: Der Malus steigt um -2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Monat

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Handwerk Erlernen: Ing 18; 20 EP

Heiliges Erz (FF/KL/KO, 2)

Ingerimm ist der Herr der Erzes und der unterirdischen Schätze. Er bewahrt die Gläubigen unter der Erde, während Frevler seinen alles erschütternden Zorn spüren.



Angroschs Opfergabe

Du kannst einen Gegenstand aus verarbeitetem Metall und Edelsteinen mit bis zu 8 Stein wieder mit dem Fels verschmelzen. Solche Gegenstände können nicht mehr herausgelöst werden.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 2 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Erz Erlernen: Ang 12; 20 EP

Eherne Kraft

Die Erde bebt. Alle Ziele in einem Radius von 4 Schritt werden niedergeschmettert, wenn eine *Konterprobe* (KK, 16) misslingt. Mächtige Liturgie: Verdoppelt jeweils den Radius und richtet Schäden an loser Keramik/ Möbeln/Holzbauten/Steinbauten an.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Erdbeben (-8, 1 Stunde, 1 Meile, Wirkungsdauer 8 Aktionen, 32 KaP; Ingerimms Zorn fügt Gebäuden in einem Radius von 128 Schritt schwerste Schäden zu.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Erz Erlernen: Ang, Ing 18; 40 EP

Geläutert sei Erz und Goldgestein

Aus einem Erzklumpen mit bis zu 8 Stein Gewicht werden alle nutzbaren Metalle in reiner Form herausgepresst.

Mächtige Liturgie: Verdoppelt das Gewicht.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Erz Erlernen: Ang 16; 20 EP

Goldener Blick

Du erspürst die Gegenwart und die genaue Lage von Bodenschätzen in einem Radius von 32 Schritt

Mächtige Liturgie: Verdoppelt den Radius.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Erz Erlernen: Ang 16; Ing 18; 20 EP

Ingerimms Zorn verschone uns

Der Stein des Ingerimm erscheint. Im Umkreis von 8 Meilen um diesen unbeweglichen Stein sind alle Lebewesen und Bauwerke vor den elementaren Kräften des Feuers und des Erzes (Brände, Steinschlag, Erdbeben,

Vulkanausbrüche) geschützt. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: dereweit Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 32 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Erz Erlernen: Ang, Ing 16; 20 EP

Largorax' Hammer

Du rufst Lagorax' Hammer herbei. Der Hammer erleichtert alle Schmieden-Proben an einem bestimmten Handwerksstück um +2. Der Hammer kann auch als Waffe gegen einen Drachen oder einen Gegenstand aus Erz oder Fels gerichtet werden und richtet 2W20+10 TP an. Er verschwindet nach einem Angriff. Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +1 und den Schaden um +10.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: dereweit Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Erz, Heiliges Hand-

werk

Erlernen: Ang 18; 60 EP

Licht des verborgenen Pfades

An einer unterirdischen Weggabelung findest du die richtige Abzweigung zu deinem Ziel. Du musst schon einmal an deinem Ziel gewesen sein.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 2 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Erz Erlernen: Ang 12; Ing 14; 20 EP

Sicherer Weg durch den Fels

Unter der Erde wird dein Ziel wie mit der Gabe Gefahreninstinkt vor natürlichen Gefahren gewarnt. Überleben-Proben sind um +4 erleichtert.

Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Minuten Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Erz Erlernen: Ang, Ing 16; 20 EP

Vertrauter des Felsens

Du bist immun gegen Erzschaden und Schaden aus Steinschlag und Steinwaffen.

Modifikationen: Erweiterter Schutz (-4; der Schutz betrifft auch deine Ausrüstung.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP

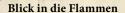
Fertigkeiten: Heiliges Erz Erlernen: Ang 14; Ing 16; 20 EP

Weitere Talente: Mirakel (Hiebwaffen, KO, Selbstbeherrschung)

Heiliges Feuer (IN/FF/MU, 3)

Nordaventurische Feueranbeter und zwergische Hüter der Wacht nutzen die lebensspendende und zerstörerische Kraft des Feuers, um gegen eisige Kälte oder unheiliges Drachenfeuer zu bestehen.





Du erhältst grobe visionäre Einblicke in die Geschichte eines Brandes, der sich im Laufe des letzten Tages ereignet hat.

Mächtige Liturgie: Du erhältst einen ungefäh- Schritt betragen. ren/guten/präzisen/vollständigen Eindruck. Spätestens dann erfährst du die Identität eines Lodernder Zorn möglichen Brandstifters.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Vergangener Brand (-4 pro Zeitstufe; der Brand hat sich im Laufe der letzten Woche/des letzten Monats/des letzten Jahres/seit Zwergengedenken ereignet.)

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Feuer Erlernen: Ang 12; Ing 16; 20 EP

Heilige Schmiedeglut

Ein Feuer wird so heiß, dass es zum Schmieden genutzt werden kann (Temperaturstufe Lava, S. 44). Mit dieser Liturgie und einigen transportablen Werkzeugen kannst du Bedingungen schaffen, die einer archaischen Schmiede entsprechen (S. 67).

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Allmacht der Lohe (-4, Einzelobjekt, 8 KaP; statt des Feuers erhitzt du direkt ein Metallstück von bis zu 8 Stein.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: 2 Schritt Wirkungsdauer: 4 Stunden

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Feuer Erlernen: Ing 12; Ang 14; 40 EP

Herr über Feuer und Glut

Du kannst ein bestehendes Feuer bis zur Größe eines großen Lagerfeuers formen. Die Verformung geschieht mit einer Geschwindigkeit von 4 Schritt pro Initiativephase und benötigt Konzentration.

Mächtige Liturgie: Du kannst Feuer bis zu einer Größe eines Scheiterhaufens/brennenden Hauses/einer brennenden Häusergruppe/ eines brennenden Stadtviertels formen.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Gebieter der Lava (-4; du kannst die Richtung von Lavaströmen bestimmen, solange die Lava dadurch nicht bergauf fließt.)

Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 32 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Feuer Erlernen: Ang, Ing 18; 40 EP

Anmerkung: Alternativ kann die Liturgie

wie Antimagie gegen Feuerzauber wirken (S. 80). Die Randbedingungen entsprechen den dort angegebenen, außer dass die Kosten mit KaP bezahlt werden und die Reichweiten 32

Stichflammen schießen aus einem mindestens fackelgroßen Feuer empor. Die Flammen richten 4W6 TP an und verursachen Nachbrennen. Pro Schritt Entfernung fällt der niedrigste Würfel weg. Du selbst bist gegen den Schaden immun.

Mächtige Liturgie: Die TP steigen um 2W6.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Feuer Erlernen: Ang 16; Ing 18; 60 EP

Anmerkung: Wenige Hochgeweihte kennen angeblich eine noch mächtigere Variante mit einem deutlich höheren Wirkungsbereich.

Vertrauter der Flamme

Du bist immun gegen Feuerschaden und

Modifikationen: Erweiterter Schutz (-4; der Schutz betrifft auch deine Ausrüstung.)

Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Feuer Erlernen: Ang, Ing 12; 40 EP

Waliburias Wehr

Bei jeder deiner Bewegungen stieben Funken und Rauch steigt auf. Für feindlich gesinnte Humanoide, Tiere, Feenwesen oder Mythenwesen giltst du als Schreckgestalt Stufe II (S. 47).

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Heiliges Feuer Erlernen: Ang 14; Ing 16; 40 EP

Weitere Talente: Feuersegen (S. 121), Exorzismus (S. 124), Waffenweihe (S. 124), Mirakel (MU, MR, KK)

Lehre (CH/IN/KL, 1)

Insbesondere die Anhänger der Satori-Strömung sind beseelt vom Wunsch, anderen Erkenntnis zuteil werden zu lassen.



Auge des Händlers

Mit untrüglicher Sicherheit findest du ein besonderes Stück auf einem Markt, in einem Geschäft oder einer Ansammlung von Gegenständen. Meistens handelt es sich um ein Schnäppchen, es kann aber auch ein Gegenstand mit einer besonderen Vorgeschichte oder einem verborgenen Geheimnis sein.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Lehre, List

Erlernen: Phe 14; Nan 18; 20 EP

Entzug von Nandus Gaben

Du strafst dein Ziel mit Dummheit. Alle Proben auf KL und IN sind um -4 erschwert, Proben auf Fertigkeiten mit KL oder IN um -2. Mächtige Liturgie: Der Malus steigt um -2/-1.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 8 Aktionen Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Lehre, List

Erlernen: Hes, Nan 12; Phe 16; 20 EP

Gift der Erkenntnis

Du lässt dich von einer Schlange beißen. Solange das Gift wirkt, erhältst einen ungefähren Eindruck von den Gedanken deines Gegenübers. Weiß das Ziel, dass seine Gedanken gelesen werden, kann es dich mit einer Konterprobe (Willenskraft, 20) in die Irre führen. Mächtige Liturgie: Du erhältst einen deut-

lichen/klaren/vollständigen Eindruck in die Gedanken deines Ziels.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Tiefentelepathie (-16, 8 KaP; du erhältst einen Einblick in innerste Vorgänge.) Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: solange das Gift wirkt

Kosten: 4 KaP Fertigkeiten: Wissen Erlernen: Hes 18; 40 EP

Schrifttum ferner Lande

Du bist unerfahren in einer beliebigen Schrift. Mächtige Liturgie: Je zwei Stufen steigern deine Schriftkenntnis auf erfahren/meisterlich.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Lehre, List Erlernen: Hes 14; Phe 18; 40 EP

Sprechende Symbole

Du erhältst einen groben Eindruck über die

Bedeutung eines Symbols.

Mächtige Liturgie: Du erhältst einen ungefähren/guten/präzisen/vollständigen Eindruck.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 KaP Fertigkeiten: Wissen Erlernen: Hes, Nan12; 20 EP

Wundersame Verständigung

Du bist unerfahren in einer beliebigen Sprache. Mächtige Liturgie: Je zwei Stufen steigern deine Sprachkenntnis auf erfahren/meisterlich.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Hoftag der Sprachen (Zone, Wirkungsdauer 4 Stunden, 16 KaP; die Liturgie wirkt auf alle Ziele in einem Umkreis von 8

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Lehre, List

Erlernen: Phe 12; Nan 14; Hes 16; 40 EP

Weitere Talente: Mirakel (CH, Mythenkunde), Sterne funkeln immerfort (S. 122), Weisheitssegen (S. 122)

Magie (IN/KL/MU, 2)

Hesinde gilt als Schutzpatronin der Magie und Du analysierst die Kraftfäden eines arkanen nicht wenige Geweihte, gerade unter den Dra- Artefakts oder eines magischen Wesens. Das conitern, gelten als Experten in diesem Gebiet. entspricht einem AG von 2 für die Struk-



Argelions bannende Hand

Die Liturgie wirkt als Konterprobe (12) gegen einen Zauber. Gelingt sie, wird der Zauber

aufgehoben.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen Ziel: wirkender Zauber Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: halbe Basiskosten des Zaubers in KaP

Fertigkeiten: Magie, Magiebann Erlernen: Hes, Pra 12; 60 EP

Argelions Mantel

Die Liturgie wirkt als Konterprobe (12) gegen jeden auf dich gewirkten Zauber. Gelingt sie,

misslingt der Zauber. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Abu al'Mada, Magie, Magiebann Vertreibung des Dunkelsinns Erlernen: Pra 14; Hes 16; Phe 18; 60 EP

Argelions Spiegel

Der nächste auf dich gewirkte Zauber wird auf ner Probe werden die Zauber aufgehoben. den Zauberer zurückgeworfen.

Mächtige Liturgie: Ein weiterer Zauber wird

zurückgeworfen.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 KaP Fertigkeiten: Magie Erlernen: Hes 18; 60 EP

Blick der Weberin

turanalyse (mehr dazu siehe S. 73). Mächtige Liturgie: Der AG steigt um 1.

Probenschwierigkeit: 16 Vorbereitungszeit: 1 Stunde Ziel: Einzelobjekt, Einzelwesen Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Magie

Sicht auf Madas Welt

Erlernen: Hes 12; 40 EP

Du nimmst magische Kraft in deiner Umgebung als silbernen Schimmer wahr. Das entspricht einem Analysegrad von 1 für die Intensitätsanalyse.

Mächtige Liturgie: Der AG steigt um 1.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: selbst

Reichweite: 16 Schritt Wirkungsdauer: 4 Aktionen

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Abu al'Mada, Magie, Magiebann

Erlernen: Hes 8; Pra 12; Phe 18; 20 EP

Unverstellter Blick

Du nimmst alle Illusionen als golden (Pra), silbern (Phe) oder grün (Hes) schillernd wahr.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 8 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Abu al'Mada, Magie, Magiebann Erlernen: Hes, Nan 12; Phe, Pra 16; 20 EP

Die Liturgie gilt als Konterprobe (8) gegen sämtliche Einflusszauber, Hexenflüche und Druidenrituale auf deinem Ziel. Bei gelunge-

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Stunden

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Magiebann Erlernen: Pra 14; Hes 18; 20 EP

Weitere Talente: Mirakel (IN, Magiekunde, MR), Purgation (S. 130)

Wissen (IN/KL/KL, 1)

Hesinde ist die Quelle des Wissens, das von den Geweihten gesammelt und gerade von den Pastori auch eifersüchtig gehütet wird.



Aura der Form

Du erhältst einen groben Eindruck in die Vorgeschichte eines Gegenstandes.

Mächtige Liturgie: Du erhältst einen ungefähren/guten/präzisen/vollständigen Eindruck.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: List, Wissen Erlernen: Phe, Hes 14; 40 EP

Buchprüfung

Du findest sofort die interessante Stelle in einem Buch.

Mächtige Liturgie: Du findest die für dich interessanten Stellen aus 2/4/8 Büchern.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: List, Wissen Erlernen: Hes, Phe 12; 20 EP

Ein Bild für die Ewigkeit

Du kannst dir deine aktuellen Sinneseindrücke für immer einprägen. Probenschwierigkeit:12

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 4 KaP Fertigkeiten: Wissen Erlernen: Nan 14; 40 EP

Graues Siegel

Du verschlüsselst eine Nachricht, sodass sie nur noch von der von dir genannten Person gelesen werden kann. Die Verschlüsselung kann nur mit einer Freien Fertigkeit (z.B. Kryptograph) auf

meisterlich oder mit einer Konterprobe (KL, 20) und 4 Stunden Zeitaufwand entschlüsselt werden.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Personengruppe (-4; du kannst eine Personengruppe nennen.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Nächtlicher Schatten, Wissen Erlernen: Nan, Phe 14; Hes 18; 20 EP

Ingalfs Alchemie

Du rufst den heiligen Trichter Hesindes herbei, der jede alchemistische Substanz in ihre Bestandteile zerlegen kann. Bei der alchemistischen Analyse erhältst du +2 AG. Außerdem können so seltene Zutaten gewonnen werden.

Mächtige Liturgie: Der AG steigt um 1.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Stunde Ziel: Einzelobjekt

Reichweite: dereweit Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 16 KaP Fertigkeiten: Magie Erlernen: Hes 18; 40 EP

Schlangenstab

Dein Stab verwandelt sich in eine Smaragdnatter, die dich verteidigt. Die Natter verfügt über die Werte einer Schlange (S. 157) und die Vorteile Resistenz (profan) III und Schreckgestalt II. Ihre Angriffe richten geweihten Schaden an.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Wissen Erlernen: Hes 12; 40 EP

Sternenspur

Du kannst mit einer einfachen Berührung einen leuchtenden Stern als Markierung auf einer Oberfläche hinterlassen, den nur du sehen kannst. Insgesamt kannst du 8 solcher Sterne hinterlassen.

Mächtige Liturgie: Du kannst 4 weitere Sterne Wirkungsdauer: 1 Monat hinterlassen.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Nächtlicher Schatten, Wissen Erlernen: Phe 14, Nan 18; 20 EP

Urischars ordnender Blick

Du siehst die verborgene Ordnung im Chaos: Du findest Bücher der gleichen Fachrichtung in einer alten Bibliothek, Gegenstände des gleichen Vorbesitzers beim Hehler, und das Muster in der Einbruchsliste der Stadtgarde. Entsprechende Proben (etwa bei Recherchen) sind um +4 erleichtert.

Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: selbst

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Ordnung, Wissen Erlernen: Pra 12, Nan 16; 20 EP

Weitere Talente: Mirakel (Alchemie, Derekunde, KL), Meisterstück (S. 130), Weisung des Himmels (S. 129)

Wachstum (FF/KL/KO, 1)

Viele ländliche Perainegeweihte beteiligen sich an der bäuerlichen Arbeit und segnen Felder und Jungtiere.



Dreifacher Saatsegen

Das gesegnete Feld ist vor Ernteschäden durch schlechte Witterung geschützt. Jeder Versuch, die Ernte magisch zu zerstören, ist um -4 erschwert.

Mächtige Liturgie: Der Malus steigt um -2.

Probenschwierigkeit:12 Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Kosten: 4 KaP Fertigkeiten: Wachstum Erlernen: Per 8; 0 EP

Erneuerung des Landes

Dein Gebet schwächt dämonische Verseuchung in deiner Umgebung. Auf der Skala normal/leicht verseucht/deutlich verseucht/ stark verseucht/kleines Unheiligtum/mittleres Unheiligtum/mächtiges Unheiligtum sinkt das Gebiet um eine Stufe.

Mächtige Liturgie: Die Verseuchung sinkt um Peraines Pflanzengespür

eine weitere Stufe. Probenschwierigkeit:12 Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Jahr

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Wachstum Erlernen: Per 18; 40 EP

Anmerkung: Verschiebst du die Skala auf normal, kehren die dämonischen Einflüsse nicht von selbst zurück - außer die Ursache der Verseuchung existiert weiterhin.

Kälbchensegen

Das gesegnete neugeborene Tier ist immun gegen Krankheiten.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Tier

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 2 KaP

Fertigkeiten: Wachstum Erlernen: Per 12, 0 EP

Kraft des Lebens

Du segnest bis zu 4 Personen. Proben auf KO und KK sind um +2 erleichtert, Fertigkeitsproben mit einem dieser Attribute (außer Kampffertigkeiten) um +1.

Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2/+1. Derekunde)

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Wachstum Erlernen: Per 16; 40 EP

Parinors Vermächtnis

Die gesegnete Pflanze wächst doppelt so schnell, bis sie zu einem prächtigen Exemplar ihrer Art geworden ist.

Mächtige Liturgie: Die Pflanze wächst dreimal/viermal/fünfmal/sechsmal so schnell.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Heilkraut (-4, 4 KaP; innerhalb einer Stunde wächst aus einem Samen eine durchschnittliche Heilpflanze.)

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Pflanze

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: permanent

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Wachstum Erlernen: Per 16; 20 EP

Du erhältst einen groben Eindruck von der Wirkung der berührten Pflanze - etwa ob sie

heilsam, essbar oder giftig ist.

Mächtige Liturgie: Du kannst eine weitere Pflanze untersuchen und erhältst einen ungefähren/guten/genauen/detaillierten Eindruck.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Pflanze

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 2 KaP

Fertigkeiten: Wachstum Erlernen: Per 12; 20 EP

Wohlverdiente Rast

Du segnest bis zu 4 Personen. Der Segen regeneriert 1 Punkt Erschöpfung.

Mächtige Magie: Regeneriert einen weiteren

Punkt Erschöpfung. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Wachstum Erlernen: Per 12; 40 EP

Weitere Talente: Segensreiches Wasser (S. 126), Mirakel (CH, KL, Autorität,

Heilung (FF/IN/KL, 3)

Perainegeweihte gelten als hervorragende Ärzte, die sich in den Städten oder auf Schlachtfeldern unermüdlich um Kranke und Verwundete kümmern.



Anrufung der Erdkraft

Die gesegnete Person sinkt in einen tiefen Schlaf, während dem sie zwei zusätzliche Wunden regeneriert.

Mächtige Liturgie: Regeneriert eine weitere Wunde.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Heilung Erlernen: Per 14; 40 EP

Fürbitten des Heiligen Therbûn

Du heilst einen Gesegneten von allen Krank-

heiten bis maximal Stufe 20.

Mächtige Liturgie: Die maximal aufgehobene

Krankheitsstufe steigt um 4. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 8 Stunden

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Heilung Erlernen: Per 12; 20 EP

Anmerkung: Alternativ kann die Liturgie wie Antimagie gegen Krankheitszauber oder Krankheitsdämonen wirken (S. 80). Die Randbedingungen entsprechen den dort angegebenen, außer dass die Kosten mit KaP bezahlt werden und die Reichweiten 32 Schritt betragen.

Großer Giftbann

Du segnest eine Mahlzeit samt Getränken für bis zu 32 Personen. Die Mahlzeit wird von Giften und Krankheitsüberträgern gesäubert und sogar giftige Pflanzen können gegessen werden. Mächtige Liturgie: Du segnest eine Mahlzeit

für bis zu 16 weitere Personen. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Heilung Erlernen: Per 14; 20 EP

Kleiner Giftbann

Beendet die Wirkung eines Giftes bis maximal Stufe 20.

Mächtige Liturgie: Die maximal aufgehobene Giftstufe steigt um 4.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Heilung Erlernen: Per 16; 40 EP

Lohn der Unverzagten

Du stärkst die Widerstandskraft des Gesegneten. Proben zur Abwehr von Krankheiten sind um +4 erleichtert.

Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Woche

Kosten: 4 KaP Fertigkeiten: Heilung Erlernen: Per 12; 20 EP

Speisung der Bedürftigen

Du segnest eine Portion Nahrung, sodass sie zwei Esser sättigt.

Mächtige Liturgie: Die Portion sättigt einen

weiteren Esser.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 KaP Fertigkeiten: Heilung Erlernen: Per 12; 20 EP

Wundsegen

Der Gesegnete erhält 4W6 Heilpunkte, für jede Überschreitung der WS wird eine Wunde geheilt.

Mächtige Liturgie: Erhöht die Heilpunkte um 8.

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Blutung stoppen (4 Aktio-

nen, 8 KaP; hebt Blutungen auf.) **Vorbereitungszeit:** 16 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 16 KaP Fertigkeiten: Heilung Erlernen: Per 14; 40 EP

Weitere Talente: Gleichklang des Geistes (S. 127), Segen der Heiligen Noiona (S. 125), Mirakel (FF, IN, Heilkunde, Wahrnehmung)

Abu al'Mada (IN/KO/MU, 2)

In den Tulamidenlanden gehört zum Glauben an Feqz seit jeher auch sein Beiname als Herr der Magie und Vertreiber der Echsen.



Phexens Sternenwurf

Du rufst einen der Wurfsterne des Phex herbei. Dieser erleichtert die Fernkampfprobe um +4, richtet 2W20 TP an und verschwindet nach dem Wurf.

Mächtige Liturgie: Erhöht die TP um 1W20.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Aktion Ziel: Einzelobjekt Reichweite: dereweit

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Abu al'Mada Erlernen: Phe 18; 60 EP

Sternenstaub

Du wirfst Mondstaub in die Luft, der deine Gegner verwirrt. Deine VT sind um +2 erleichtert

Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +1.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Abu al'Mada Erlernen: Phe 12; 40 EP

Weitere Talente: Argelions Mantel (S. 133), Exorzismus (S. 124), Mirakel (MU, MR), Sicht auf Madas Welt (S. 133), Unverstellter Blick (S. 133)

List (CH/IN/KL, 2)

Phex ist ein Gott der Opportunisten, Querdenker, Betrüger und listenreichen Händler. Alle seine Diener sind darauf angewiesen, schnell zu denken - und am besten um drei Ecken mehr als das Gegenüber.



Mondsilberzunge

Dein Ziel hat vollstes Vertrauen zu dir und findet deine Worte überzeugend. Alle Überreden-Proben gegen dein Ziel sind um +4 erleichtert.

Mächtige Liturgie: Der Bonus steigt um +2. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: List Erlernen: Phe 12; 40 EP

Phexens Augenzwinkern

Das Ziel kann sich kaum an dein Gesicht erinnern. Selbst wenn er darauf angesprochen oder verhört wird, sind alle KL-Proben zur Erinnerung um -4 erschwert. Die Liturgie wirkt nur, wenn deine wahre Identität unbekannt ist.

Mächtige Liturgie: Der Malus steigt um -2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelperson Reichweite: 2 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: List Erlernen: Phe 12; 20 EP

Sternenglanz

Du streust Mondstaub über das Objekt, das dadurch neu und wertvoll erscheint. Der Betrug lässt sich mit einer *Konterprobe* (Wachsamkeit oder passendes Handwerkstalent, 16) durchschauen.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: List Erlernen: Phe 14; 40 EP

Weitere Talente: Auge des Händlers (S. 132), Aura der Form (S. 134), Buchprüfung (S. 134), Entzug von Nandus Gaben (S. 132), Glückssegen (S. 121), Kunstverstand (S. 130), Mirakel (Beeinflussung, IN), Schrifttum ferner Lande (S. 133), Tiergestalt (S. 124), Wundersame Verständigung (S. 133)

Nächtlicher Schatten (FF/GE/MU, 2) Reichweite: Berührung

Phex ist der Herrscher der Nacht und viele seiner Diener handeln unter dem Mantel der Dunkelheit wenig gesetzestreu. Doch die sternenerfüllte Nacht zieht auch viele phexgeweihte Mystiker an.



Phexens Elsterflug

Das mit dieser Liturgie belegte Objekt von maximal 0,5 Stein Gewicht wird an Phexens Sternenhimmel entrückt. Es kehrt nach spätestens einem Jahr als Sternschnuppe zurück oder verbleibt am Sternenhimmel.

Mächtige Liturgie: Verdoppelt das maximale Gewicht.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen Ziel: Einzelobjekt Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis zu 1 Jahr

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Nächtlicher Schatten

Erlernen: Phe 14; 40 EP

Phexens Meisterschlüssel

Du rufst Phexens Meisterschlüssel herbei, der fast jedes Schloss öffnet. Bei magisch gesicherten Schlössern wirkt die Liturgie als *Konterprobe* (16), bei deren Gelingen der

Zauber aufgehoben wird. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: dereweit Wirkungsdauer: 16 A

Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Nächtlicher Schatten

Erlernen: Phe 18; 40 EP

Phexens Nebelleib

Du verwandelst dich mitsamt Ausrüstung in Nebel, dem weder Waffen noch Magie etwas anhaben können. Du kannst dich mit GS 4 fortbewegen und sogar durch schmalste Öffnungen dringen.

Probenschwierigkeit: 12

Mächtige Liturgie: Erhöht die GS um +2. Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Nächtlicher Schatten

Erlernen: Phe 14; 40 EP

Sechs Leben des Mungo

Halbiert die effektive Höhe eines Sturzes oder Sprunges (kumulativ zur Akrobatik-Probe).

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Nächtlicher Schatten

Erlernen: Phe 12; 40 EP

Verborgen wie der Neumond

Du passt dich deiner Umgebung an, was deine Heimlichkeits-Proben um +4 erleichtert. **Mächtige Liturgie:** Der Bonus steigt um +2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Nächtlicher Schatten

Erlernen: Phe 14; 40 EP

Weitere Talente: Auge des Mondes (S. 123), Graues Siegel (S. 134), Mirakel (Athletik, FF, GE, Heimlichkeit, Verschlagenheit), Sterne funkeln immerfort (S. 126), Sternenspur (S. 130), Weg des Fuchses (S. 129)

Licht (CH/CH/MU, 2)

Das Licht Praios' ist vor allem von den Mystikern in der Kirche hoch verehrt.



Blendstrahl aus Alveran

Ein gleißender Lichtblitz aus deiner Hand blendet dein Ziel. Er erleidet eine Erschwernis von -2 auf Proben und von -4 auf Zauber. **Mächtige Liturgie:** Die Malusse steigen um -1/-2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen Ziel: Einzelperson Reichweite: 16 Schritt Wirkungsdauer: 8 Aktionen

Kosten: 4 KaP Fertigkeiten: Licht Erlernen: Pra 14; 20 EP

Daradors Bann der Schatten

Im Umkreis von 8 Schritt werden sämtliche Schatten, Dunkelheit und entsprechende Zauber aufgehoben. Wesenheiten mit dem Nachteil Lichtscheu erleiden einen Furcht-Effekt der Stufe 2, wenn ihre Beschwörungsschwierigkeit maximal 20 beträgt (beschworene Wesen) oder ihnen eine *Konterprobe* (MU, 16)

misslingt (natürliche Wesen).

Mächtige Magie: Erhöht die maximale Beschwörungsschwierigkeit um 4.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Licht Erlernen: Pra 12; 20 EP

Garafans gleißende Schwingen

Du rufst einen Greifen herbei, der dir zur Seite steht. Was der Greif zu tun bereit ist und wie lange er bis zum Eintreffen benötigt, ist Spielleiterentscheid.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Ziel: Einzelwesen Reichweite: dereweit

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 32 KaP Fertigkeiten: Licht Erlernen: Pra 18; 60 EP

Goldene Rüstung

Du hüllst dich in eine Aureole gleißenden Lichts, das deine Gegner blendet. Sämtliche Nah- und Fernkampfangriffe und alle Zauber auf dich sind um -2 erschwert.

Mächtige Magie: Erhöht den Malus um -1.

Probenschwierigkeit: 12

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Vorbereitungszeit: 2 Aktionen Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Licht Erlernen: Pra 12; 40 EP

Licht des Herrn

Strahlendes Sonnenlicht erleuchtet deine Umgebung in einem Umkreis von 16 Schritt. Das Gebiet gilt als geweihter Boden. Die Liturgie gilt außerdem als *Konterprobe* (12) gegen Dunkelheitszauber, die bei Gelingen aufgehoben werden.

Mächtige Liturgie: Mit zwei Stufen gilt der Boden als heilig.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 KaP Fertigkeiten: Licht Erlernen: Pra 14; 40 EP

Ucuris Geleit

Ein Licht weist dir den Weg zum nächsten zwölfgöttlichen Geweihten oder Tempel.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 KaP Fertigkeiten: Licht Erlernen: Pra 14; 20 EP

Zerschmetternder Bannstrahl

Ein gleißender Bannstrahl fährt aus dem Himmel herab und richtet an einem unheiligen oder magisch begabten Wesen 8W6 SP an und verbrennt ebenso viel Astralenergie. Mächtige Liturgie: Richtet 16 SP zusätzlich

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelwesen Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 32 KaP

Fertigkeiten: Licht, Magiebann Erlernen: Pra 18; 60 EP

Weitere Talente: Mirakel (CH, Mythenkunde), Weisung des Himmels (S. 129)

Magiebann (CH/MU/KO, 2)

Die Antimagie und der Kampf gegen Dämonen haben gerade in den letzten Jahren einen erhöhten Stellenwert innerhalb der Praioskirche erhalten.



Praios' Magiebann

In deiner Hand erscheint das Auge des Praios. Die Liturgie wirkt als Konterprobe (12) gegen alle Zauber im Umkreis von 16 Schritt, die bei gelungener Probe aufgehoben werden (permanente Zauber werden unterdrückt). Außer- Probenschwierigkeit: 12 dem können keine neuen Zauber gewirkt oder Artefakte ausgelöst werden.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Magiebann Erlernen: Pra 18; 60 EP

Weitere Talente: Argelions bannende Hand (S. 133), Argelions Mantel (S. 133), Exorzismus (S. 124), Mirakel (Magiekunde, MR, MU), Purgation (S. 130), Sicht auf Madas Welt (S. 133), Unverstellter Blick (S. 133), Vertreibung des Dunkelsinns (S. 133), Waffenweihe (S. 124), Zerschmetternder Bannstrahl (S. 138)

Ordnung (CH/IN/KL, 1)

Die Praiospriester bewahren das Recht und die Gesetze, die göttergewollte Ordnung und die Wahrheit.



Praios' Mahnung

Du nimmst dem Ziel eine von Praios' Gaben: Für den Rest der Wirkungsdauer ist das Ziel entweder unfähig zu sehen, sich zu orientieren oder Wahrheit von Lügen zu unterscheiden. Entsprechende Proben sind um -4 erschwert. Mächtige Liturgie: Der Malus steigt um -2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Einzelperson Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Ordnung

Erlernen: Pra 14; 20 EP

Wille zur Wahrheit

Alle Zuhörer halten sich an Praios' Gebot der Wahrheit. Alle Versuche zu Lügen sind um -4

Mächtige Liturgie: Der Malus steigt um -2.

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 KaP Fertigkeiten: Ordnung Erlernen: Pra 16; 40 EP

Weitere Talente: Eidsegen (S. 121), Großer Eidsegen (S. 122), Heiliger Befehl (S. 124), Innere Ruhe (S. 125), Mirakel (Autorität, IN, Wahrnehmung), Urischars ordnender Blick

Ehre (KL/KK/MU, 2)

Ehre ist der traditionellste und bekannteste Aspekt der Rondra. Neben den Geboten der Ritterlichkeit umfasst sie auch sehr spezielle Regeln, wann und wie gekämpft werden darf.



Ehrenhafter Zweikampf

Dein Gegner muss sich an die Gebote des ehrenhaften Zweikampfes halten und niemand kann in den Kampf eingreifen. Mit einer Konterprobe (Willenskraft, 20) kann die Wirkung ignoriert werden.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 2 Aktionen Ziel: Einzelperson

Reichweite: 32 Schritt Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Ehre Erlernen: Ron 8; 40 EP

Schild der Ehre

Ungezielte Geschosse (wie in einem Pfeilhagel) treffen dich nicht, Fernkampfangriffe und Zauber auf dich sind um -4 erschwert. Mächtige Magie: Erhöht den Malus um -2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Aktion Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 KaP Fertigkeiten: Ehre Erlernen: Ron 14; 60 EP

Segen der heiligen Ardare

Du rufst das heilige Schwert Armalion herbei. Die Waffe richtet 2W20+10 SP an, hat einen

WM von +2 und ist wendig. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelobjekt Reichweite: dereweit

Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 32 KaP Fertigkeiten: Ehre Erlernen: Ron 20; 60 EP

Segnung der Schlacht

Alle Kämpfer in einem Radius von 8 Schritt, denen keine Konterprobe (Willenskraft, 20) gelingt, verhalten sich rondragefällig. Mächtige Liturgie: Verdoppelt den Radius.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Ehre, Heerführung Erlernen: Ron 14; 20 EP

Weitere Talente: Großer Eidsegen (S. 122), Heiliger Befehl (S. 124), Tiergestalt (S. 124), Mirakel (MU, Selbstbeherrschung)

Heerführung (CH/KO/MU, 1)

Fast jedes größere Heer wird von einem rondrageweihten Feldkaplan begleitet, der über die Einhaltung des Kriegsrechts wacht und die Kämpfer gegen finstere Mächte stärkt.



Bund der Schwerter

Du wählst bis zu 8 Mitstreiter. Bis zum Ende der Schlacht spürst du, in welcher Richtung und ungefährer Entfernung sie sich befinden. Du fühlst auch ihren Tod.

Mächtige Liturgie: Du spürst, wenn die

Mitstreiter kampfunfähig werden/eine Wunde Weihesegen der Waffe erleiden/sie auf übermächtige Gegner treffen.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 4 KaP

Fertigkeiten: Heerführung Erlernen: Ron 14; 20 EP

Ritus der Schlachthilfe

Während du meditierst, kann deine Schwertseele einem Gefährten im Kampf beistehen. Sie erscheint als geisterhafte Walküre und kann 8 Angriffe oder Paraden führen. Die Schwertseele verwendet deine Kampfwerte und -fähigkeiten, ohne Abzüge durch Einschränkungen oder andere negative Effekte. Mächtige Liturgie: 4 weitere Angriffe oder

Paraden sind möglich. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Ziel: Einzelperson Reichweite: 1 Meile

Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Heerführung Erlernen: Ron 18; 40 EP

Rondras Hochzeit

Im Radius von einer Meile kannst du den Wind auf einer Skala von windstill/leichte Brise/ steife Brise/Gewittersturm/gewittriger Orkan um zwei Stufen verändern und seine Richtung

Mächtige Liturgie: Du kannst den Wind um eine weitere Stufe verändern und den Radius verdoppeln.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Heerführung Erlernen: Ron 18; 40 EP

Segen des heiligen Hlûthar

Alle Mitglieder des Heeres, dem du angehörst, erhalten eine Erleichterung von +2 auf alle MU-Proben und und auf ihnen lastende Furcht-Effekte gelten als eine Stufe niedriger.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: 1 Meile Wirkungsdauer: 4 Stunden

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Heerführung Erlernen: Ron 16; 20 EP

Du kannst vier Nahkampfwaffen weihen. Mächtige Liturgie: Du weihst zwei weitere

Probenschwierigkeit: 12

Modifikationen: Heeressegen (-8, 32 KaP; du segnest alle Waffen in einem Umkreis von 64

Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Ziel: Zone

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Tag

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Heerführung Erlernen: Ron 12 14; 40 EP

Weitere Talente: Mirakel (KO, Autorität), Waffenweihe (S. 124)

Schutz der Gläubigen (KK/KO/MU, 2)

Der Schutz der Gläubigen ist die Bestimmung der Rondrakirche. Ein Geweihter hat an im Kampf gegen die Finsternis an vorderster Stelle zu stehen.



Rondras wundersame Rüstung

Du rufst die Wundersame Rüstung, die dich mit RS 2 und BE 0 schützt. Solange du sie trägst, erleidest du keine Wundabzüge. Die Wirkung dieser Einschränkungen tritt erst ein, wenn du die Rüstung ablegst.

Mächtige Liturgie: Der RS steigt um 1. Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 4 Stunden

Kosten: 16 KaP

Fertigkeiten: Schutz der Gläubigen Erlernen: Ron 16; 60 EP

Segnung der stählernen Stirn

Der Gesegnete fasst Mut. Auf ihm lastende Furcht-Effekte gelten als eine Stufe niedriger. Mächtige Liturgie: Je zwei Stufen senken Furcht-Effekte um eine weitere Stufe.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Ziel: Einzelperson

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Schutz der Gläubigen

Erlernen: Ron 8; 40 EP

Thalionmels Schlachtgesang

Du ignorierst sämtliche Malusse durch erlittene Wunden, Wundschmerzeffekte und wirst nicht kampfunfähig. Nach 16 erlittenen Einschränkungen tritt der Tod ein. Ermöglicht Aufrechterhalten.

Mächtige Liturgie: Du kannst 8 weitere Einschränkungen erleiden, bis der Tod eintritt.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Ziel: selbst

Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Schutz der Gläubigen

Erlernen: Ron 16; 40 EP

Anmerkung: Der Spielleiter sollte den Schaden des Geweihten verwalten. Wenn der Charakter nach Ende der Wirkungsdauer mehr als 8 Einschränkungen erlitten hat, ruft Rondra ihn zu sich.

Wundersames Teilen des Märtyriums

Jede zweite Wunde, die dein Ziel erleidet, wird auf dich übertragen (beginnend mit der ersten).

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Ziel: Einzelperson Reichweite: 16 Schritt Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 8 KaP

Fertigkeiten: Schutz der Gläubigen

Erlernen: Ron 14; 40 EP

Weitere Talente: Mirakel (GE, KK, Handgemenge, Hiebwaffen, Klingenwaffen, Stangenwaffen), Purgation (S. 130), Schutzsegen (S. 122)



Dieses Kapitel richtet sich hauptsächlich an den **Spielleiter** und beschreibt die Gegner, die in Aventurien auf deine Gruppe warten. Da kulturschaffende Gegner dieselben Regeln wie Spielercharaktere verwenden, werden sie hier nur gestreift. Stattdessen liegt der Fokus auf wankenden Untoten, eleganten Raubtieren und klauenbewehrten Dämonen - kurz gesagt den Kreaturen.

In einigen Bereichen verwenden Kreaturen andere Regeln als Spielercharaktere:

- Kreaturen ignorieren die Regeln zur Charaktererschaffung. Sie können über andere abgeleitete Werte verfügen und müssen für ihre Vorteile und Fertigkeiten keine Voraussetzungen erfüllen. Der Greif kann zum Beispiel auch ohne eine Tradition seine Liturgien wirken.
- Die Aufteilung der Fertigkeiten in Talente kann für Kreaturen ganz anders aussehen. So verfügt eine Katze über eine ausgezeichnete Sinnenschärfe, aber nur über eine begrenzte Menschenkenntnis.
- Die Attacke- und Verteidigungswerte können sich bei Kreaturen deutlich unterscheiden, zum Beispiel weil eine große Kreatur leicht zu treffen, aber nur schwer abzuwehren ist.
- Kreaturen können über Eigenschaften verfügen, die du im Abschnitt Kreatureneigenschaften (S. 145) findest.

Kampf GEGEN KREATUREN

Kreaturen können **alle Basismanöver** ausführen, solange das nicht dem gesunden Menschenverstand widerspricht. Weiterführende Manöver können sie nur mit dem passenden Vorteil einsetzen.

Außerdem sind Kreaturen oft perfekt an ihre Umgebung angepasst. Als Faustregel gilt, dass eine Kreatur in ihrem natürlichen Lebensraum keinerlei Abzüge (z.B. durch Dunkelheit, Kampf im Wasser oder sumpfigen Boden) erleidet.

Kreaturen folgen den **üblichen Gesundheitsregeln**, solange eine Kreatur nicht über die Eigenschaften Körperlosigkeit oder Schmerzimmun verfügt. Kreaturen mit mehr als 4 Wunden sind normalerweise zu schwer verletzt oder beschädigt um zu kämpfen; sie ergreifen häufig die Flucht. Bei mehr als 8 Wunden gilt die Kreatur als vernichtet und kann nicht mehr geheilt oder repariert werden.

KOLOSSE UND ENDGEGNER

Drachen, Riesen, Vielgehörnte - Aventurien bietet viele Gegner, die selbst eine Gruppe von erfahrenen Kämpfern herausfordern oder sogar auslöschen können. In diesem Abschnitt geht es um die Gestaltung solcher Gegner.

Die meisten **Kolosse** können große Schadensmengen wegstecken. Allerdings führen extrem hohe Wundschwellen zu unverwundbaren Gegnern und Frust bei den Spielern. Deswegen erhalten solche Kreaturen den Vorteil **Koloss I/II**: Wenn die Kreatur eine Wunde erleiden würde, erleidet der Koloss nur einen **Kratzer**. Zwei/vier Kratzer bedeuten eine

Wunde mit den üblichen Auswirkungen. Dafür wird die WS halbiert/geviertelt. Wir empfehlen, die nächsthöhere Stufe des Vorteils Koloss bei einer WS über 16 zu vergeben.

Ein Riesengolem mit WS 24 und RS 4 wäre mit seiner WS* von 28 beinahe unverwundbar. Deswegen erhält er den Vorteil Koloss I, wodurch die WS auf 12 und die WS* auf immer noch beachtliche 16 sinkt. Zwei Kratzer summieren sich zu einer Wunde, also erleidet der Golem mit 6 Kratzern (=3 Wunden) einen Malus von -2 und ist mit 10 Kratzern (=5 Wunden) zu schwer beschädigt, um weiterzukämpfen.

Bei besonders epischen **Endgegnern** kannst du auch die **Gesundheit unterschiedlicher Trefferzonen** getrennt verwalten. Dann gelten Wundabzüge nur für die jeweilige Zone und deren Kampfunfähigkeit kann unterschiedliche Auswirkungen haben.

Bei einem Riesenkraken gibt es zehn Tentakel-Trefferzonen und eine Rumpf-Trefferzone. Wunden an einem Tentakel senken die Kampfwerte dieses Tentakels und mehr als vier Wunden machen ihn kampfunfähig. Das hat jedoch keine Auswirkungen auf die übrigen Tentakel oder den Rumpf. Der gesamte Riesenkraken wird nur bei mehr als vier Wunden am Rumpf kampfunfähig.

Viele Endgegner haben auch einen Schwachpunkt, wie eine fehlende Schuppe, eine alte Verletzung oder ein lebenswichtiges Organ. Dieser ist meistens schwer zu erreichen, sehr klein oder zusätzlich geschützt. Ein Treffer an diesem Schwachpunkt richtet zwei Wunden an - sogar bei Kolossen. Deine Spieler können von einem Schwachpunkt erfahren, wenn ihnen eine sehr schwierige Probe (mindestens 28) auf das entsprechende Wissenstalent (s.u.) gelingt, sie alte Berichte oder Sagen durchforsten oder ihr Ziel sorgfältig beobachten.

SCHWÄRME

Manchmal werden deine Spielercharaktere auf Gegner treffen, die nur durch ihre schiere Masse gefährlich werden, wie untote Pestratten, Krähen oder Brabacudas. Solche Kreaturen werden in **Schwärmen** zusammengefasst.

Einzelne Tiere eines Schwarms können einfach getötet werden, doch der Schwarm insgesamt ist widerstandsfähig. Daher ist die **Wundschwelle** eines Schwarms niedrig, aber er verfügt über den Vorteil Koloss. Jede Wunde dezimiert den Schwarm, bis er sich nach fünf Wunden auflöst.

Den **Angriffen** eines Schwarms ist nicht einfach beizukommen. Er besitzt hohe Angriffswerte und kann mehrmals angreifen, richtet aber nur wenig Schaden an. Ein größerer Schwarm hat höhere Angriffswerte und attackiert öfter, richtet aber nicht mehr Schaden an.

Schwärme verfügen über die **Eigenschaften** Schmerzimmun, Resistenz II (Stichwaffen) und Verwundbarkeit IV (Flächenschaden). Als Beispiel findest du im Bestiarium den Pestrattenschwarm (S. 151).

PAKTIERER

Niemand ist vor der Versuchung der Erzdämonen sicher. Wer giert nicht nach Macht, Reichtum, Anerkennung oder Stärke? All das verspricht eine leise Stimme, sofern man nur bereit ist, einen kleinen Preis zu bezahlen...

Regeln zu Paktierern

Paktierer funktionieren sehr ähnlich wie Zauberer oder Geweihte. Der Vorteil Paktierer entspricht dem Vorteil Geweiht, dämonische Traditionen sind gleich wie geweihte Traditionen aufgebaut und dunkle Wunder werden genau wie Liturgien gewirkt. Da Paktierer als Spielercharaktere eher selten sind, werden wir hier nicht alle Regelmechanismen erneut anführen. Stattdessen verweisen wir auf die entsprechenden Stellen im Karmakapitel.

Im Gegensatz zu Geweihten und Zauberern sind die Regeln für Paktierer übrigens nicht vollständig. Du hast also viele Freiräume für eigene Ideen zu deinen Schurken.

Wann immer die Aufmerksamkeit eines Erzdämonen auf einem Charakter ruht, kann dieser aus freiem Willen einen **Pakt schließen**. Mit ihm erwirbt der Charakter den Vorteil Kreis der Verdammnis I (S. 25). Der Kreis der Verdammnis beschreibt, wie nahe der Paktierer den Niederhöllen ist (s.u.). Er ist außerdem die Voraussetzung für den Vorteil Paktierer, der Gunstpunkte zur Verfügung stellt und es dem Paktierer erlaubt, die Tradition seines Erzdämonen zu erlernen. Mit der Tradition kann er die Fertigkeit Erzdämonische Hilfe steigern und seine dunklen Anrufungen wirken.

Paktierer können entweder über ihr **Dämonenmal** oder mit der Liturgie **Seelenprüfung erkannt** werden, aber nicht mit magischen Mitteln. Das gilt jedoch nur, bis der Paktierer den Erzdämon um Hilfe anruft - denn die magische Macht der Erzdämonen kann mit magischer Hellsicht erkannt werden, genau wie Paktierer unter dem Einfluss von Anrufungen.

GUNSTPUNKTE

Ein Paktierer selbst verfügt nicht über übernatürliche Macht, sondern erbittet den Beistand seines Erzdämonen: Der Vorteil **Paktierer I/II/III/IV** (S. 25) verleiht ihm 8/16/24/32 **Gunstpunkte (GuP)**, mit denen er den Erzdämon anrufen kann. GuP werden genau wie AsP oder KaP gesteigert und verwendet.

GuP regenerieren grundsätzlich nicht von selbst. Stattdessen erhält der Paktierer GuP zurück, wenn er dem Erzdämonen gefällige Taten vollbringt: Eine kleine Tat (ruinöse Preise für lebenswichtige Medikamente) bringt 4 GuP, eine mittlere Tat (Schändung eines Dorffriedhofs) 8 GuP und eine Großtat (eine Seuche in einer Stadt verbreiten) 16 oder sogar 32 GuP. Außerdem werden alle GuP aufgefüllt, wenn ein Paktierer einen Kreis der Verdammnis aufsteigt. Vielleicht geraten Paktierer deswegen oft "zufällig" in Situationen, in denen sie zusätzliche GuP dringend benötigen würden.

Kreise der Verdammnis

Ein Paktierer kann jederzeit einen Kreis der Verdammnis (S. 24) aufsteigen, um an Macht zu gewinnen. Die erste Stufe verleiht ihm 400 EP, jede zusätzliche Stufe des Vorteils 200 weitere EP. Außerdem werden alle GuP aufgefüllt. Doch gleichzeitig rückt er ein Stück näher an die Niederhöllen, was sich auf seine Eigenheiten auswirkt. Jeder Kreis der Verdammnis verdirbt eine Eigenheit des Paktierers. In den ersten Kreisen werden vorhandene Eigenheiten übersteigert oder pervertiert - Gewinnstreben wird zu rücksichtsloser Raffgier, Kampfeslust zu Blutrünstigkeit. In den späteren Kreisen können auch neue verdorbene Eigenheiten hinzugefügt werden oder alte Eigenheiten überschrieben werden, bis der Paktierer im siebten Kreis eine Marionette seines Erzdämons ist.

MINDERPAKTE

Minderpakte werden deutlich leichter und oft auch unfreiwillig geschlossen, dafür bedeutet sie noch keinen Eintritt in die Kreise der Verdammnis. Stattdessen kann ein Minderpaktierer sofort einen **Vorteil** für maximal 20 EP **erwerben**, für den er nicht zwingend die Voraussetzungen erfüllen muss - ein klassisches Beispiel ist die Borbaradianische Repräsentation I.

Im Gegenzug erhält ein Minderpaktierer die Eigenheit "Von (Erzdämon) berührt". Mit dieser Eigenheit kann der Erzdämon versuchen, den Minderpaktierer in passenden Situationen zu einem Seelenpakt zu verführen.

PAKTBRUCH

Ein Pakt oder Minderpakt kann mit karmalen, magischen und profanen Mitteln gebrochen werden. In jedem Fall ist die Probe um -2 pro Kreis der Verdammnis erschwert. Karmale Mittel beinhalten die Liturgien Exorzismus (20, 16 KaP) und Vertreibung des Dunkelsinns (16, 16 KaP). Magisch lässt sich ein Pakt mit einem Dämonenbann (24, 32 AsP) oder ähnlichen Zaubern brechen. Profan bleibt dem Paktierer nur eine Willenskraft-Probe (28), für die er natürlich keine dämonische Hilfe in Anspruch nehmen kann. Misslingt diese Probe, steigt er automatisch in den nächsten Kreis der Verdammnis auf.

Gelingt der Paktbruch, verliert der Paktierer alle durch Kreise der Verdammnis gewonnen EP. Dann muss er Werte senken und Vorteile oder Talente streichen, bis er über 0 oder mehr verbleibende EP verfügt. Dazu müssen auch alle dämonischen Vorteile, Fertigkeiten und Talente gehören. Doch selbst nach einem Paktbruch hat der Erzdämon einen Tag, um die Seele des Paktierers doch noch zu "ernten" - etwa indem er den Paktierer durch einen Dämon zerreißen lässt oder ihn in eine Traumwelt lockt. Nicht zuletzt deswegen werden gefasste Paktierer häufig verbrannt.

ERZDÄMONISCHE TRADITIONEN

Dämonische Traditionen funktionieren genau wie geweihte Traditionen (S. 78). Wir präsentieren hier eine **allgemeine Tradition**, die zu Paktierern aller Erzdämonen passt. Allerdings sind individuelle Abweichungen durchaus üblich, weswegen du die Tradition durchaus auch anpassen kannst.

BEDINGUNG	Erzdämonische Tradition (MU)		
	Erzdämonische Tradition I		
Paktierer	Die Fertigkeit Dämonische Hilfe		
Attribut 4	(Erzdämon) kann erlernt und benutzt		
20 EP	werden. Proben auf Dämonische Hilfe		
	(Erzdämon) werden mit 1W20 gewürfelt.		
C. C. I	Erzdämonische Tradition II		
Stufe I	Wird eine Anrufung mit der Modifikation		
Attribut 6	Mächtige Anrufung gewirkt, ist sie		
40 EP	zusätzlich um +2 erleichtert.		
	Erzdämonische Tradition III		
Stufe II	Erlaubt die spontane Modifikation		
Attribut 8	Opferung (S. 77). Paktierer opfern ein		
60 EP	kulturschaffendes Wesen, ein Geweihter der		
	Gegengottheit als Opfer verdoppelt den Bonus.		
Stufe III			
Attribut 10	Erzdämonische Tradition IV		
16 Punkte in 2	8 Punkte können zur Verbesserung der		
weiteren Attr.	Tradition verwendet werden.		

ANRUFUNGEN

80 EP

Anrufungen werden wie Zauber und Liturgien (S. 76) gewirkt und spontan modifiziert. Auf geweihtem oder heiligem Boden sind sie um 2-4 Punkte erschwert, auf verseuchtem oder unheiligem Boden um 2-4 Punkte erleichtert.

Nicht alle Anrufungen von Paktierern sind ausgearbeitet. Dieses Kapitel soll vor allem als Anregung dienen, eigene Anrufungen umzusetzen. Insgesamt unterscheiden wir **drei** verschiedene **Anrufungsmechanismen**. Der erste ist die **dämonische Stärkung**. Die dämonische Stärkung funktioniert wie ein Mirakel (S. 78), das mit GuP bezahlt wird. Einen Überblick über die Fertigkeiten, die dämonisch gestärkt werden können, findest du in folgender Tabelle.

Dämon	FERTIGKEITEN UND ATTRIBUTE		
Agrimoth	FF, KK, KL, KO, Alchemie, Handwerk, Selbstbeherrschung		
Amazeroth	FF, IN, KL, MR, Alchemie, Derekunde, Magiekunde, Mythenkunde		
Asfaloth	FF, GE, KK, KO, Alchemie, Derekunde, Heilkunde, Magiekunde		
Belhalhar	GE, KK, KO, MU, alle Nahkampffertigkeiten, Athletik, Selbstbeherrschung		
Belkelel	CH, GE, IN, KO, Autorität, Beeinflussung, Gebräuche, Selbstbeherrschung		
Belshirash	FF, GE, KK, KO, Schusswaffen, Heimlichkeit, Selbstbeherrschung, Überleben		
Belzhorash	FF, KO, KL, MU, Alchemie, Derekunde, Heilkunde, Wahrnehmung		
Blakharaz	CH, IN, MR, MU, Autorität, Beeinflussung, Wahrnehmung		
Charyptoroth	CH, FF, IN, MU, Autorität, Gebräuche, Heilkunde, Wahrnehmung		
Lolgramoth	CH, FF, GE, KO, Athletik, Beeinflussung, Gebräuche, Verschlagenheit		
Tasfarelel	CH, FF, IN, KL, Beeinflussung, Heimlichkeit, Verschlagenheit, Wahrnehmung		
Thargunitoth	FF, KL, KO, MU, Alchemie, Autorität, Mythenkunde, Magiekunde		

Der zweite Anrufungsmechanismus sind **pervertierte Zauber oder Liturgien**. Sie funktionieren wie ihre magischen oder karmalen Entsprechungen, tragen aber deutliche Zeichen von dämonischer Verderbnis. Außerdem werden sie mit GuP bezahlt; 1 GuP entspricht dabei 1 KaP oder 2 AsP. Welche Zauber und Liturgien in einer pervertierten Variante existieren ist Spielleiterentscheid.

Geweihte als Paktierer

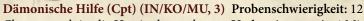
Entscheidet sich ein Geweihter zum Pakt, werden möglichst viele seiner karmalen Fähigkeiten in ihre dämonischen Entsprechungen umgewandelt.

Ein Rondrageweihter mit Geweiht IV und insgesamt 38 KaP, der Rondrakirchlichen Tradition II, Mirakeln auf Klingenwaffen und Selbstbeherrschung sowie der Liturgie Waffenweihe wird von Belhalhar verführt. Damit verfügt er über Paktierer IV mit insgesamt 38 GuP, Erzdämonische Tradition (Belhalar) II, dämonische Stärkung für Klingenwaffen und Selbstbeherrschung sowie die Anrufung Dämonische Waffe.

Alle Fähigkeiten, die nicht sinnvoll umgewandelt werden können, werden gestrichen und der ehemalige Geweihte erhält die dafür aufgewandten EP zurück.

Drittens existieren auch **individuelle Paktfähigkeiten**.
Diese folgen dem Regelmechanismus von Zaubern und
Liturgien, aber es gibt keine völlige Entsprechung. Ein
Beispiel wäre die Herrschaft über Wasserelementare von
Charyptorothpaktierern, die es so als Zauber oder Liturgie
nicht gibt. Als Beispiel für all diese Mechanismen haben wir
die Fertigkeit Dämonische Hilfe (Charyptoroth) ausgearbeitet.





Charyptoroth ist die Herrin der nachtblauen Tiefen, aus denen verseuchtes Wasser und Meeresungeheuer strömen.

Amrychoths Tanz

Eine pervertierte Anrufung der Winde

Erlernen: Cpt 12; 40 EP

Austrocknen

Das Opfer trocknet langsam aus. Jede Stunde erleidet es 1 Wunde. Stirbt es während der Wirkungsdauer, erhebt es sich als Wasserleiche.

Probenschwierigkeit: Magieresistenz Vorbereitungszeit: 4 Aktionen

Zielobjekt: Einzelperson Reichweite: 8 Schritt Wirkungsdauer: 8 Stunden

Kosten: 16 GuP

Erlernen: Cpt 16; 60 EP

Dämonische Waffe

Eine pervertierte Waffenweihe (S. 124), mit der die Waffe dämonischen Schaden anrichtet.

Erlernen: Cpt 18; 60 EP

Ertränken

Brackwasser füllt die Lunge des Opfers und verursacht 2W6 SP und Ertränken, aber keine Wundschmerzeffekte.

Mächtige Anrufung: Erhöht die SP um +4.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 0 Aktionen Zielobjekt: Einzelperson Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 4 GuP

Erlernen: Cpt 12; 40 EP

Fischgift

Vergiftet das Wasser in einem Radius von 16 Schritt, sodass kleinere Fische und Meeresfrüchte sterben und sogar Wale eine Vergiftung erleiden.

Mächtige Anrufung: Verdoppelt den

Radius.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 16 Aktionen

Zielobjekt: Zone Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: augenblicklich

Kosten: 2 GuP

Erlernen: Cpt 8; 20 EP

Gebieter der Gezeiten

Ebbe oder Flut können in einem Radius von 2 Meilen zurückgehalten, beschleunigt oder verstärkt werden.

Mächtige Anrufung: Verdoppelt den

Radius

Vorbereitungszeit: 4 Minuten

Zielobjekt: Zone Reichweite: 4 Meilen Wirkungsdauer: 4 Stunden

Kosten: 8 GuP

Erlernen: Cpt 16; 20 EP

Herrschaft über Wasserelementare

Während der Wirkungsdauer kannst du einmal einen Dienst von einem Wasserelementar fordern. Wenn die Beherrschungsprobe (S. 74), die auf MU gewürfelt wird, gelingt, erfüllt das Elementar den Dienst des Paktierers anstatt des ursprünglichen Dienstes.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 2 Aktionen

Zielobjekt: selbst Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 16 Aktionen

Kosten: Hälfte der Beschwörungskosten

Erlernen: Cpt 16; 40 EP

Herrschaft über Dämonen (passiv)

Erleichtert die Beschwörungsproben für Dämonen aus der Domäne Charyptoroths um +2, Kontrollproben um +4.

Erlernen: Cpt 18; 60 EP

Irrlichtertanz

Entspricht einer pervertierten Waliburias

Wehr (S. 132).

Erlernen: Cpt 14; 40 EP

Krakenhaut

Entspricht einer pervertierten Tiergestalt (S. 124), mit der du dich in Krakenmolch, Hai oder Rochen (beim Erlernen wählen) verwandelst.

Erlernen: Cpt 16; 40 EP

Krakenruf

Entspricht einem pervertierten Ruf der Gefährten (S. 127), mit dem du charyptide Meeresbewohner wie Kraken und Seeschlagen rufst.

Kosten: 16 GuP

Erlernen: Cpt 16; 60 EP

Meister der Maritimen

Entspricht einem pervertierten Heiligen Befehl (S. 124), der nur auf maritime Humanoide gewirkt werden kann.

Erlernen: Cpt 16; 40 EP

Mholurenhaut

Entspricht einem pervertierten Armatrutz (S. 84).

Kosten: 2 GuP

Erlernen: Cpt 14; 40 EP

Schiffssymbiose

Der Paktierer übt besondere Macht über ein Schiff aus und kann Gegenstände wie mit einem Motoricus (S. 106) bewegen, das Deck mit rutschigem Brackwasser überziehen und ähnliche Effekte hervorrufen.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Zielobjekt: Zone Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: bis die Bindung gelöst

Kosten: 16 GuP, davon 4 gGuP Erlernen: Cpt 18; 40 EP

Sicherer Tritt (passiv)

An Bord eines Schiffes sinken die Abzüge durch schwierigen Untergrund um eine

Erlernen: Cpt 14; 40 EP

Unsichtbarer Jäger

Verleiht unter Wasser die

Kreatureneigenschaft Tarnung (S. 145).

Mächtige Anrufung: Erleichtert Pirschen-Proben unter Wasser um +2.

Probenschwierigkeit: 12 Vorbereitungszeit: 1 Aktion

Zielobjekt: selbst Reichweite: Berührung Wirkungsdauer: 1 Stunde

Kosten: 4 GuP

Erlernen: Cpt 12; 20 EP

Wasseratmung (passiv)

Der Paktierer kann unter Wasser atmen, sieht unter Wasser wie durch Luft und wird vom Druck der Tiefe nicht beein-

Erlernen: Cpt 14; 60 EP

Wasserbrücke

Entspricht einem pervertierten Begehen der Heiligen Wasser (S. 127). Erlernen: Cpt 14; 20 EP

Wasserleiche erheben

Entspricht einem 'pervertierten' Skelettarius (S. 84), mit dem nur Wasserleichen erhoben werden können. Erlernen: Cpt 14; 40 EP

Weitere Talente: Dämonische Stärkung (GE, IN, KO, MU, Athletik, Derekunde, Überleben), Errichtung eines Unheiligtums, Magnum Opus, Seelenopfer, Unverletzlichkeit

KREATURENEIGENSCHAFTEN

Die Tiere, Fabelwesen und Monster Aventuriens verfügen über viele einzigartige Eigenschaften. Die wichtigsten davon samt ihrer Auswirkungen im Spiel findest du in diesem Abschnitt.

Astralsinn erlaubt es der Kreatur, ihre Umgebung magisch wahrzunehmen. Sie erleidet keine Abzüge durch schlechte Sicht. Der Astralsinn kann durch Antimagie, zum Beispiel Hellsicht trüben in der Modifikation Magie unterdrücken, gestört werden. Die Schwierigkeit dafür liegt mindestens bei 20, bei mächtigen Wesen deutlich höher.

Empfindlichkeit I/II (Umstand) bedeutet, dass die Kreatur unter diesem Umstand pro Initiativephase 1/2 Wunden erleidet.

Flieger bewegen sich üblicherweise fliegend, die angegebenen Werte gelten für Angriffe und Bewegung in der Luft. Am Boden stellen solche Kreaturen meist keine Gefahr dar. Im Gegensatz dazu kämpfen flugfähige Kreaturen in der Luft und am Boden gleichermaßen gewandt. Die GS hinter dem Querstrich steht für die fliegende Bewegung.

Immunität gegen (Schadensquelle/übernat. Fertigkeit): Das Wesen erleidet keinen Schaden aus der angegebenen Quelle (siehe Verwundbarkeit) oder ist gegen alle Wirkungen der übernatürlichen Fertigkeit immun.

QUELLE	BEISPIELE
Profan	profane Waffen, Stürze, Tierangriffe
Magisch	magische Waffen, Fulminictus
Geweiht	geweihte Waffen, Bannstrahl
Dämonisch	Angriffe von Dämonen, Ertränken
Elementar	Lagerfeuer (Feuer), Aquafaxius (Wasser), Angriffe von Luftelementaren (Luft), Wand aus Dornen (Humus), Kälte (Eis)

Kältestarre behindert die Kreatur bei niedrigen Temperaturen. Jede Temperaturstufe unter normal erschwert alle Proben um -4.

Körperlosigkeit bedeutet, dass der Körper der Kreatur keine lebenserhaltende Funktion hat. Selbst schwerste Verwundungen schränken sie nicht ein. Das Wesen erleidet keine Abzüge durch Wunden und wird nicht kampfunfähig. Die neunte Wunde vernichtet aber auch eine körperlose Kreatur.

Lichtscheue Kreaturen sind an ein Leben in der Dunkelheit gewöhnt. Allerdings erleiden sie im Licht einer Fackel/eines Lagerfeuers/der Sonne einen Malus von -2/-4/-8 auf alle Proben.

Paraphysikalität setzt die Naturgesetze für das Wesen außer Kraft. Es kann an Wänden oder an der Decke gehen, aus dem Stand auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigen und gewaltige Sprünge vollführen. Es ist immun gegen Umreißen-, Niederwerfen-, Zurückstoßen- und Niederschmettern-Effekte.

Regeneration I/II/III/IV erlaubt der Kreatur, 1/2/3/4 Wunden pro Initiativephase zu schließen.

Große und sehr große Gegner

Große und sehr große Gegner erleiden keinen Malus auf zusätzliche VT, wenn sie gegen kleinere Feinde (wie die Charaktere) kämpfen. Dafür sind sie im Fernkampf leichter zu treffen (S. 51) und VT mit einem Schild sind gegen sie um +4 erleichtert (S. 52).

Eine **Resistenz I/II/III/IV (Schadensquelle)** verringert den Schaden durch diese Schadensquelle. Wann immer die Kreatur Wunden erleiden würde, erleidet sie 1/2/3/4 Wunden weniger.

Schmerzimmun I/II: Die erste Stufe verleiht Immunität gegen Blutungen und die Wundschmerzeffekte Betäubt und Organtreffer. Die zweite Stufe verleiht Immunität gegen alle Wundschmerzeffekte.

Schreckgestalt I/II/III/IV: Bei der Begegnung mit der Kreatur erleidest dein Charakter einen Furcht-Effekt Stufe I/II/III/IV (S. 51). Der Furcht-Effekt dauert an, bis der Gegner besiegt wurde oder dein Charakter sich in sicherer Entfernung befindet.

Tarnung: Das Wesen kann sich seiner Umgebung anpassen, zum Beispiel durch eine Farbänderung der Haut. Bei Heimlichkeits-Proben erhält es keinen Malus durch ein fehlendes Versteck.

Unheilige Kreaturen sind besonders anfällig gegen bestimmte karmale Wirkungen, siehe S. 78.

Unsichtbarkeit erlaubt es der Kreatur, sich beliebig oft und lange unsichtbar zu machen.

Verwundbarkeit I/II/III/IV (Schadensquelle): Wann immer die Kreatur Wunden durch diese Schadensquelle erleidet, bekommt sie 1/2/3/4 zusätzliche Wunden.

Wasserwesen sind an das Leben unter Wasser gewöhnt und erleiden dort keinerlei Abzüge. An Land können sie sich jedoch kaum oder gar nicht bewegen. Amphibische Wesen können an Land und im Wasser ungehindert agieren. Die GS hinter dem Querstrich steht für schwimmende Bewegung.

Zusätzliche Attacke I/II/III/IV: Die Kreatur kann in ihrer Initiativephase 1/2/3/4 zusätzliche Aktionen Konflikt für Attacken nutzen. Üblicherweise erfolgen die Angriffe mit unterschiedlichen Gliedmaßen.



Kreaturenklassen

"Falsch! Dämonen vertrauen nicht auf ihren visuellen Sinn, sie nehmen ihre Umgebung als Geflecht astraler Matrices wahr. Ich denke, meine Paraphernalia müssten wieder einmal katalogisiert werden..."

-gehört an der Heptagonakademie zu Yol'Ghurmak

Wir haben alle Kreaturen in acht Klassen geteilt. Bei den Klassen findest du gemeinsame Vor- und Nachteile für alle Kreaturen dieser Klasse. Diese werden bei den einzelnen Kreaturen nicht mehr aufgelistet. Außerdem werden das Wissenstalent, mit dem deine Spieler mehr über diese Kreaturen herausfinden können, Besonderheiten und Beispiele angeführt.

DAIMONID



Daimoniden sind Kreaturen, die mit dämonischer Hilfe erschaffen wurden - also in widernatürlichen Experimenten zusammengeschmolzene Chimären oder dämonisch belebte Golems.

Eigenschaften: Empfindlichkeit I (geweihter Boden), Empfindlichkeit II (heiliger Boden), Immunität (Einfluss, Verwandlung), Schmerzimmun I, Unheilig, Verwundbarkeit I (geweihte Waffen oder Gegenstände der Gegengottheit), Wissenstalent: Dämonenkunde

Besonderheiten: Daimoniden können bei der Erschaffung zusätzliche Vorteile verliehen werden (S. 74). Beispiele: Ogerstatue, Mantikor, Weißer Hetzer

DÄMON



Diese fremdartigen Wesen des Chaos werden fast immer von skrupellosen Beschwörern in die dritte Sphäre gerufen, doch die Sphärenrisse der letzten Jahre haben auch zu freien Dämonen geführt.

Eigenschaften: Astralsinn, Empfindlichkeit I (geweihter Boden), Empfindlichkeit II (heiliger Boden), Immunität (Eigenschaften, Form, Hellsicht, Herrschaft, Illusion, Umwelt, Verwandlung, Krankheiten, Gifte), Körperlosigkeit, Paraphysikalität, Resistenz I (profan), Schmerzimmun II, Schreckgestalt I, Unheilig, Verwundbarkeit (geweihte Waffen oder Gegenstände der Gegengottheit)

Wissenstalent: Dämonenkunde

Besonderheiten: Dämonen können bei der Beschwörung

zusätzliche Vorteile verliehen werden (S. 74).

Beispiele: Gotongi, Heshthot, Shruuf

ELEMENTAR



Elementare sind reine Ausformungen eines der sechs Elemente und treten dort auf, wo dieses Element besonders ausgeprägt ist. Auch ihr Wesen ist eng mit der Natur dieses Elements verbunden.

Eigenschaften: Astralsinn, Immunität (eigenes Element, Eigenschaften, Form, Hellsicht, Illusion, Umwelt, Verwandlung, Krankheiten, Gifte), Körperlosigkeit, Resistenz II (profan), Schmerzimmun II, Verwundbarkeit I (Gegenelement)

Wissenstalent: Elementarkunde

Besonderheiten: Elementare können bei der Herbeirufung zusätzliche Vorteile verliehen werden (S. 74). Jedes Elementar kann sich durch sein eigenes Element bewegen. Beispiele: Kräuterkopf, Sausewind, Hefashar

FEENWESEN



Feenwesen sind an die jenseitigen Feenwelten gebunden, was sich in mächtiger, oft freizauberischer, Magie äußert. Dadurch können viele von ihnen aber nur mit einem Anker längere Zeit in Dere verbringen.

Eigenschaften: Resistenz I (geweihte und magische Waffen), Resistenz II (profan)

Wissenstalent: Geschichten und Legenden

Besonderheiten: Feenwesen verfügen oft über Freizauberei.

Beispiele: Einhorn, Kobold, Ladifaahr

HUMANOID



Die kulturschaffenden und primitiven Völker Aventuriens und damit auch die meisten Spielerund Nichtspielercharaktere fallen unter diese Klasse.

Eigenschaften: keine

Wissenstalente: Gebräuche-Talente für Fragen zu Kulturschaffenden, Geschichten und Legenden für die Geschichte, Geographie für die Verbreitung

Beispiele: Oger, Menschen, Trolle

MYTHENWESEN



Auch wenn diese Wesen kaum unterschiedlicher sein könnten, ranken sich Geschichten und Mythen um fast jedes von ihnen. Begegnungen mit solchen Wesen sind selten und stets etwas

Besonderes.

Eigenschaften: keine

Wissenstalent: Geschichten und Legenden Beispiele: Greif, Riese, Kaiserdrache

TIER



Myriaden von Tieren bevölkern Aventurien vom hohen Norden in den tiefen Süden und begegnen den Menschen als Fortbewegungsmittel, Beute oder auch als Jäger.

Eigenschaften: keine

Wissenstalent: Tierkunde, Überleben-Talente für Beutetiere Beispiele: Tatzelwurm, Ghul, Sumpfranze

Untoter



Zu dieser Klasse gehören von Nekromanten erhobene Leichname ohne Seele, aber auch ruhelose, an die dritte Sphäre gefesselte Totengeister.

Eigenschaften: Empfindlichkeit I (geweihter Boden, Sonnenlicht), Empfindlichkeit II (heiliger Boden, borongeweihter Boden), Immunität (Eigenschaften, Einfluss, Gift, Krankheit, Verwandlung), Lichtscheu, Schmerzimmun I, Schreckgestalt I, Unheilig, Verwundbarkeit I (borongeweihte Waffen oder Gegenstände)

Wissenstalent: Dämonenkunde für Leichname, Mythenkunde-Talente für Totengeister

Besonderheiten: Leichnamen können bei der Erhebung zusätzliche Eigenschaften verliehen werden.

Beispiele: Skelett, Nachtalp, Mumie

BESTIARIUM

Hier findest du die Werte beispielhafter Kreaturen. Der Kopf des Wertekastens gibt dir einen groben Überblick über den Namen, die Funktion, die Größe und die Kreaturenklasse. Darunter findest du die wichtigsten Basiswerte. Die beiden Werte für die Wundschwelle sind WS und WS*, sofern diese sich unterscheiden. Die nächste Zeile enthält allgemeine Vorteile und Kreatureneigenschaften, die über die üblichen Eigenschaften der Kreaturenklasse hinausgehen.

Der folgende Abschnitt widmet sich ganz dem **Kampf**. Hier sind alle Angriffsarten mitsamt automatischen Manövereffekten (siehe S. 52) angeführt, gefolgt von den Kampfvorteilen und Kampfstilen. Wenn die Kreatur nur über einen Kampfstil verfügt, sind dessen Bonusse bereits in die Werte eingerechnet. Ansonsten haben wir die Kampfstile mit einem * markiert.

Auf den Kampf folgt, falls vorhanden, **Übernatürliches** und **Profanes**. Die angegebenen Attribute sind schon die Probenwerte, du musst diesen Wert also nicht mehr verdoppeln.

Bei manchen Kreaturen folgen dann noch s**pezielle Informationen**, beispielsweise zu den Schwachstellen eines Endgegners oder zu typischen Diensten eines Dämons.

Auswahl der Kreaturen

Das Bestiarium beinhaltet nur einen Bruchteil der in Aventurien verbreiteten Wesen. Diese Wesen haben wir nach zwei Kriterien ausgewählt:

Erstens sollen dir die hier präsentierten Wesen helfen, eigene Kreaturen zu erstellen. Deswegen findest du hier auch Dämonen und Elementare, Schwärme, Endgegner und nicht zuletzt gewöhnliche Menschen. Gerade letztere besitzen oft einige Vorteile und sind deswegen schwieriger zu improvisieren.

Zweitens haben wir nur Kreaturen aufgenommen, die Werte benötigen - weil deine Spieler gegen sie kämpfen, mit ihnen verhandeln oder ihnen entkommen wollen. Haus- und Nutztiere sowie reine Jagdbeute sind nicht enthalten.

Zusätzlich haben wir versucht, einen Fokus auf die Regionen Andergast und Nostria zu legen, sodass du in diesen Gebieten auf eine solide Auswahl an Kreaturen zurückgreifen kannst.



BÄR

Biss

großes Raubtier der Wälder

Wundschwelle 11/13, Koloss I

Magieresistenz 6 Geschwindigkeit 6

Geschwindigkeit 6 Initiative 2

Duankankiah D

Prankenhieb RW 1 **VT** 6 **AT** 13 **TP** 2W6+6 Niederwerfen (-4), Doppelangriff

VT3

AT 14

TP 4W6+6

Zerbrechlich

Kampfvorteile: Standfest, Sturmangriff

RW0

Attribute: GE 16, KO 36, KK 40, MU 16

Fertigkeiten: Wachsamkeit 16, Pirschen 8, Laufen 16, Zähigkeit 14

BAUMDRACHE

mittelgroßer, tierhafter Drache ohne magische Fähigkeiten

Wundschwelle 4/6 Magieresistenz 8

Geschwindigkeit 1, fliegend 12

Initiative 5

Flugfähig, Resistenz I (Feuer)

Klauen RW 0 VT 6 AT 10 TP 2W6+1

Feueratem (Wer zum Ziel eines Angriffs wird, muss eine Zähikeits-Probe (16) ablegen, um nicht 1 Punkt Erschöpfung zu erleiden.)

Kampfvorteile: Niederwerfen, Sturmangriff (max. +6 TP)

Attribute: GE 20, KO 6, KK 6, MU 8 Fertigkeiten: Wachsamkeit 10, Zähigkeit 6

FERNHÄNDLER

ein gewitzter Händler und Paktierer der Charyptoroth

Wundschwelle 5 Magieresistenz 5 Schicksalspunkte

Schicksalspunkte 1 Geschwindigkeit 4

Initiative 5

Gefahreninstinkt, Kreis der Verdammnis I, Willensstark

Dolch RW 0 **VT** 11 **AT** 11 **TP** 1W6+1

Kampfvorteile: Zäher Hund

Erzdämonische Tradition I, 25 GuP

Dämonische Hilfe Charyptoroth 10 (Amrychots Tanz, Dämonische Stärkung (Derekunde, KO, MU), Meister der Maritimen, Mholurenhaut, Wasserleiche erheben)

Attribute: CH 14, GE 6, FF 8, IN 12, KK 4, KL 8, KO 8, MU 12

Fertigkeiten: Athletik 4, Autorität 8, Betören 14, Gebräuche
11 (Andergast & Nostria), Heimlichkeit 6, Überreden 14,
Verschlagenheit 7, Willenskraft 11, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 8

Freie Fertigkeiten: Händler (meisterl.), Seefahren (erf.), Verwalter (erf.), Weinkenner (unerf.)

Profane Vorteile: Eindrucksvoll I und II, Gesellschaftsgewandt I und II

Anmerkung: Als angesehener Bürger Nostrias ist der Fernhändler eine Quelle für Gerüchte und Nachrichten aus fernen Landen und führt das eine oder andere exotische Stück in seinem Sortiment. Um Konkurrenten zu schaden oder verbotene Waren zu schmuggeln, greift er gerne auch auf phexische Spezialisten zurück.

Varianten: In einer ausweglosen Situation wird der Fernhändler einen Kreis der Verdammnis aufsteigen. Er füllt damit seine GuP auf, steigert den PW in Dämonische Hilfe auf 14 und erhält die Anrufung Ertränken, mit der er sich gegen Angreifer zur Wehr setzt.



sehr kleiner Spionagedämon aus der Domäne Blakharaz'

Wundschwelle 2 Magieresistenz 12 Geschwindigkeit fliegend 12

Initiative 12

Flieger, Unsichtbarkeit, Verwundbarkeit II (Schadenszauber)

Ausweichen RW0**VT** 18

16 AsP

Hellsicht 14 (Exposami, Penetrizzel)

Beschwörung: Invocatio (16), 16 AsP

Beispieldienste: Haus durchsuchen (+4), Meldung von Eindringlingen (1 Tag), Ausspionieren von Spielercharakteren (1 Tag, -4)

GREIF

großes Mythenwesen und mächtiger Diener Praios'



Wundschwelle 14/16 Magieresistenz 20 Geschwindigkeit 6, fliegend 13

Initiative 8

Flugfähig, Willensstark II, Geisterpanzer (WS 20), Unbeugsamkeit

Prankenhieb **RW** 1 **VT** 11 **AT** 17 TP 2W6+4 VT 2 RW0**AT** 17 TP 3W6+4 Schnabelhieb

Kampfvorteile: Zusätzlicher Angriff I, Haltet stand!, Hammerschlag, Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff

Licht, Ordnung und Magiebann 16 (alle Praiosliturgien) Karmale Vorteile: Aura der Heiligkeit, Gesegnete Waffe*, Liebling Praios', Liturgische Disziplin, Liturgische Routine, Stärke des Glaubens*, Streiter der Schöpfung*, Unterstützung der Gläubigen, Verseuchung erspüren

*gegen unheilige Kreaturen: TP +1W6, WS +2, AT/VT +2, Liturgien +4

Attribute: GE 16, KK 24, KO 28, MU 40

Fertigkeiten: Anführen 10, Menschenkenntnis 20, Pirschen 0,

Wachsamkeit 16, Zähigkeit 16



HEFASHAR

sehr großer elementarer Meister des Wassers

Wundschwelle 13, Koloss II

Magieresistenz 18

Geschwindigkeit schwimmend 14

Initiative 12

Wasserwesen, Paraphysikalität, Resistenz I (Stichwaffen), Schreckgestalt I **VT** 15

RW 1-8

AT 24

Zurückstoßen (-8), Niederwerfen (-8), Befreiungsschlag (90°)

128 AsP

Wasser 24 (alle Wasserzauber und ähnliche Effekte)

Beschwörung: Herbeirufung des Wassers (32), 64 AsP Beispieldienste: Schiff festhalten (+4), Schiff versenken, Küste verwüsten (-4)

НЕЅНТНОТ

niederer Rachedämon aus der Domäne Blakharaz'

Wundschwelle 4 Magieresistenz 5 Geschwindigkeit 5 Initiative 4

Peitsche

RW₂

VT2

AT 11 TP 2W6-1

Lähmend (Übersteigt der Schaden deinen RS, sind bis zum nächsten Morgen alle Proben auf KK und Fertigkeiten mit KK kumulativ um -1

Schwert

RW 1

VT 6

AT 10 **TP** 2W6+3

Zerstörerisch (Deine Waffe erleidet bei jeder gelungenen Verteidigung außer Ausweichen den vollen Waffenschaden des Schwertes.)

Kampfvorteile: Zusätzlicher Angriff I

AsP 16

Umwelt 16 (Dunkelheit)

Beschwörung: Invocatio (20), 24 AsP

Beispieldienste: Waffe aushändigen (+4, 1 Woche), Kampf (1 Minute),

Ziel in der Nähe suchen und töten (-4)

HÖHLENSPINNE

mittelgroße, einzelgängerische Spinne mit Lähmungsgift

Wundschwelle 4/5 Magieresistenz 9 Geschwindigkeit 3

Initiative 3

Angepasst II (Dunkelheit), Immunität (Niederwerfen, Umreißen und ähnliche Effekte)

Biss

RW 0

VT 6

AT9

TP 1W6+2

Spinnengift (Stufe 20, Verzögerung 0, Wirkungsdauer 8 Stunden; körperliche Attribute und Fertigkeiten sind kumulativ um -1 erschwert)

Attribute: KO 2, KK 4, MU 4

Fertigkeiten: Wachsamkeit 14, Pirschen 14, Zähigkeit 8

Anmerkung: Das Netz der Spinne ist im Fackelschein mit einer Wachsamkeits-Probe (24) zu erkennen. Misslingt die Probe, verfängt sich ein Opfer im Netz, das wie ein Umklammern-Manöver (4) mit einem KK Probenwert von 10.

Kräuterkopf

kleiner, pflanzenaffiner Diener des Humus

Wundschwelle 4 Magieresistenz 7 Geschwindigkeit 3

Initiative 1

Regeneration I

Rankengriff

RW 1

VT 5

AT9

TP 2W6+2

Umklammern (1)

Humus 14 (Balsam, Haselbusch, Manifesto, Sumus Elixiere, Klarum Purum und weitere)

Beschwörung: Herbeirufung des Humus (16), 16 AsP

Beispieldienste: Wachstum einer Heilpflanze außerhalb der Saison (-4), Heilung von 2W6+8 HP, Gegenmittel für ein starkes Gift (-4), Stärkung eines kleinen Kräutergartens (1 Monat, -8)







KRIEGERMUMIE

starker Wächter und letzter Anblick zahlreicher Grabräuber



Wundschwelle 10/12 Magieresistenz 12 Geschwindigkeit 4 Initiative 5

Astralsinn, Körperlosigkeit, Resistenz I (Stichwaffen), Verwundbarkeit II (Feuer), Schmerzimmun II, Schreckgestalt II

Khunchomer RW 1 VT 10 AT 16 TP 5W6+4
Niederwerfen, Unaufhaltsam

Hände RW 0 VT 10 AT 14 TP 2W6+6 Stumpf, Ansteckend (Jede erlittene Wunde erhöht das Risiko einer

Ansteckung mit Wundbrand um 25%. Eine Probe auf Gifte und Krankheiten (20) eliminiert das Risiko.)

Kampfvorteile: Kraftvoller Kampf III (Befreiungsschlag), Hammerschlag, Niederwerfen

Attribute: GE 12, KK 32

Fertigkeiten: Laufen 8, Untertauchen 6, Wachsamkeit 8

Beschwörung: Skelettarius oder Totes handle! (24) aus einem mumifizierten Leichnam, 24 AsP

Beispieldienste: Kampf (1 Minute), Wache (1 Woche, mit Totes handle! permanent, -4)

KRIEGSPFERD

großes und kampferprobtes Reittier aus den Ställen Elenvinas



TP 2W6+2

Wundschwelle 14 Magieresistenz 6 Geschwindigkeit galoppierend 10

Initiative 1

Tritt RW 1

 Niederwerfen

 Biss
 RW 0
 VT 2
 AT 12
 TP 1W6+2

Zerbrechlich

Kampfvorteile: Rüstungsgewöhnung I, Standfest, im Reiterkampf WM +1

VT5

AT 12

Attribute: GE 8, KO 28, KK 28, MU 12 Fertigkeiten: Wachsamkeit 10, Zähigkeit 10

 $\label{lem:partial} \textbf{Varianten:} \ Leichte \ Pferder "ustung" (Wundschwelle +0/+1) \\ Mittlere \ Pferder "ustung" (Wundschwelle +0/+2, GS und Kampfwerte -1) \\ Tralloper (Wundschwelle 16, Geschwindigkeit 8, TP +2, WM 0) \\ Reittier (Wundschwelle 13, Geschwindigkeit 12, TP -2, WM -1) \\ \end{cases}$

Anmerkung: Im Reiterkampf sind hauptsächlich Wundschwelle, Geschwindigkeit und TP bedeutend, da AT und VT auf den PW Reiten abgelegt werden.

LEIBWÄCHTER

persönlicher Wächter eines Würdenträgers

Kopflastig, Stumpf, Wendig, Zerbrechlich



Wundschwelle 4/5 Magieresistenz 5 Geschwindigkeit 6 Initiative 12

Amazonensäbel **RW** 1 VT 16 **AT** 13 TP 2W6+3 Wendig Holzschild RW 0 VT 18 AT 15 TP 1W6+2 Schild, Stumpf **RW** 0 **VT** 14 **AT** 14 **TP** 1W6+4

Kampfvorteile: Schildkampf III (Schildwall), Aufmerksamkeit, Ausfall, Defensiver Kampfstil, Kampfreflexe, Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff, Waffenloser Kampf

Attribute: CH 6, FF 10, GE 12, IN 16, KK 16, KL 6, KO 6, MU 8

Fertigkeiten: Einhandklingenwaffen 14, Schilde 15, Waffenlos 15,

Menschenkenntnis 15, Wachsamkeit 15, Gebräuche 7, Zähigkeit 12

Profane Vorteile: Empathie, Flink I und II, Gesellschaftsgewandt I

und II

OGER

großer, stinkender Vielfraß



Wundschwelle 14/16 Magieresistenz 8 Geschwindigkeit 6 Initiative 4

Anfällig gegen Einflusszauber (gegen Zauber der Fertigkeit Einfluss gilt eine MR von 0)

 Faust
 RW 1
 VT 8
 AT 14
 TP 2W6+4

 Stumpf

 Keule
 RW 2
 VT 8
 AT 14
 TP 4W6+6

Stumpf, Niederwerfen (-4)

Kampfvorteile: Kraftvoller Kampf III (Befreiungsschlag), Niederwerfen, Sturmangriff

Attribute: GE 4, KK 32, KL -2, KO 26, MU 20

Fertigkeiten: Laufen 14, Wachsamkeit 6, Pirschen 8, Zähigkeit 16

Varianten: Kriegsoger (Wundschwelle +2/+2, TP +4, Kampfwerte +2)



OGERSTATUE

große, behäbige Bronzestatue eines Ogers



Wundschwelle 10/16, Koloss I

Magieresistenz 20 Geschwindigkeit 1 Initiative -1

Immunität (Gifte, Krankheiten), Resistenz II (Feuer, Stichwaffen)

Faust RW 2 VT 4 AT 12 TP 2W20+6

Niederwerfen (-4)

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I, Unaufhaltsam

Attribute: KK 44, KO 48

Fertigkeiten: Laufen -2, Wachsamkeit 4

Beschwörung: Stein wandle! (28) aus Bronzeplatten, 32 AsP Beispieldienste: Lastentransport (+4, 1 Tag), Wache (1 Tag), Kampf (-4, 1 Minute)

ORK-KUNDSCHAFTER

wildniserfahrener orkischer Kundschafter oder Räuber



Wundschwelle 5/6 Magieresistenz 5 Geschwindigkeit 5 Initiative 4

Skraja RW 0 VT 8 AT 8 TP 2W6+2
Rüstungsbrechend
Ork. Reiterbogen RW 32 LZ 0 FK 11 TP 2W6+3
Zweihändig

Kampfvorteile: Natürliche Rüstung, Scharfschuss, Schnellziehen

Attribute: CH 2, FF 12, GE 8, IN 8, KK 10, KL 2, KO 12, MU 10

Fertigkeiten: Klettern 12, Laufen 12, Pirschen 12, Sinnenschärfe 10, Wachsamkeit 10, Nordaventurien 13, Zähigkeit 8

ORK-KRIEGER

durchschnittlicher orkischer Kämpfer



Wundschwelle 5/8 Magieresistenz 5 Geschwindigkeit 4 Initiative 3

Arbach RW₁ **VT** 10 **AT** 10 TP 2W6+6 Kopflastig Kriegshammer RW 1 VT 10 **AT** 10 TP 3W6+6 Kopflastig, Zweihändig **RW** 0 VT9 AT9 TP 1W6+2 Faust Flink, Kopflastig, Stumpf, Zerbrechlich

Kampfvorteile: Kraftvoller Kampf II, Natürliche Rüstung, Niederwerfen, Offensiver Kampfstil, Rüstungsgewöhnung I, Waffenloser Kampf

Attribute: CH 2, FF 4, GE 8, IN 6, KK 12, KL 2, KO 12, MU 14 Fertigkeiten: Laufen 12, Wachsamkeit 6. Zähigkeit 12

PESTRATTENSCHWARM

großer, gefräßiger und ansteckender Schwarm aus Rattenkadavern



Wundschwelle 4, Koloss II
Magieresistenz 2 für ein einzelnes Tier

Geschwindigkeit 2

Initiative 0

Resistenz I (Stichwaffen), Schmerzimmun II, Verwundbarkeit IV

 Biss
 RW 0
 VT 6
 AT 14
 TP 2W6-1

Hochansteckend (Jede erlittene Wunde erhöht das Risiko einer Ansteckung mit Wundbrand um 50%. Eine Probe auf Gifte und Krankheiten (24) eliminiert das Risiko.)

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I

Fertigkeiten: Laufen 4, Pirschen 4, Wachsamkeit 16

Beschwörung: Skelettarius oder Totes handle! (16) aus Rattenkadavern, 16 AsP

Beispieldienste: Stall leerfessen (1 Stunde, +4), andere Lebewesen fressen (1 Minute), nur bestimmtes Lebewesen fressen (1 Minute, -4)

RÄUBER

ausgehungerte Halsabschneider auf der Suche nach leichter Beute

Wundschwelle 4 Magieresistenz 4 Geschwindigkeit 4 Initiative 2

Keule	RW 1	VT 8	AT 8	TP 2W6
Stumpf, Kopfl	astig			
Holzspeer	RW 2	VT 8	AT 8	TP 2W6+1
Wendig				
Kurzbogen	RW 16	LZ 0	AT 8	TP 2W6+1
Zweihändig				

Attribute: CH 4, FF 8, GE 6, IN 4, KK 6, KL 6, KO 6, MU 8 Fertigkeiten: Pirschen 8, Wachsamkeit 6, Zähigkeit 4

Anmerkung: Der Räuber steht beispielhaft für schwache humanoide Gegner, die für einen echten Kämpfer kaum eine Gefahr darstellen.



RIESE

sehr großer Endgegner für wahre Legenden

Wundschwelle 16/19, Koloss II Magieresistenz 16 Schicksalspunkte 4 Geschwindigkeit 9 Initiative 6

Schreckgestalt II, Unbeugsamkeit, Willensstark II

Faust RW 2 VT 12 AT 16 TP 2W20+5

Niederwerfen (-12)

Baumstamm RW 2-5 **VT** 12 **AT** 18 **TP** 3W20+10

Befreiungsschlag, Niederwerfen (-16), Zurückstoßen (-16)

Trampeln RW 1 **VT** 6 **AT** 16 **TP** 4W20 Flächenangriff (1 Schritt Umkreis), Niederwerfen (-16), Überrennen (wird nicht durch erfolgreiche VT gestoppt)

Felsbrocken RW 16 LZ 1 AT 14 TP 3W20 Flächenangriff (2x2 Schritt), Niederwerfen (-12)

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I (nur Trampeln), Standfest, Sturmangriff, Unaufhaltsam, Zerstörerisch I und II

Attribute: GE 6, KO 60, KK 64, MU 20

Fertigkeiten: Wachsamkeit 10, Laufen 16, Zähigkeit 26

Vorgehen: Eine Übermacht hält sich der Riese mit Befreiungsschlägen mit einem Baumstamm vom Leib, während er die Gegner unter sich niedertrampelt. Wegen des Vorteils Unaufhaltsam sollte seinen Angriffen unbedingt ausgewichen werden. Sollte ihm ein Fernkämpfer oder Zauberer gefährlich werden, stürmt er auf ihn zu (und trampelt alles im Weg nieder) oder bewirft ihn mit gewaltigen Felsbrocken.

Schwachpunkte: Im Nacken des Riesen, vom Boden unsichtbar, liegt eine armdicke Ader direkt unter der Haut. Sie kann entweder von einem Fernkämpfer in ähnlicher Höhe mit Sinnenschärfe (28) erspäht und mit einem FK (28) getroffen werden, oder ein tollkühner Kletterer erklimmt den Riesen (Klettern (28)). Bei einem Treffer erleidet der Riese zwei Wunden.

Danach müssen sich nur noch alle Umstehenden in Sicherheit bringen, wenn sich der Riese in Schmerzen zu Boden wirft und alles niederwalzt (in 3 Schritt Umkreis GE oder Akrobatik 30, sonst 3W20 TP). Das kostet den Riesen 1 Aktion und gibt Umstehenden die Chance auf einen Passierschlag.

Kampfunfähigkeit: Der Riese flieht, wenn er 6 Wunden erlitten hat.



sehr großer Endgegner und Albtraum vieler Seefahrer



Rumpf 13/17, Koloss II

10 Tentakel 13/14

Magieresistenz 20

Schicksalspunkte 2

Geschwindigkeit schwimmend 6

Initiative 2

Schreckgestalt III, Wasserwesen, Willensstark II

Biss (Rumpf) **RW** 1 **VT** 2 **AT** 14 **TP** 4W20+10

Rüstungsbrechend

Tentakelhieb RW 2-12 VT 8 AT 18 TP 4W6+4

Befreiungsschlag (45°), Niederwerfen (-8), Zurückstoßen (-4)

Tentakelklammer TW 2-10 VT 8 AT 15 TP 4W6

Umklammern (4)

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke IV (nur Tentakel), Unaufhaltsam

Attribute: KK 28 (Tentakel)

Fertigkeiten: Wachsamkeit 12, Pirschen 14, Schwimmen 18

Vorgehen: Mit ungefähr der Hälfte seiner Tentakel hält der Riesenkraken das Schiff fest, während er mit den anderen das Deck verheert. Dazu nutzt er mindestens drei seiner zusätzlichen Attacken als Tentakelhiebe. Unterdessen versucht er, einzelne Opfer zu fressen: Zuerst umfasst er sie mit einer Tentakelklammer, in der nächsten Aktion zieht er sie zu seinem Maul und in der übernächsten Aktion beißt er zu.

Schwachpunkte: Der Riesenkraken greift aus der Tiefe an, weswegen er hervorragend gegen Angriffen von oben geschützt ist. Seine Unterseite birgt jedoch ein verwundbares Verdauungsorgan, das allerdings erst erreicht werden muss (Schwimmen (20) und eine Aktion zum Hinabtauchen, Schwimmen (24) und eine weitere Aktion, um in Position zu kommen.)

Auch eine Amphore Brandöl kann dem Kraken schwerste Verbrennungen zufügen, wenn sie direkt in das Maul geworfen wird. Für einen solchen Wurf ist eine IN-Probe (28) nötig, um die Bewegung des Mauls einzuschätzen. Der folgende Wurf erfordert eine KK-Probe (28 oder mehr). Die Verwendung von Telekinesemagie ersetzt die KK-Probe, nicht aber die IN-Probe. Die Verbrennungen führen zu einer Tobsucht, bei der der Kraken alle umklammerten Gegner loslässt und mit 6 Tentakeln und voller Offensive auf das Schiff einschlägt.

Kampfunfähigkeit: Der Kraken flieht, wenn er 4 Wunden erlitten oder die Hälfte seiner Tentakel verloren hat.

RIESENAMÖBE

großer, allesfressender Schleimhaufen

Wundschwelle 6 Magieresistenz 14 Geschwindigkeit 1 Initiative 0

Immunität (Niederwerfen, Umreißen und ähnliche Effekte), Körperlosigkeit, Resistenz I (Stichwaffen, stumpfe Waffen),

Schmerzimmun II

Scheinarm RW 1 VT 2 AT 6 TP 1W6

Umklammern (2), Ätzend (Ein Opfer in der Umklammerung erleidet in jeder Initiativephase 2W6 SP. Die Riesenamöbe kann nur ein Opfer Umklammern.)

Fertigkeiten: Laufen -8

RITTER

erfahrener Veteran vieler Gefechte gegen den Ork



Wundschwelle 5/9

Magieresistenz 5

Geschwindigkeit 2, reitend 8

Initiative 8

Breitschwert	RW 1	VT 11	AT 11	TP 2W6+6
Kopflastig				
Großschild	RW 0	VT 13	AT 13	TP 2W6+1
Schild, Stumpf				
Andergaster	RW 2	VT 9	AT 9	TP 3W6+7
Kopflastig, Zwe	ihändig			
Kriegslanze	RW 2	VT -	AT 9	TP 3W6+4
Tralloper	RW 1	VT 15	AT 15	TP 2W6+6

Niederwerfen

Kampfvorteile: Reiterkampf III* (VT, AT, TP +3), abgesessen Schildkampf III* (VT +3) oder Kraftvoller Kampf III* (TP +3), Ausfall, Haltet stand!, Hammerschlag, Kampfreflexe, Muskelprotz, Niederwerfen, Offensiver Kampfstil, Rüstungsgewöhnung I, Zäher Hund

Attribute: CH 10, FF 6, GE 8, IN 8, KK 16, KL 8, KO 12, MU 14

Fertigkeiten: Anführen 12, Einschüchtern 12, Menschenkenntnis 10,
Reiten 15, Wachsamkeit 7, Zähigkeit 12

Profane Vorteile: Abgehärtet I und II, Eindrucksvoll I

Anmerkung: Mit einem * markierte Kampfstile sind nicht in die Kampfwerte eingerechnet.

SAUSEWIND

gesprächiger Luftdschinn und verlässlicher Bote

8

Wundschwelle 6 Magieresistenz 11

Geschwindigkeit 10, fliegend 16

Initiative 11

Flugfähig

Luftstoß RW 1 VT 15 AT 15 TP 2W6

Zurückstoßen

Luftwirbel

RW 8 LZ 0 FK 16 TP 2W6+4

Kampfvorteile: Scharfschuss, Sturmangriff (max. +8 TP)

64 AsP

Luft 16 (viele Luftzauber)

Attribute: KK 16, KL 16, GE 24

Fertigkeiten: Geographie 14, Fliegen 18, Pirschen 10, Untertauchen 10,

Rhetorik 14, Überreden 14, Wachsamkeit 16 Freie Fertigkeiten: Philosophie (erfahren)

Beschwörung: Herbeirufung der Luft (24), 32 AsP

Beispieldienste: Geistreiche Konversation (+4),

Nachrichtenübermittlung Khunchom-Gareth, Auskundschaften möglicher Reiserouten (-4)

SCHRÖTER

mittelgroße Landplage oder exotisches Haustier



Wundschwelle 4/7 Magieresistenz 13 Geschwindigkeit 1

 ${\bf Initiative}\ 0$

Zange RW 1 VT 4 AT 9 TP 2W6+2
Rüstungsbrechend, Umklammern (2)
Biss RW 0 OA 2 AT 12 TP 2W6

Rüstungsbrechend

 $\textbf{Kampfvorteile:} \ Doppelangriff, Standfest$

Attribute: GE 4, KK 8, KO 14, MU 4
Fertigkeiten: Wachsamkeit 12, Zähigkeit 10

SHRUUF

großer, viergehörnter Kampfdämon

Wundschwelle 13 Magieresistenz 10 Geschwindigkeit 4 Initiative 3

Schreckgestalt II, Regeneration I

 Schnabel
 RW 0
 VT 2
 AT 16
 TP 4W6+4

 Tentakel
 RW 2
 VT 8
 AT 14
 TP 3W6+2

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke IV, Niederwerfen

Attribute: GE 18, KK 30

Fertigkeiten: Wachsamkeit 12, Pirschen 0

Beschwörung: Invocatio (28), 48 AsP

Beispieldienste: Kampf (1 Minute, +4), Wache (1 Woche), Kampf (1

Stunde, -4)

SKELETT

schwaches untotes Kanonenfutter

Wundschwelle 4 Magieresistenz 5 Geschwindigkeit 3 Initiative 2

Resistenz II (Stichwaffen)

 Hände
 RW 0
 VT 5
 AT 8
 TP 1W6+2

 Streitaxt
 RW 1
 VT 5
 AT 8
 TP 2W6+3

 Stoßspeer
 RW 2
 VT 4
 AT 7
 TP 3W6+4

Attribute: GE 4, KK 8

 $\textbf{Fertigkeiten:} \ Pirschen \ 8, \ Untertauchen \ 8, \ Wachsamkeit \ 5$

Beschwörung: Skelettarius oder Totes handle! (12) aus einer skelettierten Leiche, 8 AsP

Beispieldienste: Burggraben auffüllen (1 Stunde, +4), Kampf (1 Minute), Wache (1 Tag, mit Totes handle! permanent,-4)

Varianten: Skelette können mit anderen Waffen oder zusätzlicher Rüstung (Wundschwelle +0/+1, Kampfwerte -1) ausgerüstet sein.



SÖLDNER

verlässlicher Mietling oder undisziplinierter Halsabschneider



Wundschwelle 5/6 Magieresistenz 5 Geschwindigkeit 5 Initiative 3

-3
9
-3
-3
-

Kopflastig, Rüstungsbrechend, Zweihändig

Kampfvorteile: Schildkampf I* (VT +1) oder Kraftvoller Kampf I* (TP +1) oder Schneller Kampf I* (AT +1), Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I

Attribute: CH 6, FF 6, GE 8, IN 6, KK 10, KL 4, KO 10, MU 10 Fertigkeiten: Pirschen 8, Wachsamkeit 6, Zähigkeit 8

Varianten: Söldnerveteran (Wundschwelle +0/+1, Initiative +5, Kampffertigkeiten +2, Kampfstil auf Stufe II, Kampfreflexe, Standfest, Waffenloser Kampf, Zäher Hund und leicht erhöhte Attribute und Fertigkeiten)

Anmerkungen: Der Söldner steht beispielhaft für alle humanoiden Gegner mit gewisser Kampferfahrung. Er stellt für unerfahrene Kämpfercharaktere eine gewisse Herausforderung dar und ist Nichtkämpfern überlegen.

Anmerkung: Mit einem * markierte Kampfstile sind nicht in die Kampfwerte eingerechnet.



SÖLDNERKOMMANDANT

charismatischer Befehlshaber einer größeren Einheit



Wundschwelle 5/7 Magieresistenz 13 Geschwindigkeit 5 Initiative 10

Willensstark I und II									
Tuzakmesser	RW 2	VT 14	AT 16	TP 2W6+5					
Wendig, Zwei	ihändig								
Kurzschwert	RW 0	VT 14	AT 16	TP 2W6					
Wendig									
Faust	RW 0	VT 8	AT 8	TP 1W6+1					
Stumpf, Zerbi	rechlich								
Faust		VT 8	AT 8	TP 1W6+1					

Kampfvorteile: Schneller Kampf II, Defensiver Kampfstil, Formiert euch!, Haltet stand!, Kampfreflexe, Keine Gefangenen!, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Standfest, Sturmangriff, Zäher Hund

Attribute: CH 16, FF 6, GE 12, IN 12, KK 8, KL 8, KO 12, MU 14

Fertigkeiten: Anführen 15, Einschüchtern 15, Menschenkenntnis 12,
Überreden 13, Wachsamkeit 12

Profane Vorteile: Abgehärtet I, Eindringlichkeit, Eindrucksvoll I und II, Gesellschaftsgewandt I und II



SUMUPRIESTER

Beschützer der Natur, weiser Ratgeber, unerbittlicher Feind



Wundschwelle 5 Magieresistenz 4 Geschwindigkeit 4

Initiative 8

Kampfstab RW₂ VT9 AT9 TP 1W6+1 Stumpf, Wendig, Zweihändig

Vulkanglasdolch RW 0 **VT** 4 AT 4 TP 1W6+1

Magisch, Unzerstörbar

Druidische Repräsentation III, 38 AsP

Dolchrituale 9 (Blut des Dolches, Ernte des Dolches, Lebenskraft des Dolches)

Einfluss 11 (Böser Blick)

Hellsicht 14 (Analys, Odem, Weg des Dolches, Weisung des Dolches) Humus 15 (Balsam, Eins mit der Natur, Fesselranken, Herbeirufung des Humus, Zorn der Elemente)

Umwelt 11 (Nebelwand, Schutz des Dolches, Wettermeisterschaft) Magische Vorteile: Effizientes Zaubern, Flexibles Zaubern,

Kontrolliertes Zaubern, Kraftlinienmagie, Regeneration, Unitatio

Attribute: CH 8, GE 4, FF 4, IN 16, KK 4, KL 16, KO 8, MU 10 Fertigkeiten: Einschüchtern 11, Elementarkunde 14, Andergast & Nostria 15, Gifte und Krankheiten 13, Götter und Kulte 15, Menschenkenntnis 10, Nordaventurien 9, Pirschen 8, Wachsamkeit 10, Willenskraft 8

Profane Vorteile: Scharfsinnig I und II

TATZELWURM

großer, stinkender Vertreter der niederen Drachen

Wundschwelle 13/15, Koloss I Magieresistenz 8 Geschwindigkeit 3 **Initiative 2**

Resistenz I (Feuer), Schreckgestalt I, Gestank (Alle Ziele, die sich dem Wurm bis auf Reichweite 2 nähern, müssen eine Zähigkeits-Probe (16) ablegen. Misslingt sie, erleiden sie -2 auf ihre Kampfwerte (kumulativ) und müssen die Probe in ihrer nächsten Initiativephase wiederholen. In jedem Fall haftet der Gestank mehrere Wochen lang an ihnen.)

Biss **RW** 1 VT 4 **AT** 15 TP 4W6+4 Zerbrechlich Klauen RW 1 VT 6 AT 12 TP 3W6+2 Niederwerfen (-4) RW 2 VT4 AT 10 TP 2W6+2 Schwanz

Niederwerfen, Befreiungsschlag (180° hinter dem Wurm)

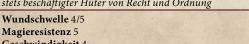
Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I, Standfest

Attribute: KO 34, KK 36

Fertigkeiten: Pirschen 0, Wachsamkeit 8

STADTWACHE

stets beschäftigter Hüter von Recht und Ordnung



Magieresistenz 5 Geschwindigkeit 4 **Initiative** 6

Hellebarde RW 2 VT7 AT8 TP 2W6+2 Kopflastig, Rüstungsbrechend, Zweihändig Kurzschwert RW 0 VT9 AT 10 **TP** 2W6 Wendig Leichte Armbrust RW 20 L.Z. 4 FK8 TP 3W6+1 Zweihändig

Kampfvorteile: Schneller Kampf I, Standfest

Attribute: CH 8, FF 6, GE 12, IN 12, KK 6, KL 8, KO 6, MU 8 Fertigkeiten: Einschüchtern 10, Gebräuche 8, Menschenkenntnis 11, Überreden 10

Profane Vorteile: Gesellschaftsgewandt I und II, Scharfsinnig I

TROLL

großer, notorisch jähzorniger Überlebender einer uralten Kultur

Wundschwelle 14/15, Koloss I Magieresistenz 8

Geschwindigkeit 7 **Initiative 3**

Axt

RW 1 VT 9 AT 15 TP 4W6+1 **Faust** Niederwerfen (-4), Stumpf

Keule RW 2 VT 8 **AT** 14 TP 5W6+4 Niederwerfen (-8), Stumpf

VT 9

AT 15

Niederwerfen (-8)

Kampfvorteile: Ausfall, Kraftvoller Kampf III (Befreiungsschlag), Eisern, Sturmangriff

Attribute: KL 6, KO 36, KK 36, MU 12

Fertigkeiten: Laufen 14, Pirschen 8, Wachsamkeit 12

RW 2

WALDSCHRAT

großer, baumartiger Hüter der Wälder

Wundschwelle 12/17, Koloss I

Magieresistenz 10 Geschwindigkeit 6 **Initiative** 3

Tarnung (im Wald), Verwundbarkeit I (Feuer)

Asthieb **RW** 1 VT 6 AT 15 TP 5W6+1

Niederwerfen (-4)

Kampfvorteile: Befreiungsschlag, Eisern, Standfest

16 AsP

Humus 12 (Balsam, Fesselranken, Leib des Humus, Ruhe Körper, Wand aus Dornen, Weisheit der Bäume)

Attribute: KO 36, KK 32, MU 12

Fertigkeiten: Laufen 12, Pirschen 24, Wachsamkeit 14

Varianten: Nichtmagischer Waldschrat (verfügt über keine Magie)

WEISSER HETZER

zweiköpfige Chimäre aus Wolf und Dämon

Wundschwelle 4/5 Magieresistenz 7 Geschwindigkeit 8 Initiative 5

Angepasst II (Dunkelheit)

AT 11 TP 2W6+2 **RW** 1 VT9

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I, Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff

Attribute: GE 16, KK 8, KO 4

Fertigkeiten: Laufen 24, Pirschen 12, Wachsamkeit 18

Beschwörung: Chimaeroform (16) aus einem Wolf und einem Karmanath oder Tuur-Amash, 16 AsP

Beispieldienste: Spur verfolgen (1 Stunde, +4), Kampf (1 Minute), Hetzen und Töten (1 Stunde, -4)

WILDSCHWEIN

gefräßiger Schädling und goblinisches Reittier

Wundschwelle 9/11 Magieresistenz 3 Geschwindigkeit 7 **Initiative 3**

Stoß RW₀ VT3 **AT** 10 **TP** 2W6

Niederwerfen

Kampfvorteile: Standfest, Sturmangriff, im Reiterkampf WM +0

Attribute: KO 22, GE 8, KK 20

Fertigkeiten: Laufen 12, Pirschen 4, Wachsamkeit 10, Zähigkeit 4

Varianten: Kriegswildschwein (Wundschwelle 11/13, TP +2, WM +1)

















































































































Wolf

verbreitetes Rudeltier

Wundschwelle 3/4 Magieresistenz 2 Geschwindigkeit 8 Initiative 2

Angepasst II (Dunkelheit)

Biss RW 0 VT 6 AT 6 TP 2W6

Zerbrechlich

Kampfvorteile: Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff

Attribute: GE 14, KO 8, KK 4, MU 6

Fertigkeiten: Laufen 24, Pirschen 12, Wachsamkeit 18, Zähigkeit 4

Varianten: Großer Hund (identisch)

Kampfhund (Geschwindigkeit -1, Kampfwerte +1, KK, KO +2, Laufen -4)

Khoramsbestie (Kampfwerte +2, KK, KO +2)

Rudelführer (Wundschwelle +2/+2, Kampfwerte +4, TP +2, Anführen

15, zusätzlich Haltet stand!, Keine Gefangenen!)

ZANT

großer, wendiger Kampfdämon

Wundschwelle 7 Magieresistenz 12 Geschwindigkeit 8 Initiative 12

Schreckgestalt II, Regeneration I

Prankenhieb **AT** 15 **TP** 2W6+3 **RW** 1 **VT** 8 Wendig Biss RW0VT2 **AT** 13 TP 3W6+2 **RW** 1 VT2 **AT** 13 **TP** 2W6 Schwanz Niederwerfen

Kampfvorteile: Niederwerfen, Sturmangriff, im Reiterkampf WM +1

Attribute: GE 28, KK 24

Fertigkeiten: Laufen 16, Pirschen 10, Wachsamkeit 10

Beschwörung: Invocatio (20), 24 AsP

Beispieldienste: Barrikade zerstören (+4), Kampf (1 Minute), Reittier

(1 Stunde, -4)

VERTRAUTENTIERE

Hier findest du eine Sammlung der verbreitetsten hexischen Vertrautentiere.

EULE

**

Wundschwelle 2 Magieresistenz 4

Geschwindigkeit 1, fliegend 10

Initiative 1

Flieger, Angepasst II (Dunkelheit)

Krallen RW 0 VT 6 AT 13 TP 1W6

Attribute: KK -8, KL -4, MU 4

Fertigkeiten: Pirschen 16, Wachsamkeit 16, Zähigkeit -4

KATZE



Wundschwelle 2 Magieresistenz 4 Geschwindigkeit 6 Initiative 6

Angepasst II (Dunkelheit)

Biss RW 0 VT 12 AT 12 TP 1W6

Attribute: KK -8, KL -6, MU 0,

Fertigkeiten: Pirschen 20, Wachsamkeit 12, Zähigkeit -4

KLEINAFFE



TP 1W6-1

Wundschwelle 2 Magieresistenz 1 Geschwindigkeit 5 Initiative 3

Biss RW 0 VT 12 AT 9

Attribute: FF 6, KK -6, KL -6, MU -2

Fertigkeiten: Pirschen 16, Wachsamkeit 12, Zähigkeit -4



KRÖTE

Wundschwelle 1

Magieresistenz 8 Geschwindigkeit 1

Initiative -1

Magiegespür

Ausweichen

RW 0

VT 6

Attribute: KK -16, KL -4, MU 0

Fertigkeiten: Pirschen 28, Sinnenschärfe 12, Wachsamkeit 12,

Zähigkeit -8

RABE

Wundschwelle 2 Magieresistenz 2

Geschwindigkeit 1, fliegend 9

Initiative 0

Flieger

Krallen **RW** 0

VT 8 **AT** 12 **TP** 1W6+1

Attribute: KK -8, KL -2, MU -2

Fertigkeiten: Pirschen 12, Wachsamkeit 18, Zähigkeit -4

SCHLANGE



TP 1W6+1

Wundschwelle 2 Magieresistenz 6 Geschwindigkeit 2 **Initiative** 0

Magiegespür

Biss

VT 8 **RW** 0 **AT** 13

Gifte je nach Schlange

Attribute: KK -8, KL -6, MU -4

Fertigkeiten: Pirschen 24, Sinnenschärfe 10, Wachsamkeit 16,

Zähigkeit -4



VT 8

AT 11

SPINNE



TP 1W6-2

Wundschwelle 1 Magieresistenz 8 Geschwindigkeit 1 Initiative 0

Biss **RW** 0 Gifte je nach Spinne

Attribute: KK -16, KL -6, MU -6

Fertigkeiten: Pirschen 28, Wachsamkeit 12, Zähigkeit -8



Anhang



ZAUBER ALPHABETISCH

3	A		C		Gletscherwand	91
1	Abvenenum reine Speise	108	Caldofrigo heiß und kalt	90	Granit und Marmor	82
	Accuratum Zaubernadel	108	Chameleoni Mimikry	98	Große Gier	87
	Adamantium Erzstruktur	92	Chimaeroform Hybridgestalt	82	Große Verwirrung	85
	Adlerauge Luchsenohr	84	Chronoklassis Urfossil	104	H	
	Adlerschwinge Wolfsgestalt (Tier)	108	Chrononautos Zeitenfahrt	104	Halluzination	88
	Aeolitus Windgebraus	102	Chymische Hochzeit (passiv)	118	Hammer des Magus	119
	Aerofugo Vakuum	102	Claudibus Clavistibor	108	Harmlose Gestalt	88
	Aerogelo Atemqual	102	Corpofesso Gliederschmerz	85	Hartes schmelze!	83
	Aeropulvis sanfter Fall	102	Corpofrigo Kälteschock	85	Haselbusch und Ginsterkraut	96
1	Allegorische Analyse (passiv)	118	Cryptographo Zauberschrift	107	Hellsicht trüben	81
	Alpgestalt	87	Custodosigil Diebesbann	93	Herbeirufung der Luft	102
	Analys Arcanstruktur	94	D		Herbeirufung des Eises	90
	Ängste lindern	87	D		Herbeirufung des Erzes	92
	Ängste mehren	114	Dämonenbann	81	Herbeirufung des Feuers	93
	Animatio stummer Diener	105	Dämonenbann des Dolches	111	Herbeirufung des Humus	96
	Applicatus Zauberspeicher	100	Delicioso Gaumenschmaus	98	Herbeirufung des Wassers	110
	Apport der Kugel	116	Desintegratus Pulverstaub	108	Herr der Flammen	117
1	Apport der Schale	118	Destructibo Arcanitas	81	Herr über das Tierreich	88
	Apport des Iama	113	Dichter und Denker	87	Herzschlag ruhe!	83
	Apport des Schuppenbeutels	115	Dinge aufspüren	120	Hexenblick	107
	Apport des Stabs	119	Dunkelheit	105	Hexengalle	85
	Aquafaxius	110	Duplicatus	98	Hexenholz	105
	Aquasphaero	110	E		Hexenknoten	88
	Arachnea Krabbeltier	107	Ecliptifactus Schattenkraft	82	Hexenkrallen	85
	Arcanovi Artefakt	100	Eigene Ängste quälen dich!	82	Hexenschuss	114
	Archofaxius	92	Einfluss bannen	81	Hexenspeichel	96
	Archosphaero	92	Eins mit der Natur	85	Hilfreiche Tatze, rettende Schwinge	88
	Armatrutz	84	Eisenrost und Patina	104	Höllenpein zerreiße dich!	83
	Astrale Aufladung	118	Eiseskälte Kämpferherz	85	Holterdipolter	105
	Astralspeicher (passiv)	119	Elementarbann	81	Horriphobus Schreckgestalt	88
	Atemnot	84	Erinnerungsmelodie	113	H'Szints Auge (passiv)	115
	Attributo	84	Erinnerung verlasse dich!	82	Humofaxius	96
	Aufgeblasen abgehoben	102	Ernte des Dolches	111	Humosphaero	96
	Auge des Limbus	100	Erster unter gleichen	120	T	
	Aura des Stabes (passiv)	119 98	Essenzkonzentration	118	1	
	Aurio Nasus Oculus	98	Ewige Flamme	119	Ignifaxius Flammenstrahl	93
	Auris Nasus Oculus	98 85	Ewige Wegzehrung (passiv)	115	Ignifugo Feuerbann	93
	Axxeleratus Blitzgeschwind	85	Exposami Lebenskraft	95	Ignimorpho Feuerform	93
	В		P		Igniplano Flächenbrand	94
	Balsam Salabunde	96	F		Ignisphaero	93
	Band und Fessel	87	Falkenauge Meisterschuss	85	Ignorantia Ungesehen	88
	Bannbaladin	87	Favilludo Funkentanz	98	Illusion auflösen	81
	Bannschwert	81	Federleichter Beutel (passiv)	115	Imperavi Handlungszwang	88
	Bärenruhe Winterschlaf	108	Fesselranken	96	Impersona Maskenbild	98
	Beute!	114	Feuer und Eis	118	Invercano Spiegeltrick	100
	Bildergalerie	116	Firnlauf	85	Invocatio	83 88
	Bilderspiel	116	Flammenschwert	119	Juckreiz, dämlicher!	00
	Bindung der Kugel	116	Flim Flam Funkel	105	K	
	Bindung der Schale	118	Flirrender Funkelglanz	98	Karnifilo Raserei	83
	Bindung des Dolches	111	Fluch der Pestilenz	82	Katzenaugen	85
	Bindung des Iama	113	Foramen Foraminor	105	Klarum Purum	96
	Bindung des Ringes	117	Fortifex arkane Wand	92	Klickeradomms	105
	Bindung des Schuppenbeutels	115	Friedenslied	113 90	Koboldgeschenk	88
	Bindung des Stabs	119	Frigisfaxius	90	Koboldvision	95
	Bindung des Vertrauten	120	Frigisphaero Fulminictus Donnerkeil	100	Komm Kobold komm	107
	Bindungspartner finden	120	Fullillifictus Dolliferkeii	100	Kontrolle der Miniatur	111
	Blendwerk	98	G		Körperlose Reise	100
	Blick aufs Wesen	94	Gardianum Zauberschild	81	Krabbelnder Schrecken	83
	Blick durch fremde Augen	94	Gedankenbilder Elfenruf	107	Kraft des Erzes	92
	Blick in die Gedanken	94	Gefunden!	95	Kraft des Humus	96
	Blick in die Vergangenheit	95	Geisterbann	81	Kräfte der Natur	117
	Blitz dich find	87	Geisterbann des Dolches	111	Kraftmagie neutralisieren	81
	Blut des Dolches (passiv)	111	Geisterruf	107	Krähenruf	88
	Böser Blick	87	Geräumiger Schuppenbeutel (passiv)	115	Kristallbindung	115
8	Brenne toter Stoff!	82	Gespür des Dolches	111	Kristallkraft bündeln (passiv)	115
	Brennglas und Prisma	116	Glacioflumen Fluss aus Eis	91	Krötenkuss	114
1						

				-	
Krötensprung	85	Paralysis starr wie Stein	92	Thesiskristall	116
Kugel des Astrologen	116	Pech an den Hals wünschen	114	Tiere besprechen	97
Kugel des Hellsehers (passiv)	116	Pectetondo Zauberhaar	109	Tiergedanken	96
Kugel des Illusionisten (passiv)	116	Penetrizzel Tiefenblick	95	Tiersinne	120
Kulminatio Kugelblitz	105	Pestilenz erspüren	95	Tlalucs Odem Pestgestank	84
Kusch!	89	Pfeil der Luft	103	Totes handle!	84
L		Pfeil des Eises	91	Transformatio Formgestalt	109
Lach dich gesund	89	Pfeil des Erzes	93	Transmutare Körperform	109
Lachkrampf	89	Pfeil des Feuers	94	Transmutation der Elemente	118
Langer Arm	119	Pfeil des Humus	97	Transversalis Teleport	101
Langer Lulatsch	109	Pfeil des Wassers	110	Traumgestalt	107
Last des Alters	104	Plumbumbarum schwerer Arm	86	Tropfenschliff	115
Launen des Windes	117	Projektimago Ebenbild	99	U	
Lebenskraft des Dolches	111	Protectionis Kontrabann	81	Umbraporta Schattensprung	84
Leib der Erde	97	Psychostabilis	81	Unberührt von Satinav	104
Leib der Wogen	110	R		Ungesehener Beobachter	120
Leib des Vogen Leib des Dolches (passiv)	111	Radau	103	Unsichtbarer Jäger	99
Leib des Eises	91	Reflectimago Spiegelschein	99		
Leib des Erzes	92	Reinigung	119	V	
Leib des Feuers	94	Reptilea Natternnest	83	Veränderung aufheben	82
Leib des Windes	102	Respondami Wahrheitszwang	89	Verletzung der Miniatur	112
Leidensbund	97	Ruhe Körper, Ruhe Geist	97	Verschwindibus	101
Letzter Ausweg	120	Rundschliff	115	Verständigung stören	82
Levthans Feuer	89		113	Verwandlung beenden	82
Licht des Dolches	111	S		Verwandlung des Iama (passiv)	113
Lied der Lieder	113	Salander Mutander	109	Vipernblick	90
Lied der Reinheit	113	Sanftmut	89	Visibili Vanitar	109
Lied des Trostes	113	Sapefacta Zauberschwamm	103	Vocolimbo hohler Klang	99
Limbus versiegeln	100	Satuarias Herrlichkeit	86	Vogelzwitschern Glockenspiel	99
Lockruf und Feenfüße	99	Schabernack	89		
	37	Schelmenkleister	106	W	
M		Schelmenlaune	89	Wachende Kugel	116
Macht des Lebens	117	Schelmenmaske	99	Wachender Stein	116
Macht über den Regen	117	Schelmenrausch	90	Wachsame Augen	120
Madas Spiegel	95	Schlaf rauben	120	Wand aus Dornen	97
Magischer Raub	100	Schleier der Unwissenheit	81	Wand aus Erz	93
Magnetismus	117	Schmerzen der Miniatur	112	Wand aus Flammen	94
Mahlstrom	106	Schneide des Dolches	112	Wandlung des Stabs	119
Manifesto Element	91	Schutz des Dolches	112	Warmes Blut	86
Matrixstabilisierung (passiv)	119	Schutz gegen Untote	116	Warmes gefriere!	91
Meister minderer Geister	107	Schwarzer Schrecken	90	Warnende Kugel	116
Melodie der Kunstfertigkeit	113	Schwarz und Rot	83	Warnender Stein	116
Melodie des Windes	113	Seelenfeuer	117	Warzen sprießen	114
Memorabia Falsifir	89	Seelentier erkennen	95	Wasseratem	109
Memorans Gedächtniskraft	86	Seelenwanderung	86	Wasserbann	117
Menetekel Flammenschrift	99	Seidenweich Schuppengleich	99	Wasserwand	110
Metamorpho Gletscherform	91	Seidenzunge Elfenwort	90	Weg des Dolches	112
Miniatur der Herrschaft	111	Sensattaco Meisterstreich	86	Weg durch Sumus Leib	117
Motoricus Geisterhand	106	Sensibar Empathicus	95	Weiches Erstarre!	84
Movimento Dauerlauf	86	Serpentialis Schlangenleib	109	Weihrauchwolke Wohlgeruch	99
NT.		Sichere Aufbewahrung (passiv)	118	Weisheit der Bäume	97
N		Silentium Schweigekreis	106	Weisung des Dolches	112
Nackedei	106	Sinesigill Unerkannt	82	Wellenlauf	86
Nebelleib	102	Sinn trüben	114	Wettermeisterschaft	103
Nebelwand und Morgendunst	102	Skelettarius Totenherr	84	Widerwille Ungemach	90
Nekropathia Seelenreise	107	Smaragdschliff	115	Windgeflüster	103
Nihilogravo Schwerelos	106	Solidirid Weg aus Licht	103	Windhose	103
Nuntiovolo Botenvogel	83	Somnigravis	90	Windstille	103
0		Sorgenlied	113	Wipfellauf	86
	104	Spinnenlauf	86	Wirbelnder Luftschild	117
Objectofixo	104	Spurlos Trittlos	106	Xenographus Schriftenkunde	96
Objecto Obscuro	109	Standfest Katzengleich	86	Z	
Objectovoco	107	Staub wandle!	93		02
Oculus Astralis	95	Stein wandle!	83	Zagibu Ubigaz	93
Odem Arcanum	95	Stillstand	91	Zappenduster Zauberklinge Geisterenger	106
Opferdolch (passiv)	112	Stimmungssinn	120	Zauberklinge Geisterspeer	101
Optikstein Orbitarium	116	Suchende Finger	115	Zaubermelodie	113
Orbitarium Organofavius	115	Sumpfstrudel	97	Zaubernahrung Hungerbann	87
Orcanofaxius	102	Sumus Elixiere	97	Zaubersiegel	119
Orkanyand	103	T		Zauberwesen der Natur	108
Orkanwand	103	T		Zauberzwang	90
P		Tafelschliff	115	Zorn der Elemente	92
Pandämonium	83	Tarnung	120	Zunge lähmen	87
Panik überkomme euch!	83	Tauschrausch	100	Zungenschwellung	114
Papperlapapp	89	Tempus Stasis	104	Zwingtanz	90

LITURGIEN ALPHABETISCH

				Schrifttum ferner Lande	133
A	E-18	<u>H</u>		Schutzsegen	122
Aitheokles' Klageruf	126	Handwerkssegen	130	Sechs Leben des Mungo	137
Angroschs Opfergabe	131 135	Harmoniesegen Hashnabiths Flehen	122 125	Seelengefährte Seelenprüfung	128 122
Anrufung der Erdkraft Anrufung der Winde	126	Hauch Borons	123	Segen der heiligen Ardare	139
Anrufung Kaucas	127	Heiliger Befehl	124	Segen der heiligen Noiona	125
Anrufung Nuiannas	127	Heilige Schmiedeglut	132	Segen der heiligen Velvenya	125
Argelions bannende Hand	133	Heilungssegen	122	Segen des heiligen Hlûthar	139
Argelions Mantel	133	Herr über Feuer und Glut	132	Segen des Heiligen Isegrein	129
Argelions Spiegel	133	I		Segen des Plättlings	126
Auge des Händlers	132	Ingalfs Alchemie	134	Segensreiches Wasser	126
Auge des Mondes	123	Ingerimms Zorn verschone uns	134	Segnung der Schlacht Segnung der stählernen Stirn	139 139
Aura der Form	134	Innere Ruhe	125	Segnung der staniernen stirn Segnung des Heiligen Mikail	128
В		Jagdglück	128	Sicherer Weg durch den Fels	131
Bannfluch des heiligen Khalid	123			Sichere Wanderung im Schnee	129
Begehen der heiligen Wasser	127	K	125	Sicht auf Madas Welt	133
Bishdariels Angesicht	124	Kälbchensegen	135	Siegel Borons	125
Bishdariels Auge	123	Kleiner Giftbann Kraft des Lebens	135 135	Speisesegen	122
Bishdariels Warnung	123	Kräutersegen des heiligen Nemekath	123	Speisung der Bedürftigen	136
Blendstrahl aus Alveran Blick der Weberin	137 133	Kunstverstand	130	Sprechende Symbole	133
Blick in die Flammen	133		100	Stärke des Waldläufers	129
Bootssegen	126	L		Sterne funkeln immerfort	126 136
Borons süße Gnade	124	Largorax' Hammer	131	Sternenglanz Sternenspur	134
Buchprüfung	134	Liaiellas Orakel	126	Sternenstaub	136
Bund der Schwerter	139	Licht des Herrn	137	Swafnirs Ruhelied	127
Conagas Ruf	126	Licht des verborgenen Pfades Liturgische Bindung	131 122		
Daradors Bann der Schatten	137	Lodernder Zorn	132	T	
Dreifacher Saatsegen	134	Lohn der Unverzagten	135	Thalionmels Schlachtgesang	140
E			100	Tierempathie	128
Efferdanes Reinigung	127	M		Tiergestalt Tränen des Milden	124 125
Eherne Kraft	131	Mannschaftssegen	126	Tranksegen	123
Ehrenhafter Zweikampf	138	Marbos Geleit	124	Trophäe erhalten	128
Eidsegen	121	Märtyrersegen Meisterstück	122 130		120
Ein Bild für die Ewigkeit	134	Mondsilberzunge	136	U	
Eiskerker	129	Neckeratem	127	Ucuris Geleit	138
Entzug von Nandus Gaben	132	Nemekaths Geisterblick	124	Unsichtbarer Jäger	144
Erneuerung des Geborstenen	130	Nemekaths Zwiesprache	124	Unterpfand des Heiligen Rhys	130 133
Erneuerung des Landes Erwachen des Stromes	134 125	Objektsegen	122	Unverstellter Blick Urischars ordnender Blick	133
Etilias Gnade	123	D			134
Exorzismus	124	Parinors Vermächtnis	135	V	
		Peraines Pflanzengespür	135	Verborgen wie der Neumond	137
<u>F</u>		Pfeil des Heiligen Isegrein	129	Vertrauter der Flamme	132
Feuersegen	121	Phexens Augenzwinkern	136	Vertrauter des Felsens	131
Firuns Einsicht	128	Phexens Elsterflug	137	Vertreibung des Dunkelsinns	133
Flüstern der Fluten Flüstern der Wildnis	125 128	Phexens Meisterschlüssel	137	W	
Fürbitten des Heiligen Therbûn	135	Phexens Nebelleib	137	Waffenweihe	124
	100	Phexens Sternenwurf	136	Waliburias Wehr	132
G		Praios' Magiebann	138	Weg des Fuchses	129
Garafans gleißende Schwingen	137	Praios' Mahnung	138 130	Weihe der letzten Ruhestatt	124
Geburtssegen	121	Purgation	130	Weihesegen der Waffe	139 122
Geläutert sei Erz und Goldgestein Gemeinschaft treuer Gefährten	131 128	R		Weisheitssegen Weisung des Himmels	122
Gesang der Delphine	127	Ritus der Schlachthilfe	139	Wille zur Wahrheit	138
Gesegneter Fang	125	Rondras Hochzeit	139	Winterschlaf	130
Geteiltes Leid	128	Rondras wundersame Rüstung	139	Wohlverdiente Rast	135
Gift der Erkenntnis	132	Ruf der Gefährten	127	Wundersames Teilen des Märtyriums	140
Gleichklang des Geistes	127	Ruf des Asainyf	129	Wundersame Verständigung	133
Glückssegen	121	Ruf in Borons Arme Ruf zur Ruhe	123 125	Wundsegen	136
Goldener Blick	131		123	Z	
Goldene Rüstung	137	S	ditas	Zerschmetternder Bannstrahl	138
Göttliche Verständigung	121	Schiffssymbiose	144	Zorn des Heiligen Firungald	130
Grabsegen Graves Siegel	121 134	Schild der Ehre	138	Zuflucht finden	129
Graues Siegel Großer Eidsegen	122	Schlaf des Gesegneten	123		
Großer Giftbann	135	Schlangenstab	134		
	S II V	Schneesturm	129		

INDEX

A					
Abgehärtet	25	Vorteil	28	Elementar	144
Abgeleiteter Wert	13	Bereit machen	28 44	Elementar Elementarkunde	144
Abschaum (Status)	8	Beschwörung	72	Elfenlieder	111
Abu al'Mada	134	Dienst	72	Elfische Rep. (Vorteil)	33
Adrenalinschub AG	24 71	Besonderer Besitz	22	Elite (Status)	7
Akrobatik	15	Betäuben	45	Empathie	25
Aktion	44	Betören	16	Empfindlichkeit	143
freie	44	Bewegung (Aktion)	44	Endgegner	139
Alchemie	59, 60	Binden	47 72	Enger Raum Entwaffnen	46
Fertigkeit	19	Bindung (Beschwörung) Blutmagie	72	Erfahrungspunkt	47 12
Alchemistische Rep. (Vorteil)	32	Vorteil	30	Erfolgswert	1
Amphibisch	143	Blutung	41	Erfrieren (Sekundärschäden)	78
Analyse (Alchemie-Talent)	19	Bodenplan	46	Erleichterung	1
Analysegrad Analyse (in der Magie, Alchemie)	71 71	Bogen (Werte)	56	Erschöpfung	40
Intensität	71	Bolzen	56	Erschwernis	1
Struktur	71	Borbaradianische Rep. (Vorteil)	32	Erste Hilfe	42
Anführen	49	Boronkirchliche Trad. (Vorteil) Brillanz	36	Ertränken (Sekundärschäden)	78
im Massenkampf	67	BW	24 14	Erz Erzdämonische Tradition	90 140
Talent	16		14	Vorteil	140
Angepasst	22, 45	C		Erzwingen	69
Angroschkirchliche Trad. (Vorteil)	37	СН	13	EW	1
Anrufung (Paktierer)	141	Chaotischer Kampf	45		
Anstrengung, körperliche Antimagie	42 78	Charisma	13	F	
Armbrust (Werte)	56	D		Falschspielen	18
Artefakt	70	Daimonid	144	Fälschung Feenwesen	59 144
analysieren	71	Dämon	144	Fernkampf	49
aufladen	70	Dämonenkunde	18	Fertigkeit	14
auslösen	70	Dämonenmal	140	anpassen	20
ladungsbasiert	70	Dämonische Stärkung	141	Basisliturgien	109
semipermanent	70	Dämonisch (Fertigkeit)	80	freie	20
AsP, siehe Astralenergie Astralenergie	68	Defensiver Kampfstil Derekunde	27 17	Kampf	14
gebundene	68	Detailgrad	1/	profane	15
regenerieren	68	Handwerk	58	Repräsentationsfertigkeit Spruchzauber	109 109
Steigerung	12, 68	Konflikte	65	steigern	109
Astralsinn	143	DG		Traditionsfertigkeit	121
AT	45	Handwerk	58		77-138
Athletik	15	Konflikte	65	Fertigkeitswert	14
Attacke	45	DH	41, 42	Fertigkeitswert (Steigerung)	12
Attribut Steigerung	13 12	Dienst (Beschwörung) Distanzklasse	72 46	Fertigung	58
Auflaufen lassen	47	Dolchzauber	109	Fesseln (Sekundärschäden)	78 91
Aufmerksamkeit	27	Doppelangriff	47	Feuer (Fertigkeit) FF	13
Aufrechterhalten	77	Druidische Rep. (Vorteil)	33	Fingerfertigkeit	13
Aufstehen (im Kampf)	46	Durchhaltevermögen	41, 42	Firunkirchliche Trad. (Vorteil)	36
Aura der Heiligkeit	35	Durst	42	Flexibles Zaubern	31
Ausfall (Manöver)	47	E		Flieger	143
Ausfall (Vorteil) Ausweichen	26 47	Efferdkirchliche Trad. (Vorteil)	36	Flink	25
Automatische Manövereffekte	50	Effizientes Zaubern	31	Flinke Magie	31
Autorität	16	Ehre	136	Flugfähig Formiert euch!	143 26, 49
D		Eigenheit	8	Forschung	64
B		ausnutzen	9	Freie Aktion	44
Ballistisch	77	auswählen	9	Freiwillige Modifikation (Handwerl	
Bändiger der Elemente Bändiger der Kreaturen	30 30	Beispiele	10	Freiwilliges Ziel	77
Bann des Eisens	69	einsetzen verändern	8 10	Furcht	49
Basisliturgien	109	Eigenschaften (Fertigkeit)	82	FW	14
Basismodifikationen (Karma)	74	Eindringlichkeit	24	G	
Basismodifikationen (Magie)	69	Eindrucksvoll	24	GE	13
Basiswert	14	Einfluss	85	Gebieter der Finsternis	30
BE	41	Einkommen (Vorteil)	22	Gebieter der Urgewalten	30
Beeindruckendes Wunder	35	Einschränkung	40	Gebräuche	17
Beeinflussung Refreiungsschlag	16 47	Einschüchtern Talant	49	Gefahreninstinkt	22
Befreiungsschlag Beherrschung (Beschwörung)	72	Talent Eis	16 88	Gefäß der Sterne	30
Behinderung	41	Eisenaffine Aura	22	Gegenhalten	26
Beidhändiger Kampf	48	Eisern	26	Gegenprobe Gegenzauber	2 78
				Gegenzauber	70

	1151/20	4				
	Geisterpanzer	25	IN	13	T	
3	Gemeinsames Wunder	35	Informationssuche	64	L Lanzenreiten	49
9)	Gemeinsames Zaubern	69	Ingerimmkirchliche Trad. (Vorteil)	37	Talent	14
	Gemeinschaft der Gläubigen	35	INI	13, 44	Laufen	15
1	Geodische Rep. (Vorteil)	32	Initiative	13, 44	Lebenserhaltungskosten	7, 8
H	Geographie	17	Intensitätsanalyse	71	Lehre (übernatürliche Fertigkeit)	130
4	Geschichten und Legenden	17	Intuition	13	Lehrmeister (für Vorteile)	21
	Geschosse	56	J		Licht (Fertigkeit)	135
	Geschwindigkeit Gesegnete Waffe (Vorteil)	13, 67 35	Jagd	63	Lichtscheu	143
	Gesellschaftlicher Konflikt	65	Jagd (übernatürliche Fertigkeit)	126	Lichtverhältnisse (im Kampf)	45
	Gesellschaftsgewandt	25			Liebling der Gottheit	35
	Gesundheit von Gegenständen	41	K		List	134
	Gewandtheit	13	Kältestarre	143	Liturgieeigenschaften Liturgien wirken	77 74
	Geweihter Boden	76	Kalte Wut	26 50	Liturgische Disziplin	35
	Geweiht (Vorteil)	22	Kampfaktionen, untypische Kampfgetümmel (im Fernkampf)	50	Liturgische Routine	35
1	Gezielter Schlag	41, 47	Kampfreflexe	27	Liturgische Sorgfalt	35
1	Gezielter Schuss	49	Kampfstil	48	Liturgische Technik ignorieren	74
	Gift	43	Vorteil	28	Luft	100
1	Gifte und Krankheiten (Talent)	19	Kampfunfähigkeit	40	M	
1	Gildenmagische Rep. (Vorteil)	32 1	KaP, siehe Karmaenergie		M	
	Glück (Einfluss bei Proben) Glück (Vorteil)	22	Karmaenergie	74	Mächtige Liturgie	74
	Götter und Kulte	17	gebundene	74	Mächtige Magie	69 22
	Göttliche Nähe	35	regenerieren	74, 76	Magieabweisend Magiebann (Praiosgeweihte)	136
	Großer Gegner	143	Steigerung	12, 74	Magiedilettant	34
9	Gruppenprobe	2	Katzenhaft	25	Magiegespür	22
Ų	GS	13, 67	Keine Gefangenen!	26, 49	Magiekunde	18
	Gunstpunkt	140	Kennt keinen Schmerz!	26, 49	Magieresistenz	13, 68
			KK KL	13 13	Magietheorie	18
	H	26.40	Klettern	15	Magie (übernatürliche Fertigkeit)	131
	Haltet stand!	26, 49	Klingentanz	47	Magie unterdrücken (Antimagie)	78
	Hammerschlag (Manöver) Hammerschlag (Vorteil)	47 26	Vorteil	27	Manöver	46
	Handgemenge (Fertigkeit)	14	Klingenwaffen		aufbauende	47
	Handgemengewaffen (Werte)	55	Fertigkeit	14	Basis	47
	Härte	41, 50	Werte	54	Fernkampf	49
	Hauptwaffe	45	Klugheit	13	Manövereffekte, automatische	50
	Heerführung (übernat. Fertigkeit)	137	KO	13	Massenkampf Material (zum Schmieden)	67 62
	Heiliger Boden	76	Koloss	139	Matrixverständnis	30
	Heiliges Erz	129	Kommando	49	Mechanik	61
	Heiliges Feuer	129	Vorteile	26	Talent	19
	Heiliges Handwerk	128	Konflikt		Meditation (Karma)	76
	Heilkunde	42	gesellschaftlich Massarkanner	65 67	Mehrere Ziele (Karma)	74
	Fertigkeit	19	Massenkampf Verfolgungsjagd	67	Mehrere Ziele (Magie)	69
	Heilpunkt	42	Konflikt (Aktion)	44	Meister der Seelenlosen	30
	Heilung fördern	42	Konstitution	13	Meister der Wünsche	30
	Heilung (übernatürliche Fertigkeit) Heimlichkeit	133 15	Konterprobe (Zaubereigenschaft)	77	Meisterliche Regeneration (Vorteil)	30
	Heldentat (Massenkampf)	67	Kontrollbereich	46	Meisterschuss (Manöver)	49
	Hellsicht	92	Kontrolliertes Zaubern	31	Meisterschuss (Vorteil)	26
	Hesindekirchliche Trad. (Vorteil)	36	Konzentration (Aktion)	44	Meisterwerk (Vorteil)	24
	Hexenbesen	112	Konzentration (Zaubereigenschaft)	77	Menschenkenntnis	16
	Hexenflüche	112	Kopflastig	50	Meucheln Minderpakt	45 140
	Hexische Rep. (Vorteil)	33	Körperbeherrschung	25	Mirakel	76
	Hiebwaffen		Körperkraft	13	Mittelschicht (Status)	8
	Fertigkeit	14	Körperliche Anstrengung	42	Modifikator	1
	Werte	54	Körperlosigkeit	143 75	im Handwerk	58
	Hinterhalt	45	Kosten sparen (Karma) Kosten sparen (Magie)	69	im Kampf	45
	Hohe Qualität	1, 59	Kraft	98	MR	13, 68
	Holzbearbeitung	61	Kraftlinienmagie	31	MU	13
	Talent HP	19 42	Kraftvoller Kampf	48	Mühelose Magie	31
	Humanoid	144	Vorteil	28	Muskelprotz	24
	Humus	94	Krankheit	43	Mut	13
	Hunger	42	Kreatur	139	Mythenkunde	17
	T		Kreatureneigenschaft	143	Mythenwesen	144
	Letter the second second second	ALT LIP	verleihen (Beschwörung)	72	N	
	Identische übernatürliche Effekte	68	Kreaturenklasse	144	Nachbrennen (Sekundärschaden)	78
	Ifirnkirchliche Trad. (Vorteil)	37	Kreis der Verdammnis	140	Nächtlicher Schatten	135
	Illusion (Fertigkeit)	96	Vorteil	22	Nanduskirchliche Trad. (Vorteil)	37
	Illusion (Zaubereigenschaft)	77	Kristallmagie	113	Natürliche Rüstung (Vorteil)	23
)	Immunität gegen Gifte/Krankheiten	22 143	Kristallomantische Rep. (Vorteil)	33 114	Nebenwaffe	45
1	Immunität (Kreatureneigenschaft) Improvisation (Vorteil)	24	Kugelzauber	114	Niederschmettern (Sekundärschader	
-	improvioution (vorten)	24			Niederwerfen	47
1111						

W. Call	26	D., 4	26.41		W W
Vorteil	26	Rüstungsgewöhnung Rüstungsschutz	26, 41 41	T	12
O		RW	46	Talent Temporal	12 102
Oberschicht (Status)	7	S		Thaumaturg	30
Objektritual Offenes Feld	78 46	Schadensbonus	13	Tierempathie	23
Offensiver Kampfstil	26	Schadenspunkt	40	Tier (Kreaturenklasse)	144
Opferung	75	Schadensquelle	143	Tod Todesstoß	41 47
Ordnung (Liturgie-Modifikation)	136	Schalenzauber	116	Vorteil	27
P		Scharfschuss Scharfsinnig	49 24	Tod (übernatürliche Fertigkeit)	121
Paktbruch	140	Scharlatanische Rep. (Vorteil)	34	TP	50
Paktierer	140, 145	Schelmische Rep. (Vorteil)	34	Tradition	76
erkennen	140	Schicksalspunkt	8, 22	Vorteil Traditionsfertigkeit	36 121
Vorteil Paraphysikalität	23 143	Schildkampf	48	Trefferpunkt	50
Parierwaffenkampf	48	Vorteil Schildspalter	29 47	Trefferzone	41
Vorteil	29	Schild (Waffeneigenschaft)	50	Triumph	1
Parierwaffe (Waffeneigenschaft)	50	Schildwall	47	im Kampf	45
Passierschlag	44, 46	Schlaf (übernatürliche Fertigkeit)	121	U	
Patzer im Kampf	1 45	Schlangenreif	115	Überleben	18, 63
Perainekirchliche Trad. (Vorteil)	37	Schlösser knacken Schmerzimmun	18 143	Übernatürliche Effekte, identische	68
Pfeil	56	Schmieden	62	Übernatürliche Fähigkeit	77
Pferd		Talent	19	Überreden Überrennen	16 47
Werte	148	Schnelle Fertigung	59	Überschneidung übernatürliche Effe	
Werte (im Reiterkampf) Pflanzenkunde	54 17	Schnelle Heilung (Vorteil)	25	Umklammern	47
Phexkirchliche Trad. (Vorteil)	38	Schneller Kampf Vorteil	48 29	Umreißen	47
Pirschen	15	Schnellschuss (Manöver)	49	Umwelt	103
Praioskirchliche Trad. (Vorteil)	38	Schnellziehen	26	Unaufhaltsam Unberechenbar (Waffeneigenschaft)	26 50
Präzision	27	Schreckgestalt	143	Unbeugsamkeit	25
Preise Privilegien	58 23	Schusswaffen	1.4	Unfreiwilliges Ziel	77
Probenwert	1, 2	Fertigkeit Werte	14 56	Ungewohnte Umgebung (ges. Konfli	
bei Fertigkeiten	14	Schutz der Gläubigen	137	Unheilig Unitatio	76, 143
Prophezeien	23	Schwachpunkt (Kreaturen)	139	Vorteil	69 31
PW	1, 2	Schwarm	139	Untergrund (im Kampf)	45
Q		Schwer (Waffeneigenschaft)	50	Unterschicht (Status)	8
Quellen und Flüsse	123	Schwierigkeit Schwimmen	1, 2 15	Unterstützung der Gläubigen	35
R		Seefahrt (übernatürliche Fertigkeit)	124	Untertauchen Untoter	15 144
Reaktion	44	Seekampf	67	Untypische Kampfaktion	50
Reaktivierung (Vorteil)	30	Segnung der Gläubigen	35	Unverwüstlich	25
Recherche	64	Sehr großer Gegner Sekundärschaden	143 78	V	
Reflexschuss Regeneration (Kreatureneigenscha	26 aft) 143	Selbstbeherrschung	15	Verbotene Pforten	70
Regeneration (magischer Vorteil)	30	Semipermanenz	30	Vorteil	30
Regeneration (von Wunden)	42	Sinnenschärfe	16	Verfolgungsjagd	67
Reichweite erhöhen (Fernkampf)	49	SP Spezialtalent	40	Vergessen	122
Reichweite erhöhen (Karma)	74	Spontane Modifikation (Karma)	12, 77 74	Vergleichende Probe Verhältnis	2 65, 66
Reichweite erhöhen (Magie) Reichweite (im Nahkampf)	69 46	Spontane Modifikation (Magie)	69	Verschlagenheit	18
Reiten	15	Spruchzauber	78	Verseuchung erspüren	35
Reiterkampf	48, 49	Stabzauber Standfest	117	Verständigung	104
Vorteil	29, 41	Standfest Stangenwaffen	27	Verteidigung	44, 45
Reittier (Waffeneigenschaft) Reparatur	50 59	Fertigkeit	14	gegen Fernkampfangriffe Vertrautenmagie	50 117
Repräsentation	69	Werte	55	Vertrautentier	117
Vorteil	32-34	Starke Aura	24	Werte	154
Repräsentationsfertigkeit	109	Stärke des Glaubens	35	Werte steigern	117
Resistenz gegen Gifte/Krankheiten		Stärkung, dämonische Status	141 7	Vertrautheit Verwandlung	25 106
Resistenz gegen Hitze/Kälte Resistenz (Kreatureneigenschaft)	23 143	Stehlen	18	Verwundbarkeit	143
Rhetorik	16	Streiter der Schöpfung	35	Verzögern (Aktion)	44
Ringrituale	115	Strukturanalyse	71	Volle Defensive	44
Riposte	47	Stumpfer Schlag Stumpf (Waffeneigenschaft)	47 50	Volle Offensive	44
Rondrakirchliche Trad. (Vorteil)	38	Stumpf (Waffeneigenschaft) Sturmangriff	47	Vorbereitendes Zaubern Vorbereitung verkürzen (Karma)	31 74
Routiniert (Vorteil) RS	24 41	Vorteil	27	Vorbereitung verkürzen (Karma) Vorbereitung verkürzen (Magie)	69
Ruhige Hand	26	Sturz (Schadensquelle)	43	Vorbereitung (Vorteil)	24
Rüstung	41	Swafnirkirchliche Trad. (Vorteil)	38	Vorteil	21
und Magie	69	Synthese (Talent)	19	allgemein	22
Rüstungsbrechend Rüstungsbrecher	50 47			erspielen Kampf	21 26
TAUSTULIES DI CCITCI	4/				7 7 1

	118-12/21	
	All Ita VIII	
۱۹		
ŗ	Vampfetil	28
	Kampfstil	
1	karmal	35
	magisch	30
	nachkaufen	21
il.	profan	24
1	Repräsentation	32
1		
	Tradition	36
•	VT	44, 45
	gegen Fernkampfangriffe	50
	W	
	Wachsamkeit	16
	Wachstum	132
	Waffe	50
	Werte	54, 55
		50
	Waffeneigenschaft	
	Waffenloser Kampf (Vorteil)	26
	Waffenmeister	48
	Waffenmodifikator	50
	Wahrer Namen	73
		16
	Wahrnehmung	
	Wasser (Fertigkeit)	108
	Wasserwesen	143
	Wendig	50
	Werkzeug	58
	Alchemie	59
	Holzbearbeitung	61
	Mechanik	61
	Schmieden	62
	Wesenheit bannen	78
	Wildnis (übernatürliche Fertigkeit)	126
	Willenskraft	15
	Willensstark	25
	Wind und Wogen	125
	Winter (Fertigkeit)	127
	Wirkungsdauer verlängern (Karma)	74
	Wirkungsdauer verlängern (Magie)	69
	Wissen (übernatürliche Fertigkeit)	132
	WM	50
	WS	13, 40
	Wuchtschlag	47
	Wundabzug	40
	_	
	Wunde	40
	Wundschmerz	40
	mit Trefferzonen	41
	Wundschwelle	13, 40
	Würfelanzahl bei Proben	1
		1
	Wurfwaffen	1.4
	Fertigkeit	14
	Werte	56
	7	
	Z	
	Zäher Hund	26
	Zähigkeit	15
	Zauber aufheben	78
	Zaubereigenschaften	77
	Zauberer (Vorteil)	23
	Zaubern	68
	gemeinsames	69
		18
	Zauberpraxis Zaubertachnik ignorieren	69
	Zaubertechnik ignorieren	
	Zeit lassen	69
	Zerbrechlich	50
	Zeremonie	75
	Zerstörerisch	24
	Zielen	49
	Zonen-Rüstungsschutz	41
	Zonen-Wundschwelle	41
	ZRS	41
	Zu Boden bringen	46
	Zurückstoßen (Sekundärschaden)	78
	Zusammenarbeit	1
	beim Zaubern	69
	Zusätzliche Attacke (von Kreaturen)	143

Zuverlässiges Wunder Zweihändig Zwergennase ZWS