



FALKENBERG
F A N T A S Y R P G

Von Sebastian Jantz

Testlauf 2022

DIE INHALTE

6 **Einführung**
Die Grundlagen

8 **Abenteurer mit Makel**
Charaktererstellung, Attribute, Trefferpunkte

10 **Stärken & Schwächen**
Expertisen, Schwächen, Hintergründe

22 **Über Kampf & Streit**
Die Regeln

26 **Nach dem Kampf**
Bewusstlose untersuchen, Verletzungen,
Folgen von Magie, Deformationen

34 **Triumph durch Zusammenarbeit**
Über Kampfmaneuver, Zustände

40 **Macht & Risiko**
Die Magieschulen, Zauber, Mottos

76 **Ruhm & Gefolge**
Ansehen, Sidekicks

80 **Allerlei Nützliches**
Gegenstände & Ausrüstung

84 **Gegner**
Monster & Widersacher

90 **Der Hexenfluch**
Ein Abenteuer

96 **Anhang**
Schlussbemerkungen

Einführung

Die Grundlagen

Dies ist ein Rollenspiel

Eine Person ist die Spielleitung. Sie beschreibt, was in der Welt geschieht und wie die Umgebung auf Handlungen reagiert. Alle anderen schlüpfen in eine selbst gewählte Rolle und beschreiben, wie ihr gewählter Charakter handelt.

Das Ziel des Spiels legt ihr gemeinsam fest.

Gute Ziele sind z.B. Schätze zu finden, mächtige Widersacher zu besiegen, oder Ruhm durch große Taten zu erlangen.

Dies ist ein Würfelspiel

Immer dann, wenn der Ausgang einer Situation infolge der Handlung eines Spielers **ungewiss und von Bedeutung** ist, entscheiden die Würfel.

Falkenberg nutzt 20-seitige (W20) und 6-seitige Würfel (W6).



Die Kernmechanik Ein **W20** wird gewürfelt und mit einem **Zielwert** verglichen, um zu sehen, **ob etwas funktioniert**. Auf oder unter den Wert würfeln bedeutet Erfolg, höhere Werte Misserfolg. **W6** werden **für den Effekt** gewürfelt. Die Spielleitung kann Vor- und Nachteil aussprechen, wodurch der beste oder schlechteste von zwei Würfeln genommen werden muss.

Spielphilosophie Falkenberg ist nicht als Spiel angelegt, in dem jeder Charakter unsterblich und mit zahllosen Fähigkeiten ausgestattet ist. Eine Gruppe gemeinsam aber kann die außergewöhnlichsten Taten vollbringen. Die **Aufgabe aller Spieler** ist deshalb, **sich gegenseitig und gemeinsam gut aussehen zu lassen**. Ihr seid als Ganzes größer als die Summe der Einzelteile, wie die Beatles.

Charaktere Ein Charakter wird mit fünf Attributen, zwei Expertisen, einer Schwäche, einem Hintergrund und Trefferpunkten gebildet (*siehe folgende Seiten*).

Abenteurer mit Makel

Charaktererstellung

Attribute

Würfelt zunächst der Reihe nach für jedes Attribut **drei W6** und behaltet die Summe der **besten zwei** Ergebnisse. Am Ende dürfen **zwei Attribute miteinander vertauscht** werden.

Attribute können sinken, aber **regenerieren jeweils einen Punkt bei voller Nachtruhe**.

PHY

Physische Konstitution

Physischen Einflüssen widerstehen, denen *nicht* ausgewichen werden kann.

DEX

Geschicklichkeit

Physischen Einflüssen widerstehen, denen ausgewichen werden *kann*.

MEN

Mentale Stärke

Nicht-Physischen Effekten und Magie widerstehen

SEN

Sinne

Einflüssen auf Sinne und Emotionen widerstehen, Moral

LUC

Glück

Kann **1x pro Tag** einen fehlgeschlagenen Wurf ersetzen, *der Spieler muss aber die Art des Glücksfalls schildern*

Attribute

Defensive Tests

Trefferpunkte

Trefferpunkte zeigen die grundsätzliche körperliche und geistige Belastungsfähigkeit an, bevor ein Charakter Schaden nimmt. Sie werden **innerhalb einer kurzen Rast vollständig wiederhergestellt**.

Zum **Ermitteln der Trefferpunkte** werden ebenfalls **drei W6** gewürfelt und die Summe der **besten zwei** Ergebnisse behalten. Zusätzlich wird danach der **PHY Wert komplett hinzugerechnet**. Gegebenenfalls Änderungen am PHY Wert durch Expertisen berücksichtigen!

Nahkampf
Ohne Trefferpunkte bestehen

Athletik, Resistenz gegenüber Erschöpfung, Gift und Krankheit

Fernkampf

Hand-Augen-Koordination, Stehlen, Schleichen, Instrumente spielen

Magie wirken
Ohne Trefferpunkte bestehen

Intellektuelle Herausforderungen, Alchemie, Mechanik

Täuschungen entlarven,
Infos zu Gegnern erhalten

Wahrnehmung, Motiv erkennen, Empathie

Zufall

Glücksspiel, Sturz in Dunkelheit

Im Kampf

Beispiele für relevante Situationen

Stärken & Schwächen

Expertisen Jeder Charakter startet mit **zwei Expertisen**. Eine Expertise kann **auch doppelt** gewählt werden, wodurch sich die Vorteile ebenfalls verdoppeln, bzw. Einschränkungen halbieren, sofern nicht anders angegeben.

Expertisen sind eine gute Möglichkeit, den Charakter in der Welt zu verankern: *Wie kam sie an dieses Wissen? Wie steht sie zu anderen Personen mit ihren Fähigkeiten?*

1-1	Akrobatik	+2 DEX Vorteil auf DEX Verteidigungen (unverändert bei Doppelpertise) Ausweichen: Halbierter Streifschaden Kann keine mittleren oder schweren Rüstungen tragen Doppelpertise: Kann mittlere Rüstungen tragen, kein Streifschaden
1-2	Alchemie	+2 MEN Die Kunst der besonderen Substanzen, Gifte und Bomben 1W6 Flaschen pro Tag herstellen Benötigt Zutaten Wirkung grundsätzlich 2W6 als Basis, 3x3 Felder Fläche Doppelpertise: 2W6 Flaschen pro Tag

- 1-3 **Ausstrahlung**
- +2 SEN, +1 LUC
- Entwaffnende Offenheit: Jeder neuen Person kann einmalig eine Frage gestellt werden, die diese ehrlich beantwortet. Der Charakter muss der Person dieselbe Frage aber ebenfalls ehrlich über sich selbst beantworten.
- Entwaffnende Aura: Schafft der Charakter beim ersten PHY oder DEX Angriff eines Gegners einen SEN Test, muss dieser ein anderes Ziel wählen (kostet keine Aktion)
- Doppelexpertise: Entwaffnende Aura bei jedem Angriff
- 1-4 **Beweglichkeit**
- +3 DEX
- Körper passt durch unwahrscheinlich schmale Räume
Kann im Kampf diagonal und durch Gegner laufen
Löst keine Konter aus
+1 Feld Reichweite
- 1-5 **Blutdurst**
- +1 PHY, +1 Streifschaden
- Folgeangriffe auf denselben Gegner haben Vorteil
Kaskadierender Schaden: Für jede 6 bei Schadenswurf einen weiteren W6 würfeln
- Doppelexpertise: Kaskadierender Schaden auch bei 5, Vorteil wird auch durch Erstangriff von Verbündeten ausgelöst
- 1-6 **Duelle**
- Nahkampfwaffen ohne Schild geben +2 PHY Verteidigung
Schreiben der Obrigkeit: Darf offiziell Konflikte im Duell auf Leben und Tod entscheiden, auch für andere Personen
Gezielter Stoß: Zwei Aktionen können verbraucht werden, um statt dem Schaden eine glaubwürdige Beeinträchtigung zu verursachen (Unverändert bei Doppelexpertise)
Kontrollierte Treffer: +1 Schadenswürfel pro Runde einsetzbar



2-1	Einschüchterung	<p>+1 SEN</p> <p>Irrer Blick: Moral-Test für alle umstehenden Feinde bei Erschlagen eines Gegners (1x pro Runde, 2 Felder Radius)</p> <p>Direkte Ansprache: Moral-Test eines einzelnen Gegners kann als Aktion erzwungen werden</p> <p>Erste Verteidigung im Nahkampf hat Vorteil</p> <p>Nahkampf-Konter gegen Charakter nur mit halbem Schaden</p> <p>Doppelexpertise: Ausgelöste Moral-Tests haben Nachteil, Nahkampf-Konter nicht mehr möglich</p>
2-2	Fernkampf	<p>+1 DEX</p> <p>Kann mit Fernkampfwaffen umgehen</p> <p>Zielen kostet eine Aktion und gibt Vorteil</p> <p>Schuss auch ohne Zielen mit Nachteil möglich</p> <p>Doppelexpertise: Keine Veränderung bei Zielen und Schießen, aber Schaden bei gezielten Schüssen +1W6</p>
2-3	Formwandlung	<p>+1 beliebiges Attribut, + 4 TP</p> <p>Aktion: In eine andere ungefähr gleichgroße Gestalt verwandeln</p> <p>Je nach gewählter Gestalt +3 auf relevantestes Attribut</p> <p>Doppelexpertise: Verwandlung kostet keine Aktion</p>
2-4	Führung	<p>+1 MEN, +1 Ansehen</p> <p>Sidekicks haben eine zusätzliche Aktion pro Runde</p> <p>Jeder Verbündete bekommt 1 Feld Bewegung hinzu</p> <p>Agiles Management: Wenn ein Gegner oder Verbündeter zu Boden geht, kannst du als Aktion einem anderen Verbündeten eine freie Aktion geben (kann nur 1x je Verbündetem je Runde ausgelöst werden)</p>
2-5	Glück	<p>+3 LUC</p> <p>Kann zusätzliche 2x am Tag einen beliebigen Test nach Fehlschlag durch einen Glückswurf mit Vorteil ersetzen</p> <p>Findet eine nützliche Kleinigkeit pro Tag</p>

2-6	Heilung	<p>+2 SEN, +1 MEN</p> <p>Verarzt: Eine nicht permanente Verletzung entfernen, die Zielperson benötigt dafür aber einen halben Tag Ruhe</p> <p>Heilen: Kann pro Nachtruhe 1W6 Attributpunkte von Verbündeten wiederherstellen und beliebig verteilen</p> <p>Erste Hilfe: Bewusstlose untersuchen nach Kampf mit Vorteil</p>
3-1	Handwerk	<p>+1 DEX, +1 MEN</p> <p>Kann 1x pro Tag automatisch ein Schloss knacken, eine Falle entschärfen, oder eine einfache Reparatur durchführen</p> <p>Verwirrendes Gerät: Kann 1x pro Tag ein Objekt auf den Gegner werfen, das für eine Runde 1W6 Aktionen nach Belieben in einem 3x3 Feld aufhebt. Der Effekt kann nicht in die nächste Runde übergehen.</p>
3-2	Inquisition	<p>+1 PHY, +1 MEN</p> <p>Anti-Magie-Training: Magie kontern, Rückwurf des Zaubers bei erfolgreichem MEN Test (bei Doppelexpertise mit Vorteil)</p>
3-3	Jagd	<p>+1 DEX, +1 SEN</p> <p>Kann Spuren lesen</p> <p>Markieren: Als Aktion +1W6 Schaden für alle Verbündete auf Ziel, hält bis zur nächsten Runde</p>
3-4	Kampfrausch	<p>+10 Trefferpunkte</p> <p>Zusätzlicher Angriff, wenn bereits zwei Angriffe in aktueller Runde durchgeführt wurden</p> <p>Zusätzliche Aktion pro Runde bei Fall eines Gegners (auch durch Verbündete)</p>
3-5	Körperkult	<p>+2 PHY</p> <p>Gliedmaßen zählen als Nahkampfwaffen mit +2 Streifschaden Vorteil auf athletische Leistungen</p> <p>Doppelexpertise: Gliedmaßen bleiben +2, aber zusätzlicher Angriff (nicht Aktion) pro Runde möglich</p>

3 - 6	List	<p>+1 MEN</p> <p>Aktion Fehltritt: Feind folgt oder weicht 1 Feld</p> <p>Aktion Täuschen mit MEN Test: Gegner verliert eine Aktion</p> <p>Aktion Ablenken: Gegner verliert Konter für eine Runde</p> <p>Doppelexpertise: Täuschung ohne MEN Test</p>
4 - 1	Monsterjagd	<p>+1 PHY, +1 DEX</p> <p>Aus einem erlegten Monster können 1W6 Öle oder Tränke hergestellt werden.</p> <p>Waffenbeschichtung: +4 Streifschaden gegen Monsterart. Das Öl benötigt einige Minuten zum Auftragen und der Effekt verfliegt innerhalb einer Stunde wieder.</p> <p>Fragwürdige Tränke: +2W6 Trefferpunkte und +2 relevantes Attribut (abhängig vom Monster)</p> <p>Tränke können als Aktion im Kampf getrunken werden, sind aber für andere Charaktere ungenießbar (PHY Test, um nicht zu Boden zu gehen)</p> <p>Doppelexpertise: Gleiche Menge, zweifache Wirkung</p>
4 - 2	Motivation	<p>+2 SEN</p> <p>In der ersten Runde: Doppelte Bewegungsreichweite und zusätzliche Aktion für Charakter und alle Verbündete</p> <p>Aktion Motivieren: +1 Bewegungsaktion für alle Verbündete</p>
4 - 3	Mystik	<p>+1 SEN, +1 LUC</p> <p>Durchdringender Blick: Vorteil auf ersten Angriff gegen jeden Gegner</p> <p>Visionen: Bekommt 1x pro Abenteuer während der Nachtruhe einen relevanten und hilfreichen Hinweis von der Spielleitung</p>
4 - 4	Nahkampf	<p>+1 PHY, +2 Streifschaden</p> <p>Nahkampfwaffen geben +2 PHY Verteidigung</p> <p>Kann mit jeder Nahkampfwaffe umgehen</p> <p>Fehler bestrafen: +1W6 Schaden bei Konter</p>

4 - 5	Rittertum	<p>+1 Ansehen, Knappe als Sidekick von Beginn an verfügbar</p> <p>PHY Verteidigungswürfe mit Vorteil (keine Änderung bei Doppelexpertise)</p> <p>Rüstung verlangsamt ein Feld weniger</p>
4 - 6	Sprachkunst	<p>+1 MEN, +1 SEN</p> <p>Vorteil auf Tests von Attributen in Gesprächen</p> <p>Inspiration: Vorteil für nächste Verbündeten-Aktion</p> <p>Beleidigung: Defensiv-Vorteil gegen nächste Gegner-Aktion</p> <p>Doppelexpertise: +1 Ansehen, zwei Inspirationen oder Beleidigungen pro Aktion</p>
5 - 1	Täuschung	<p>+1 DEX, +1 MEN</p> <p>Unscheinbar: Wird in erster Runde nicht angegriffen, sofern nicht bereits in Nahkampf verwickelt und andere Ziele verfügbar</p> <p>Unerwarteter Schlag: Jeweils erster Angriff auf ein Ziel hat Vorteil und doppelten Schaden</p>
5 - 2	Teamgeist	<p>Zusätzliche Aktion für bis zu zwei Verbündete, wenn diese ihre Runde direkt neben dem Charakter beginnen</p> <p>Bewusstlose untersuchen und selbst untersucht werden nach Kampf mit Vorteil</p>
5 - 3	Tierzähmung	<p>Tier als Sidekick ohne Ansehen als Bedingung</p> <p>Tier: 2 Aktionen pro Runde, 1W6 Schaden, 10 Trefferpunkte</p> <p>Doppelexpertise: Tier hat 3 Aktionen pro Runde, 2W6 Schaden</p>
5 - 4	Verdeckter Kampf	<p>+1 SEN, +5 Trefferpunkte</p> <p>Mobiler Hinterhalt: Kann pro Tag 1W6 improvisierte Fallen stellen, zu je 1W6 Schaden (Doppelexpertise: Doppelte Anzahl, gleicher Schaden)</p> <p>Fallen werden zu Beginn eines Kampfes in bis zu 4 Feldern Entfernung vom Charakter platziert, sofern nicht überrascht (keine Aktion nötig), übrige Fallen können mit 2 Aktionen Vorbereitung auch im Kampf platziert werden</p>

Arkane Expertisen

Siehe auch "Magie wirken" auf Seite 24

5 - 5	Abhängige Magie 5 erhaltene Zauber Seite 40	<i>Zauber zur Spielfeldkontrolle, kaum direkter Schaden, MEN Tests</i> Oft die Folge eines Paktes mit übernatürlichen Wesen, die wahrscheinlich noch Forderungen als Gegenleistung stellen Nach jedem Zauber W6 würfeln: 6 = Zauber bis zur nächsten Nachtruhe nicht mehr anwendbar 1 = Zauber ohne Trefferpunktekosten Doppelexpertise: 2 = ebenfalls keine Trefferpunktekosten
5 - 6	Auramagie 4 bekannte Auren Seite 44	<i>Effekte innerhalb magischer Aura, Bewegung wichtig</i> Eine magische Aura sorgt für Effekte in einem Radius von 2 Feldern Negative Effekte unterscheiden nicht zwischen Freund und Feind Doppelexpertise: Frei wählbarer Radius von 1-3 Feldern. Es können 2 Auren gleichzeitig aufrechterhalten werden
6 - 1	Blutmagie Große Auswahl an Zaubern Seite 48	<i>Mächtig, Buch- und abhängige Magie kopieren, PHY Kosten</i> Mächtige Magiequelle, mit eigenem oder fremden Blut (erschöpft im zweiten Fall nicht) Benötigt lebendige Quelle, hoher Schaden für sehr mächtige Effekte Streng verboten: Kann bei Misslingen Dämonen oder andere Alpträumhafte Effekte hervorrufen! Doppelexpertise: Folgen dürfen mit Vorteil gewürfelt werden
6 - 2	Buchmagie 10 bekannte Zauber 1W6 vorbereitet Seite 52	<i>Langsam, aber zuverlässig und flexibel, Flächenzauber</i> Durch lange Studien erlernt, um Zauber sicher anzuwenden Bei ausreichender Quellenlage praktisch unendliche Vielfalt, aber sehr aufwändig und komplex Halbierte Trefferpunktekosten (auch bei Doppelexpertise), aber nur 1W6 Zauber pro Tag/Nachtruhe vorbereitet

Chaosmagie

6 - 3

Uneingeschränkte
Auswahl an Zaubern

Seite 60

Unberechenbar und zufällig, LUC Tests

Jeder mögliche Effekt kann probiert werden

Tatsächliches Ergebnis und etwaige Folgen immer von
Würfeln abhängig, aber keine Trefferpunktekosten

Doppelexpertise: Folgen beeinflussbar

Göttliche Magie

6 - 4

5 heilige Zaubern

Seite 62

Erschöpfend, schnell und sicher, SEN Tests

Effekte abhängig von Gottheit

(z.B. Heilzauber und Wiederbelebung bei Eovell)

Zauber wirken nicht ohne Glauben

Doppelexpertise: Halbierte Trefferpunktekosten

Okkultismus

6 - 5

6 bekannte Rituale

Seite 66

Sehr langsam, Nutzen vor allem außerhalb von Kämpfen

Rituale benötigen lange Vorbereitungszeiten und sind daher
im Kampf kaum zu gebrauchen

Erkenntnismagie, Schutzmaßnahmen wie Salz & Knoblauch,
Schwachstellen bei Übernatürlichem erkennen, etc.

Keine Trefferpunktekosten

Doppelexpertise: +4 SEN, keine Materialkosten, halbe Zeit

Wortmagie

6 - 6

5 bekannte arkane
Wörter

Seite 70

Erfordert kreatives Denken, Ergebnisse abhängig vom Gebrauch

Arkane Worte können beliebig kombiniert werden, um in
passender Situation angewandt zu werden (z.B. "Wasser" &
"Umwandlung", um eine Tür in Wasser zu verwandeln und so
den Weg frei zu machen)

Energiekosten abhängig von Ausmaßen und universeller
Anwendbarkeit des Zaubers, werden bei Erstgebrauch mit
Spilleitung verhandelt

Schwächen

Schwächen formen den Charakter, sie sollten dem Zufall überlassen und erwürfelt werden. Wenn die Schwäche aber überhaupt nicht zu dem gewünschten Charakter passt, würfelt einfach nochmal.

1-1	Langsam	Halbierte Bewegungsreichweite (aufgerundet)
1-2	Pfeil im Knie	Kann nicht rennen oder springen, klagt ständig über Knie
1-3	Unbeholfen	Nachteil auf DEX Tests außerhalb vom Kampf
1-4	Kurzsichtig	Fernkampf nur innerhalb von 8 Feldern ohne Nachteil
1-5	Analphabet	Kann nicht lesen, keine Zauber von Schriftrollen möglich
1-6	Schwach	Nachteil auf PHY Tests außerhalb vom Kampf
2-1	Unaufmerksam	Eingesteckte Treffer verursachen in erster Runde 2x Schaden
2-2	Einfältig	Täuschungen kann nicht widerstanden werden
2-3	Arkanophobie	Angst vor Magie, selbst für positive Effekte SEN Test
2-4	Beklemmungen	Bei mehr als einem Nahkampf-Gegner alles mit Nachteil
2-5	Abneigung	Nähert sich einem speziellen Charakter nur auf 10 ft.
2-6	Laut	Kann nicht unbemerkt bleiben, auch nicht als Teil der Gruppe
3-1	Holzkopf	Nachteil auf MEN Tests außerhalb vom Kampf
3-2	Schwachsinn	Macht jeden Tag mindestens eine offensichtlich dumme Sache
3-3	Antiautoritär	Macht nie, was man sagt
3-4	Nachtblind	Bei Dunkelheit nur Ziele im Nahkampf verfügbar
3-5	Plappermaul	Erzählt täglich Fremden, was die Gruppe gerade vorhat

3 - 6	Abgestumpft	Nachteil auf SEN Tests außerhalb vom Kampf
4 - 1	Verschwendung	Verbraucht von allem eine zusätzliche Einheit, sofern möglich
4 - 2	Gönnerrhaft	Gibt 25 % Trinkgeld, gibt schwer zu haltende Versprechungen
4 - 3	Voreilig	Führt Überraschungen und Hinterhalte allein durch
4 - 4	Glücksspiel	Muss der gefühlten Glückssträhne gelegentlich nachgeben
4 - 5	Zwänge	Nutzt nur, was zweimal zur Verfügung steht
4 - 6	Obsessionen	Neigt zum Verfolgen von NPCs oder beweglichen Gegenständen
5 - 1	Gier	W6 bei neu erblicktem Glanzobjekt, 1 = Muss ich haben!
5 - 2	Lügen	...sie rutschen einfach so raus!
5 - 3	Leichtgläubig	Glaubt alles, was man sagt
5 - 4	Vergesslich	Spieler verlässt bei Absprachen den Raum oder hält die Ohren zu
5 - 5	Aufdringlich	Mischt sich ständig in anderer Angelegenheiten ein
5 - 6	Höhenangst	Geht da nicht hoch
6 - 1	Kontrollwahn	Muss alles bestimmen, positioniert vor Kampf auch Mitspieler
6 - 2	Taktlosigkeit	Ist egal, wie etwas ankommt, Nachteil auf Überzeugungen
6 - 3	Aberglaube	Lasst uns umkehren, da ist eine Krähe auf dem Dach
6 - 4	Aufbrausend	Geht wegen Kleinigkeiten an die Decke
6 - 5	Fanatisch	Zu überzeugt von etwas
6 - 6	Abhängigkeit	Braucht regelmäßig etwas bestimmtes

Hintergründe

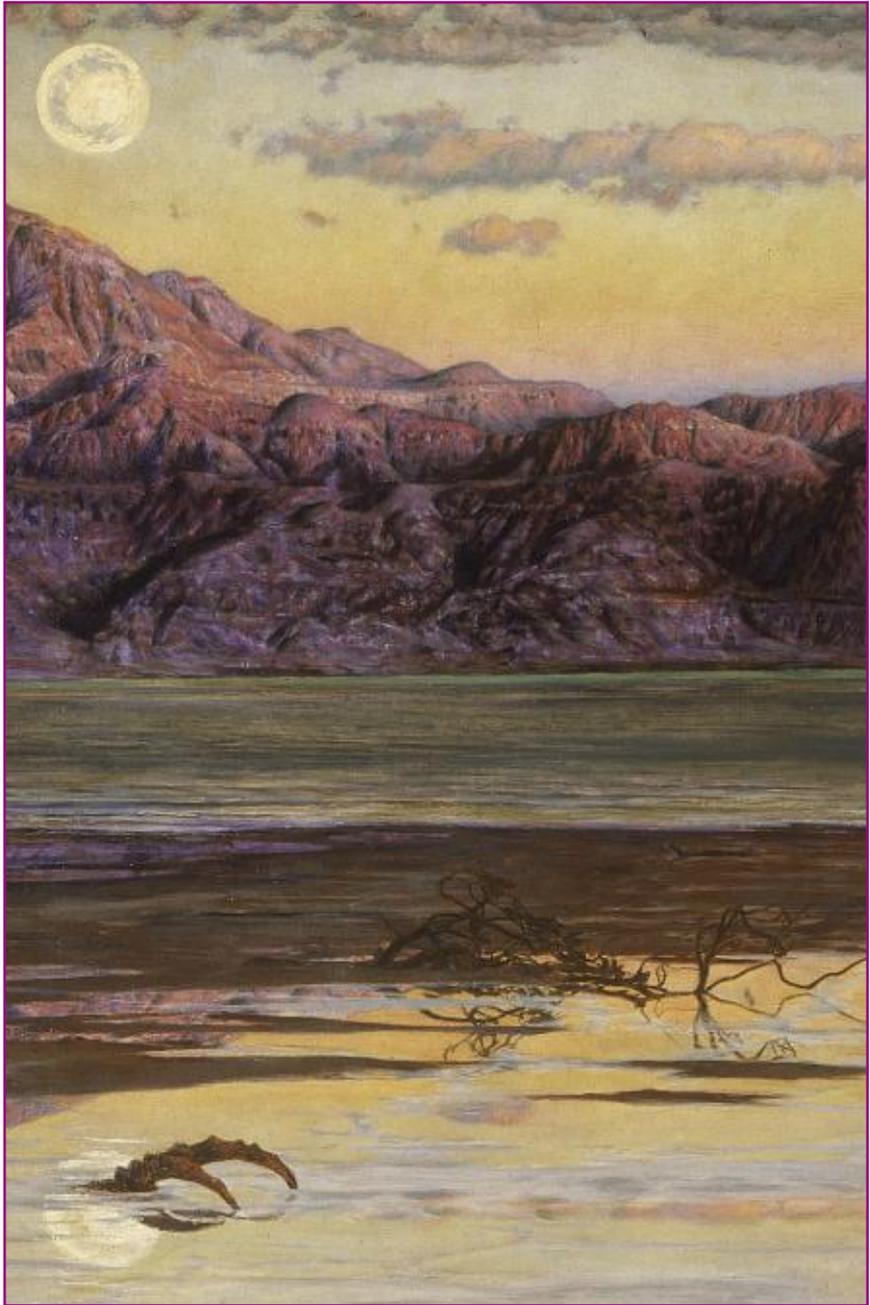
Hintergründe sind optional, aber können ein großer Vorteil sein. Wählt dafür **ein oder zwei Worte**, die zur gedachten Vergangenheit eures Charakters passen und schreibt sie auf euren Charakterbogen. Die Details sind noch nicht wichtig, sondern kommen erst im Spiel, mit der Zeit.

Wann auch immer sich die Gruppe in einer **Situation** befindet, in der die gewählten Worte **relevant** sein könnten, erzählt ihr etwas aus der **Vergangenheit eures Charakters** und warum es deshalb Vorteil auf den Wurf geben sollte, oder etwas sogar ohne Test funktioniert.

Zum Beispiel könnte der Hintergrund "*Seefahrt*" dazu führen, dass ihr am Hafen an zusätzliche Informationen kommt, weil ihr euch ganz natürlich unter die Besatzung eines anliegenden Schiffes mischt. Den Umgang habt ihr nämlich gelernt, als ihr in eurer Jugend entführt wurdet und ein Jahr lang mit Piraten auf hoher See gelebt habt!

Beispiele für Hintergründe

Seefahrt
Verbrechen
Armee
Bauernhof
Händler
Heldentat
Adel
Studium
Siedler
Flucht
Erbe
Handwerk
...



Über Kampf und Streit

Im Kampf wird von einem einfarbigen Schachbrett ausgegangen, wobei jedes Feld ungefähr 1,5 Meter misst. Die Spielleitung plazierte zur Veranschaulichung die Charaktere und Monster auf dem Feld. Es fangen grundsätzlich die Spieler an, sofern sie mit der Auseinandersetzung gerechnet haben.

Runden

Eine Runde endet, wenn beide Seiten an der Reihe waren. Es gibt keine feste Reihenfolge innerhalb einer Seite.

Aktionen

In einer Runde können grundsätzlich **zwei Aktionen** durchgeführt werden.

Eine Aktion kann verzögert werden, verfällt jedoch in dem Moment, in dem man wieder an der Reihe ist.

Bewegung

Bewegung gilt als **eine Aktion**, darf jedoch aufgeteilt und unterbrochen werden, so lange der Charakter noch Reichweite übrig hat.

Die normale Bewegungsreichweite beträgt **drei Felder**, bzw. etwa 4,5 Meter (15 Fuß).

Bindung

Wer sich **innerhalb von einem Feld** zum Gegner befindet, gilt als gebunden und kann sich nicht wieder **entfernen**, sowie keinen **Fernkampf** oder **Magie einleiten**, ohne einen **Konter** auszulösen.

Magie gegen gebundene Gegner **erhält Vorteil**.

Angriff

Aktion. Für einen Treffer muss **unter oder auf dem relevanten Attribut** gewürfelt werden. Für Nahkampfangriffe ist dies üblicherweise PHY, für Fernkampfangriffe DEX und für Magie MEN.

Kritische Treffer

Eine 1 bei einem Angriffswurf **trifft immer** und die **Anzahl der Schadenswürfel** wird **verdoppelt**.

Streifschaden

Trifft ein **Nahkampfangriff** nicht, wird dem Ziel der **Bonusschaden** des Angreifers dennoch als Streifschaden abgezogen.

Konter

Ohne Aktion. Eine **20** bei einem **Nahkampfangriff** löst ohne Aktion sofort einen **Gegenangriff** aus. Konter werden auch ausgelöst, wenn ein Gegner im Nahkampf Magie oder einen Fernkampfangriff einleitet, oder sich fortbewegt.

Verteidigung

Ohne Aktion. Wird ein Charakter angegriffen, muss sie sich **verteidigen oder ausweichen**, indem sie ebenfalls das relevante und von der Spielleitung genannte Attribut testet. Gute **Ausrüstung hebt die Werte** für Verteidigungswürfe. Eine **1** kann einen **Konter** auslösen.



Freie Aktionen

Unabhängig von den bisher genannten Aktionen kann ein Charakter auch immer **situationsabhängig improvisieren**. Die **Spielleitung entscheidet** dann, ob die Aktion plausibel ist, einen Test braucht und was der Effekt ist. Beispiele für freie Aktionen sind *Sand in die Augen werfen, Bein stellen, ablenken, beobachten, verwirren, helfen, ...seid kreativ!*

Magie wirken

Magie ist grundsätzlich **langsam, mächtig und offensichtlich**. Laut Beschreibung eines Zaubers teilweise erforderliche **Tests** werden **immer zum Ende aller Aktionen** durchgeführt. **Jede erlittene Fremdeinwirkung** während des Zauberns **verlängert den Vorgang um eine Aktion**. Bereits zwei Treffer bedeuten daher oft das Aus für den Zauber und er muss neu eingeleitet werden.

Zauber siehe Seite 40 & "Folgen von Magie" auf Seite 27.

Schaden

Eingesteckte Treffer werden grundsätzlich zunächst über die Trefferpunkte abgewehrt. Hat ein Charakter alle Trefferpunkte verloren, geht Schaden darüber hinaus direkt auf das PHY oder MEN Attribut.

Verletzungen siehe Seite 27.

Bewusstlos

Immer dann, wenn sich der **PHY oder MEN** Wert nach einem Treffer auf oder unter 0 sinkt, geht der Charakter bewusstlos zu Boden.

Siehe "Nach dem Kampf" auf Seite 26.

Optionale Regel: Kampf der Worte

In Wortgefechten oder Verhandlungen können analog zum bewaffneten Austausch auch Argumente den **INT** oder **SEN** Wert angreifen. So lassen sich verbale Vorgänge abbilden, ohne dass die Spieler am Tisch z.B. selbst wortgewandt argumentieren müssen, um sich aus einer schwierigen Situation herauszureden. Die **Trefferpunkte** werden hierbei **ignoriert** und **Attribute können nicht gesenkt werden**.

Gewonnen hat die Auseinandersetzung, wer als erstes **drei Argumente oder einen kritischen Konter** landen konnte.

Übersicht und Beispielablauf einer ersten Runde

Elador, Criella, Kairon, Loser und Kunigunde treffen auf eine Horde Untoter

Spilleitung	Okay, ihr steht *hier*, *hier* und *hier* ...und die Gegner kommen von dort, ihr könnt bereits die ersten drei *hier* sehen. Los geht's!
Loser	Oh nein, die sehen fies aus, ich verstecke mich hinter'm Schrank!
Spilleitung	Das macht eine Aktion für deine Bewegung und eine Aktion für das Verstecken, alles klar.
Elador	Ich bewege mich nicht und nutze meine Aktionen zum Zielen und Schießen. *Würfelt DEX Test* Hah, kritischer Treffer! *Würfelt Schaden* "Boom!
Kairon	Lass mir auch noch was übrig! Ich komme mit einer Aktion nicht ganz hin, aber warte mit meiner zweiten als Angriff, bis jemand in Reichweite kommt.
Criella	Ich laufe hinter die Ecke zurück und bereite einen Feuerzauber vor.
Spilleitung	Das heißt, du kannst ihn nächste Runde noch nicht freisetzen, weil du einen Aktionspunkt für die Bewegung zurück benötigst.
Criella	Ach ja! Ok, dann bleibe ich hier stehen. Leute, beschützt mich, während ich das vorbereite!
Kunigunde	Uff, dann nutze ich meine Aktionen um den Tisch umzuwerfen und neben Criella zu ziehen!

Nach dem Kampf

Einige Aktionen können erst durchgeführt werden, nachdem der Kampf beendet wurde.

Bewusstlose untersuchen Zu Boden gegangene Kameraden werden nach Verletzungen untersucht. Der **untersuchende Charakter** würfelt dafür einen **W20**. Jede aufgeführte Konsequenz gilt immer **inklusive der niedrigeren Würfe**.

1 Nur benommen: Glück gehabt!

2-5 Mitgenommen, aber in Ordnung:
Nachteil auf alles bis zur nächsten Nachtruhe.

6-16 Verletzt: Je nach letztem Angriff relevante **Verletzung würfeln** (*siehe rechts*).

17 Urlaubsreif: Bei jeder **Nachtruhe** einen **W6** würfeln. Erst bei einer **1** beginnt die Heilung.

18 Schwer verletzt:
Die erlittene **Verletzung ist permanent**.

19 Kritischer Zustand: Benötigt professionelle Hilfe **innerhalb von einem Tag**, um nicht zu sterben.

20 **Tot**: Der Charakter hat nicht überlebt.

Wenn ein Charakter stirbt, sollte zeitnah eine Möglichkeit gefunden werden, mit einem neuen Charakter zur Gruppe zu stoßen. Spielfreude geht hier über Realismus.

Physische Verletzungen

Verletzungen sind immer von den Spielern zu beschreiben.

Sind noch alle Finger dran?

- | | |
|-------|--|
| 1-12 | Narbe oder andere sichtbare Konsequenz |
| 13-14 | -1 max. Trefferpunkte |
| 15-16 | -1 max. PHY |
| 17-18 | -1 max. DEX |
| 19 | -1 max. Trefferpunkte, PHY und DEX |
| 20 | Neue Schwäche (Seite 18) |

Mentale Verletzungen

Verletzungen sind immer von den Spielern zu beschreiben.

- | | |
|-------|---|
| 1-12 | Tic oder andere bemerkbare Konsequenz |
| 13-14 | -1 max. Trefferpunkte |
| 15-16 | -1 max. MEN |
| 17-18 | -1 max. SEN |
| 19 | Angst, Nachteil bei ähnlichen Situationen |
| 20 | Neue Schwäche (Seite 18) |

Folgen von Magie

Immer, wenn unbeherrschte Magie gewirkt wurde.

- | | |
|-------|---|
| 1 | Stärkung: +1 auf Attribut, W6 würfeln:
<i>PHY/DEX/MEN/SEN/LUC/alle</i> |
| 2 | Arkane Energie: Trefferpunkte wiederhergestellt |
| 3 | Arkane Heilung: Vollständig geheilt |
| 4-11 | Nichts passiert |
| 12-18 | Deformation (<i>Siehe nächste Seite</i>) |
| 19 | Mutation: Attribute in Reihenfolge neu würfeln |
| 20 | Schwächung: -1 auf Attribut, W6 würfeln:
<i>PHY/DEX/MEN/SEN/LUC/alle</i> |

Deformationen

W6 + W20

- 1-01 Alle Deformationen sind verschwunden!
- 1-02 Pupillen verlieren ihre Farbe
- 1-03 Rote Augen
- 1-04 Augenbrauen zusammengewachsen
- 1-05 Weiße Haare
- 1-06 Juckende Handgelenke
- 1-07 Gespaltenes Ohrläppchen
- 1-08 Starker Haarwuchs
- 1-09 Katzenaugen
- 1-10 Chronisches Nasenbluten
- 1-11 Fingernägel abgefallen
- 1-12 Nase vergrößert
- 1-13 Ohren verlängert
- 1-14 Geschädigte Stimmbänder, kratzige Stimme
- 1-15 Raubtierzähne
- 1-16 Hände pechschwarz verfärbt
- 1-17 Vergrößerte Wangenknochen
- 1-18 Leuchtende Augen
- 1-19 Zusätzlicher Finger, wie von einem Kind
- 1-20 Alle Haare fallen vom Körper

Um W6 Jahre verjüngt, Kampfspuren und Narben geheilt	2 - 01
Oberarm ist dunkelgrau, matt und magnetisch	2 - 02
Ausschlag	2 - 03
Fremdartiges, rotes Tattoo erscheint über ganzen Oberkörper	2 - 04
Zusätzliche Reihe Zähne	2 - 05
Milchige Augen	2 - 06
Ziegenaugen	2 - 07
Augen verdoppeln ihre Größe	2 - 08
Hörner wachsen aus dem Kopf	2 - 09
W20 Zähne fallen aus	2 - 10
Haare stehen dauerhaft senkrecht	2 - 11
Verdrehtes Kinn	2 - 12
Charakter atmet eine Art Mottenstaub aus	2 - 13
Ständiges Schwitzen	2 - 14
Übersät mit blauen Flecken, wandern nachts	2 - 15
Flammen biegen sich in deine Richtung	2 - 16
Knochen aus Schulter gewachsen	2 - 17
Buckel	2 - 18
Drittes Auge in Handfläche, funktionsfähig	2 - 19
Zwei Finger wachsen zusammen	2 - 20

- 3 - 01 Kann Spinweben aus Händen verschießen, 1 Netz pro Runde
- 3 - 02 Eine Hand wird zur Klaue
- 3 - 03 Unsichtbar in Spiegeln, nimmt Spiegel selbst nur als graue Fläche war
- 3 - 04 Deutliche Gewichtszunahme
- 3 - 05 Bein verdreht, Charakter humpelt ab jetzt
- 3 - 06 Ein Auge verspiegelt, Funktion nicht eingeschränkt
- 3 - 07 Kompletter Arm von anderer Person
- 3 - 08 Leichter schwarzer Rauch bildet sich konstant um die Beine herum
- 3 - 09 Lichtempfindlichkeit: Tageslicht strengt deine Augen an
- 3 - 10 Schulter eingedrückt
- 3 - 11 Riesiger Schildkrötenpanzer am Rücken
- 3 - 12 Ausgelaugter und zusammengefallener Körper, wie fast verhungert
- 3 - 13 Vergrößerte Hände
- 3 - 14 Gebogener Rücken, krumme Statur
- 3 - 15 Schwere Knochen, Boden gibt oft nach
- 3 - 16 Füße werden zu Hufen
- 3 - 17 Etwa armlanger Schwanz, kann greifen
- 3 - 18 Mund ist etwas zur Seite gewandert und hat einen Winkel
- 3 - 19 Lebendiger Schatten, eigene Persönlichkeit
- 3 - 20 Leicht zerlaufenes Gesicht, wie geschmolzene Schokolade

Lebendige Versteinerung, Vorteil auf PHY Verteidigung	4 - 01
Der gesamte Körper ist um etwa 10 % verkleinert	4 - 02
Angeschwollener Kopf	4 - 03
Fell im Gesicht	4 - 04
Beulen	4 - 05
Dein Körper scheint in Ordnung, aber du stinkst nach Verwesung	4 - 06
Rückenflosse am Hinterkopf	4 - 07
Zittrige Stimme, unangenehm	4 - 08
Körper wehrt sich gegen normale Nahrung, muss regelmäßig Blut trinken	4 - 09
Ein Ohr verbrennt in einer Stichflamme zu Asche	4 - 10
Verbrannte Haut am ganzen Körper	4 - 11
Ein Fuß ist verkehrt herum, normales Gehen benötigt mehrere Wochen Übung	4 - 12
Federwuchs im Nacken	4 - 13
Dunkle Aura, wirft Schatten in jede Richtung, unabhängig von Lichtquellen	4 - 14
Hautlappen zwischen Armen und Oberkörper	4 - 15
Verlängerter Hals	4 - 16
Kiemen, funktionsfähig	4 - 17
Beide Beine sind auffällig verlängert	4 - 18
Haftende Gliedmaße, Klettern auch an senkrechten Flächen möglich	4 - 19
Grüne Schuppenbildung am ganzen Körper	4 - 20

- 5 - 01 Licht beeinflusst Sichtbarkeit, unsichtbar bei direkter Mittagssonne
- 5 - 02 Faulendes Fleisch, muss magisch erhalten werden
- 5 - 03 Zuckende Blitze wandern um dich, pro Runde 1x "Blitz" als Angriff möglich (S. XX)
- 5 - 04 Eine Hand verwächst zu einem Klumpen
- 5 - 05 Verlängertes Gesicht, wie eine Ziege
- 5 - 06 Doppelstimme, als würde eine zweite Person gleichzeitig flüstern
- 5 - 07 Halbes Gesicht durchsichtig bis zum Schädel
- 5 - 08 Magische Rune an Schläfe, Körpertausch bei Auslösung durch andere Person
- 5 - 09 Nase nach innen gewachsen
- 5 - 10 Am ganzen Körper ergraut die Haut und wirkt krank und schwach wie Papier
- 5 - 11 1W6 zusätzliche Tentakelarme
- 5 - 12 Hitzeaura, bricht Luft wie ein Feuer, Berührung kann entflammen
- 5 - 13 Fell am ganzen Körper
- 5 - 14 Magischer Parasit lebt im Körper, sichtbare Bewegungen wie von Würmern
- 5 - 15 Grüner Giftatem, kann im Nahkampf eingesetzt werden
- 5 - 16 Skelettform, W6 würfeln: Arm / Bein / Arme / Beine / Kopf / alles
- 5 - 17 Kleiner Dämon auf Schulter, will Einfluss, verbundene Lebensenergie
- 5 - 18 Vier zusätzliche Augen im Gesicht
- 5 - 19 Zusätzlicher Insektenarm, Art des Insekts wird gemeinsam entschieden
- 5 - 20 Schwarze Tinte tropft konstant aus dem Mund, stark färbend

Spektralform, kann durch Wände gehen, physische Effekte beidseitig halbiert	6 - 01
Starke Verfärbung der Haut zu Rot oder Grün	6 - 02
Verschimmt vibrierend vor den Augen, solange sich beide Blicke treffen	6 - 03
Unheimliche Kälteaura, Personen in deiner Nähe wird kalt	6 - 04
Verdickte Zunge, Sprache beeinträchtigt	6 - 05
Schwebt eine Handbreit über dem Boden, Bewegung aber normal möglich	6 - 06
Unfertiges Gesicht ist halbgeformt am Hals	6 - 07
Halbgroße Kopie: Zweites Ich ist aus Körper herausgewachsen, will töten	6 - 08
Ein Auge trocknet aus und hinterlässt ein hässliches Loch	6 - 09
Insektenflügel am Rücken, können nicht fliegen, aber Fall bremsen	6 - 10
Explodierendes Blut, Schaden verdoppelt, trifft Kreaturen auf Nachbarfeldern	6 - 11
Ewiger Rost an den Händen, berührtes normales Metall bricht nach 15 Minuten	6 - 12
Zahlreiche kleine Tentakel statt Lippen	6 - 13
W6 (Anzahl) x W6 (Sekunden/Minuten/Stunden/Tage/Wochen/Jahre) vergessen	6 - 14
Körperwandlung: Du siehst aus wie der letzte NPC, mit dem du Kontakt hattest	6 - 15
Wundkopie: Jede neue Verletzung innerhalb der Gruppe wird auch erlitten	6 - 16
Zweimal Deformationen würfeln	6 - 17
Alterung um W6xW6 Jahre, kann zum Tod führen	6 - 18
Leblose Versteinerung, kann vielleicht mit Magie aufgehoben werden	6 - 19
Tod durch unvollständige Dimensionsverschiebung, der Körper ist zerfallen	6 - 20

Triumph durch Zusammenarbeit

Über Kampfmaneuver

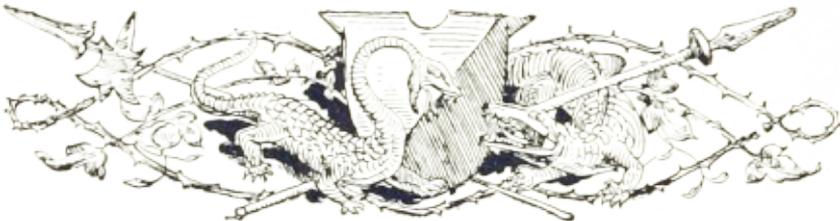
Abenteurer werden erst durch Teamwork zu Helden. Gemeinsam könnt ihr so Taten vollbringen und Gegner bezwingen, an denen ihr sonst gescheitert wärt. Manöver sind statt an Aktionen eher an Bedingungen geknüpft.

Die aufgeführten Manöver beschreiben immer das Minimum, sie lassen sich bei Bedarf um weitere Teilnehmer erweitern, sofern plausibel.

Hinweis

Es ist die Aufgabe der Spieler ihre Manöver zu kennen, anzukündigen und zu beschreiben, nicht die Aufgabe der Spielleitung.

Nicht genug für euch dabei? Denkt euch alle zusammen eigene Manöver aus, die zu euren Charakteren passen!



Maneuver

Voraussetzungen & Beschreibung

Anfeuern

1x pro Runde, nach Treffer durch einen Verbündeten

Weiter so! Unmittelbar **nach erfolgreicher Offensivaktion** eines Verbündeten kannst du eine deiner Aktionen auf diesen Charakter übertragen.

Ansprache

Zwei Charaktere am Anfang einer Runde

Du kannst eine motivierende Ansprache halten, um einen speziellen Charakter aufzuputschen. Dieser regeneriert dadurch wie bei einer Rast seine gesamten Trefferpunkte. Funktioniert nur, wenn ihr **die gesamte Runde nichts anderes** macht. Seid nicht albern: Jeder Charakter kann nur einmal im Kampf an einer Ansprache beteiligt sein.

Beschuss

Fernkampfwaffe

Sobald ein Charakter **Blick auf den Rücken des Gegners** hat und einen Schuss abfeuert, haben alle folgenden Aktionen von Verbündeten gegen diesen Gegner bis zur nächsten Runde Vorteil.

Defensive Formation

Nebeneinanderstehende Verbündete

Ihr **bewegt euch gemeinsam** so, dass die Formation bis zum Ende der Bewegung gleich bleibt. Jedes Mitglied der Formation erhält Vorteil auf PHY Verteidigungswürfe, aber Nachteil auf DEX Verteidigungen.

Einigkeit

1x pro Kampf

Wenn sich **alle Charaktere einig** sind (nicht die Spieler!), können sie zu einem beliebigen Zeitpunkt eine komplette eigene Runde zusätzlich ausrufen. Bis dahin nicht genutzte Aktionen der Vorrunde verfallen.

Entwaffnen

2 Charaktere mit Nahkampfwaffen und freien Aktionen

Die **Charaktere stimmen sich ab**: Eine Aktion zum Waffe binden (Angriffswurf ohne Schaden), eine Aktion zum Entwaffnen durch zweiten Charakter (PHY Test im Nahkampf). Funktioniert natürlich nicht bei allen Gegnern.

Flankieren	<p>2 Charaktere mit Nahkampfaffen</p> <p>Solange ein Verbündeter auf der gegenüberliegenden Seite eines Gegners steht und beide Seiten gebunden sind, gilt der Gegner als flankiert und alle Offensivaktionen gegen ihn haben Vorteil, bzw. alle seine defensiven Aktionen Nachteil</p>
Irritation	<p>Unterstützung eines Magieangriffes</p> <p>Zwei Charaktere können jeweils eine Aktion nutzen, um einen Gegner anzuschreien oder anderweitig zu irritieren. Ein direkt folgender Zauber darf mit Vorteil abgewehrt werden.</p>
Krafttakt	<p>2 Charaktere mit freien Aktionen für Angriffe</p> <p>Die Charaktere stimmen sich ab und opfern jeweils einen relevanten Attributspunkt. Dafür treffen beide Angriffe automatisch und der Schaden wird verdoppelt.</p>
Platztausch	<p>Nebeneinanderstehende Verbündete 1x pro Runde und Charakter</p> <p>Zwei beieinander stehende Verbündete können in Abstimmung die Plätze tauschen, ohne einen Konter zu riskieren.</p>
Provokation	<p>Mehrere Charaktere mit Angriffsmöglichkeiten</p> <p>Ein Charakter kann ankündigen, einen Gegner zu provozieren und für die nächste Runde Vorteil auf Angriffe gegen sich zuzulassen. Wenn der Gegner dann auch tatsächlich angreift, bekommen alle Verbündete einen Konter.</p>
Rettung	<p>Nah- oder Fernkampfreaktion</p> <p>Wenn ein Verbündeter im Nah- oder Fernkampf angegriffen wird, kann der gesamte Schaden abgewendet werden, indem man als Helfer seinen PHY oder DEX Wert um 1 reduziert und der Getroffene seinen LUC Wert ebenfalls um 1 reduziert. Beschreibt gemeinsam die heldenhafte Tat!</p>

Rückzug	<p>1x pro Kampf und Charakter</p> <p>Wenn ein Charakter das Spielfeld verlässt (und somit nicht mehr ins Geschehen eingreifen kann), bekommen alle anderen Charaktere sofort eine zusätzliche Bewegungsaktion</p>
Schildblock	<p>Schild zwischen Fernkampfangriff und Verbündetem</p> <p>Du kannst einen SEN Test machen, um einen Fernkampfangriff abzufangen, wenn sich dein Charakter genau zwischen Angreifer und Verbündetem befindet. Bei Gelingen wird der gesamte Schaden verhindert. Funktioniert nur bei angelegtem Schild von ausreichender Größe. Einige magische Geschosse können nach Ermessen der Spielleitung auch auf dieser Weise abgefangen werden, treffen dann allerdings den Charakter mit Schild.</p>
Schutz	<p>Nebeneinanderstehende Verbündete</p> <p>Ein Charakter kann ankündigen, Angriffe gegen einen benachbart stehenden Charakter auf sich zu ziehen, um diesen zu schützen. Wird möglicherweise durch gegnerische Aktionen wie Flankieren oder Beschuss wieder aufgehoben.</p>
Umwerfen	<p>2 Charaktere mit freien Aktionen</p> <p>Die Charaktere stimmen sich ab: Eine Aktion zum Gleichgewicht stören (Angriffswurf ohne Schaden), eine Aktion zum Umstoßen durch anderen Charakter (PHY Test im Nahkampf). Folgende Angriffe auf den liegenden Gegner treffen automatisch, mit doppeltem Schaden, bis dieser wieder aufsteht, was eine Aktion kostet. Funktioniert natürlich nicht bei allen Gegnern.</p>
Vergeltung	<p>Bewusstlosigkeit eines Verbündeten im laufenden Kampf</p> <p>Sämtliche Schadenswürfe gegen einen Gegner können mit Vorteil gewürfelt werden, wenn dieser einen Verbündeten zu Boden gestreckt hat. Hält nach Versterben des Charakters unbegrenzt.</p>
Vorarbeit	<p>Nach erfolgreichem Angriff</p> <p>Ein Charakter kann entscheiden, seinen Schaden nicht zu würfeln und dafür einem anderen Charakter mit dessen Zustimmung für seine nächste Aktion einen automatischen Treffer mit doppeltem Schaden zu geben.</p>



Zustände

Im Laufe eines Abenteuers kann ein Charakter von allerhand negativen oder positiven Zuständen betroffen sein.

Zustände werden vor allem durch Magie oder fragwürdige Ideen der Spielleitung ausgelöst, nachfolgend einige Inspirationen.

- | | | |
|----|------------------|--|
| 01 | Angst | Kann keine Offensivaktionen durchführen, kann sich Ursprung der Angst nicht nähern. |
| 02 | Bezaubert | Zur Quelle der Bezauberung wird plötzlich eine tiefe Bindung verspürt. Sie wird außerdem als besonders schützenswert empfunden und notfalls mit Gewalt verteidigt. |
| 03 | Blind | Relevante Tests scheitern automatisch |
| 04 | Böse | Trifft in jeder Situation die böseste Entscheidung |
| 05 | Dumm | Nachteil auf MEN Tests, einige scheitern automatisch |
| 06 | Geblenet | Relevante SEN & DEX Tests werden mit Nachteil gewürfelt |

07	Gehalten	Die Bewegungsaktion ist nicht möglich
08	Gestürzt	PHY Verteidigung scheitert, Aktion zum Aufstehen nötig
09	Kopfschmerzen	Zauber können nicht aufrechterhalten werden, Nachteil auf MEN Tests von Zaubern
10	Mut	Immun gegen Angst, Vorteil auf waghalsige Aktionen
11	Paralysiert	Stehend, kann sich nicht bewegen oder verteidigen, PHY und DEX Angriffe treffen automatisch und kritisch
12	Raserei	Führt ausschließlich PHY basierte Angriffe durch
13	Rausch	Gleichzeitig Zustand "Mut", aber -2 SEN und -2 MEN
14	Schlaf	Liegend, Schadenseffekte treffen automatisch und kritisch
15	Stumm	Fähigkeiten mit Sprachgebrauch sind nicht mehr möglich, insbesondere Wortmagie
16	Taub	Relevante Tests scheitern automatisch
17	Unsichtbar	Wird nicht mehr gesehen, im Nachhinein aufgenommene Gegenstände bleiben sichtbar
18	Versteinert	Mit Ausrüstung zu Stein erstarrt, permanent nach 1W6 Runden, wahrscheinlich tot
19	Verwirrt	Kann nicht mehr zwischen Freund und Feind unterscheiden, Ziele werden zufällig gewürfelt
20	Zombie	Heilung schadet, pro Nacht sinkt deshalb jedes Attribut, kann nur durch heiliges Ritual wieder umgekehrt werden

Macht & Risiko

Die Magieschulen

Abhängige Magie

*Schnelle Zauber zur Spielfeldkontrolle, MEN Tests,
Beeinflussung von Gegnern, kaum direkter Schaden*

Oft die Folge eines Paktes mit übernatürlichen Wesen, die wahrscheinlich noch Forderungen als Gegenleistung stellen...

Bei jeder Zauberwirkung W6 würfeln:

- 6/5 = Zauber bis zur nächsten Nachtruhe nicht mehr anwendbar
- 1 = Zauber ohne Trefferpunktekosten (auch für Folgekosten!)

Bei Doppelexpertise:

- 6 = Zauber bis zur nächsten Nachtruhe nicht mehr anwendbar
- 2 = Zauber ohne Trefferpunktekosten
- 1 = Zauber ohne Trefferpunktekosten, +1 Aktion

Es sind 5 Zauber pro Expertise auswählbar. **Doppelexpertise** verdoppelt zusätzlich die Basis-Anzahl von Zielen.

Hinweis

Weitere Zauber werden vielleicht durch Interaktion mit der Quelle der Macht oder auch besondere Gefolgschaft erlangt, oder habt ihr andere Ideen? Zeit für ein Gespräch mit der Spielleitung!

Zauber

Basiswerte

Kosten: 2 Aktionen, 1 Trefferpunkt je Ziel, MEN Test
Aufrechterhaltung: Je Ziel 1 Aktion und 1 TP, MEN Test
Effekt: 1W6 Ziele = TP Kosten, je 1W6 Schaden oder Effekt
Gut zur kurzzeitigen Spielfeldkontrolle und Beeinflussung, Aufrechterhaltung schwieriger. Keine Verstärkung.

Angst

Kosten: 2 Aktionen, 1 Trefferpunkt je Ziel, MEN Test
Aufrechterhaltung: Nicht möglich
Effekt: Das Wesen eures Paktes zeigt sich für einen Moment euren Feinden. 1W6 Ziele nutzen ihre nächste Runde, um vor dem Charakter zu fliehen.
Der Zauber wirkt nur bei Zielen mit Sichtlinie zum Charakter.

Erscheinung

Kosten: 2 Aktionen, 1 Trefferpunkt
Aufrechterhaltung: 1 Aktion, 1 TP, MEN Test
Effekt: Eine Gestalt erscheint auf dem Schlachtfeld, deren Aussehen vom Spieler zu beschreiben ist. Die Illusion wirkt für die Gegner absolut real und kann deshalb Bewegungen unterbinden und Angriffe auf sich ziehen, aber selbst keinen Schaden verursachen oder Teil von Manuevern sein.

Falsche Sinne

Kosten: 1 Aktion, 1 Trefferpunkt
Aufrechterhaltung: Nicht möglich
Effekt: Für einen kurzen Moment erschaffst du eine einfache Sinnestäuschung: Ein bestimmtes Geräusch, eine flüchtige Illusion, einen Geruch, oder eine sanfte Berührung.

Imitation

Kosten: 2 Aktionen, 2W6 Trefferpunkte, 1 MEN
Aufrechterhaltung: MEN Test alle 1W6 Minuten
Effekt: Für 10W6 Minuten nimmst du die Erscheinung einer dir bekannten Person an. Je vertrauter du mit der Person bist, desto überzeugender die Darstellung.

Kettenblitz

Kosten: 2 Aktionen, 1 Trefferpunkt, MEN Test

Effekt: Ein Ziel deiner Wahl wird von einem Blitz umkreist, für 1W6 Schaden. Anschließend kann der Blitz auf ein Ziel in 1W6 Feldern überspringen. Auf diese Weise sind lange Ketten möglich, die maximale Sprungweite muss jedoch nach jedem Ziel neu gewürfelt werden.

Metall am Körper sorgt für doppelten Schaden.

Ein Ziel kann mehrmals getroffen werden, der Blitz springt jedoch nie direkt auf das Ziel zurück, bei dem er davor war.

Kontrolle

Kosten: 2 Aktionen, 1 Trefferpunkt, MEN Test

Aufrechterhaltung: 2 Trefferpunkte, 1 MEN

Effekt: Deine Augen werden schwarz und dein Bewusstsein springt auf ein Lebewesen in Sichtweite über. Statt deinen Aktionen kontrollierst du das Ziel und übernimmst dessen Fähigkeiten. Sich selbst schaden bewirkt Aufrechterhaltung.

Dein Körper bleibt unterdessen regungslos und verwundbar.

Lichtblitz

Kosten: 2 Aktionen, 1 Trefferpunkt

Effekt: Du bestimmst ein Feld in Sichtweite. Bei Auslösung blitzt an dieser Stelle ein helles Licht auf. Alle Kreaturen, die zu diesem Zeitpunkt in Richtung des Feldes sehen, können eine Runde lang keine Ziele im Fernkampf anvisieren.

Der Zauber unterscheidet nicht zwischen Freund und Feind

Schlaf

Kosten: 2 Aktionen, 1 Trefferpunkte je Ziel, MEN Test

Aufrechterhaltung: Je Ziel 1 Aktion + 1 Trefferpunkt

Effekt: 1W6 Ziele in einem Bereich von 3x3 Feldern erleiden magisch den Zustand "Schlaf" und legen sich sanft hin

Ziele dürfen frei gewählt werden, ebenso die Verteilung bei geringerer Aufrechterhaltung

Sperre

Kosten: 2 Aktionen, 1 Trefferpunkt

Aufrechterhaltung: 1 Aktion, 1 Trefferpunkt

Effekt: Du erklärst bis zu 1W6 Felder für unpassierbar. Immer, wenn ein Lebewesen eines der Felder betreten will, verliert es seine Bewegungsaktion, wenn du einen MEN Test schaffst.

Teleportation

Kosten: 1 Aktion, 1 Trefferpunkt, MEN Test

Effekt: Du verschwindest für einen Augenblick und tauchst an einem vom Startpunkt aus sichtbaren Ort wieder auf
Die maximale Reichweite ist dein aktueller MEN Wert

Umkehrung

Kosten: 2 Aktionen, 1 Trefferpunkt, MEN Test

Effekt: Benenne ein zwei Ziele. Für die Dauer einer Runde wird der gesamte Schaden, den sich die Ziele gegenseitig zufügen, auf die jeweilige Quelle umgekehrt.

Versatz

Kosten: 2 Aktionen, 1 Trefferpunkt

Aufrechterhaltung: 1 Aktion, 1 Trefferpunkt, MEN Test

Effekt: Du erscheinst um 1W6 Felder in beliebiger Richtung versetzt. Befindet sich hier bereits ein Lebewesen, wird dieses durch die Täuschung verdeckt.

Wahnsinn

Kosten: 2 Aktionen, 1 Trefferpunkt, MEN Test

Aufrechterhaltung: 1 Aktion, 2 Trefferpunkte, MEN Test

Effekt: Ein humanoides Ziel verfällt kurzzeitig dem Wahnsinn, würfel 1W6 auf folgender Tabelle:

- 1 = Angriff gegen sich selbst
- 2 = Angriff gegen Verbündete
- 3 = Angriff gegen Objekt der Umgebung
- 4 = Wirres Geschrei, kann sich weiterhin verteidigen
- 5 = Lachen, kann sich nicht verteidigen
- 6 = Lässt erschrocken einen Ausrüstungsgegenstand fallen

Zorn

Kosten: 2 Aktionen, 1 Trefferpunkt, MEN Test

Effekt: Beleidige ein intelligentes Lebewesen. Sofern dem Ziel möglich, greift es bei nächster Gelegenheit dich an und ignoriert dafür andere Gegner.

Zweifel

Kosten: 2 Aktionen, 1 Trefferpunkt, MEN Test

Aufrechterhaltung: Nicht möglich

Effekt: 1W6 humanoide Ziele in Sichtweite werden plötzlich von Zweifeln erfüllt. Für die Dauer eine Runde sind deshalb keine offensiven Aktionen möglich.

"Sind wir die Bösen?"

Auramagie

*Effekte um den Charakter herum,
Positionierung von besonderer Bedeutung*

Eine magische **Aura** umgibt deinen Charakter und wirkt auf sämtliche Ziele im Umkreis. Dabei kann grundsätzlich **nicht zwischen Freund und Feind unterschieden** werden.

Auren verbrauchen **keine Trefferpunktekosten**. Sie gelten immer für **volle Runden**, bevor sie wieder aufgehoben werden können.

Je Expertise sind **anfangs 4 Auren** bereits bekannt.

Bei Doppelexpertise

sind **zwei Auren gleichzeitig** möglich, wobei die Aktionskosten erhalten bleiben. Außerdem sind die Auren jetzt nach Belieben auf 1 bis 3 Felder Radius anwendbar.

Reichweitenwechsel kostet eine Aktion.



Basiswerte

Kosten: 3 Aktionen für Aufbau und Wechsel

Verstärkung: Nicht möglich

Aufrechterhaltung: 1 Aktion

Effekt: Aura in zwei Feldern Radius, unveränderbar (außer bei Doppelexpertise, siehe links)

Die Auswirkungen von Auren unterscheiden nicht zwischen Freund und Feind.

Abstumpfung

Kosten: 3 Aktionen

Effekt: Sämtlicher Schaden von spitzen Waffen wird halbiert.

Aufladung

Kosten: 3 Aktionen

Effekt: Angriffe mit metallischen Gegenständen verursachen doppelten Schaden, wenn sie in der aktuellen Runde zuvor zumindest kurzzeitig in der Aura waren

Austrocknung

Kosten: 3 Aktionen

Effekt: Wasser verdunstet, Pflanzen welken, sehr gefährlich. 2W6 Schaden auf jedes Lebewesen pro Runde. Bei dritter Runde in Folge automatischer Tod für Humanoide, dann aber auch für Folgen von Blutmagie würfeln (S. 48)

Beschleunigung

Kosten: 3 Aktionen

Effekt: Bewegung innerhalb der Aura kostet keine Aktion.

Endet jedoch in dem Augenblick, in dem alle Aktionen eines sich in der Aura bewegendem Charakters verbraucht wurden.

Begeisterung

Kosten: 3 Aktionen

Effekt: Jedes Lebewesen in Reichweite verspürt einen Schub an Tatendrang und erhält bei Betreten der Aura sofort einen Aktionspunkt. Für erneute Nutzung muss die Aura erneut betreten werden, gilt auch für weitere Runden.

Chaos	<p>Kosten: 3 Aktionen</p> <p>Effekt: Würfele für jede Kreatur im Wirkungsbereich auf den Tabellen für Chaosmagie, inklusive dem eigenen Charakter.</p>
Druckwelle	<p>Kosten: 3 Aktionen</p> <p>Effekt: Würfele zu Beginn jeder Wirkungsrunde einen W6. So viele Felder werden alle Kreaturen von dir weggestoßen. Befinden sich Hindernisse im Weg, wie z.B. eine Mauer, geht der verbleibende Wert verdoppelt als Schaden an die Kreatur. Die Welle kann je Aktionspunkt erneut ausgelöst werden.</p>
Ehrfurcht	<p>Kosten: 3 Aktionen</p> <p>Effekt: Sämtliche Effekte Göttlicher Magie werden im Wirkungsbereich verdoppelt.</p>
Gewalt	<p>Kosten: 3 Aktionen</p> <p>Effekt: Sämtlicher im Wirkungsbereich erlittener Schaden wird verdoppelt, inklusive deinem eigenen.</p>
Irrsin	<p>Kosten: 3 Aktionen</p> <p>Effekt: Der erste Angriff aller Kreaturen im Wirkungsbereich in jeder Runde geht auf ein Ziel deiner Wahl in Reichweite.</p>
Leben	<p>Kosten: 3 Aktionen</p> <p>Effekt: Objekte im Wirkungsradius erwachen zu Leben und greifen deine Ziele an, zerfallen aber außerhalb der Aura.</p>
Metalltod	<p>Kosten: 3 Aktionen</p> <p>Effekt: Metallische nicht magische Gegenstände zerfallen zu Rost. Dafür für jeden Gegenstand im Zielbereich einen W6 würfeln, bei einer 1 wird das Objekt unbrauchbar.</p>

Schatten

Kosten: 3 Aktionen

Effekt: Finstere Schatten umkreisen dich und greifen nach allem Leben. Die Schatten lassen normale Nahkampfangriffe automatisch scheitern.

Verwurzelung

Kosten: 3 Aktionen

Effekt: Fortbewegung innerhalb der Aura ist nicht möglich. DEX Verteidigungen scheitern automatisch, PHY Verteidigung und Angriffe bleiben unverändert.

Wespen

Kosten: 3 Aktionen

Effekt: 1W6 Schaden auf jedes Ziel pro Runde, Schaden dabei je Ziel würfeln.

Bei einem **ungeraden Schadenswert** springt der Schwarm auf das **nächstliegende Ziel** über und bewirkt **erneut Schaden**. Kettenreaktionen sind möglich.

Bei **gleichweit** entfernten Zielen teilt sich der Schwarm und geht auf alle Ziele in der Aura über, aber auch **für eine Runde auf die Aura-Wirkerin**, verdammte Wespen!

Wind

Kosten: 3 Aktionen

Effekt: Fernkampfangriffe auf Ziele in der Aura sind nicht möglich, ebenso Fernkampfangriffe aus der Aura heraus.

Zwang

Kosten: 3 Aktionen

Effekt: Du gibst zu Beginn **genau ein Wort** vor. Alle denkenden Kreaturen im Wirkungsbereich sollen dieses Wort nun als **Handlungsanweisung** für ihre nächste Aktion verstehen.

Dafür **für jede Kreatur** einen **W6** würfeln. Bei einer 1 dringt das Wort erfolgreich in die Gedanken der Kreatur ein.

Bei nicht durchführbaren Wörtern geschieht womöglich trotz Erfolges nicht der erwünschte Effekt. So führt das Wort "Sterben" z.B. nicht automatisch zum Tod der Kreatur.

Blutmagie

Mächtige Magiequelle, mit eigenem oder fremden Blut, nicht auf bestimmte Zauber angewiesen

Es gibt nur wenige reine Blutzauber, aber sämtliche **Buch- und abhängige Zauber** können mit Blutmagie kopiert werden. Es muss immer frisches Blut einer **lebenden Quelle** entnommen werden.

Blutmagie sollte immer zu heftigen Reaktionen bei allen Beobachtern führen und die Abenteurer vor Konflikte stellen.

Die Ausrüstung ist grundsätzlich nicht eingeschränkt, aber eine **freie Hand** wird benötigt. Für das ganze Blut.

Folgen

Werden nach dem Kampf gewürfelt, bei Doppelpertise mit Vorteil

Wirkung ohne negative Emotionen
UND ohne zugefügte Gewalt

Keine Folgen

Zauber ohne negative Emotionen,
aber zugefügte Gewalt
ODER
Keine zugefügte Gewalt,
aber negative Emotionen

W20 würfeln:
20 = Dämonische
Kreatur steigt aus
vergossenem Blut
(Zufallsbestimmung
durch Spielleitung)

Negative Emotionen
UND
Zugefügte Gewalt

W6 würfeln:
6 = Dämonische
Kreatur steigt aus Blut

Emotionen

Blutmagie und negative Emotionen bergen immer die Gefahr, ein **dämonisches Portal** zu öffnen. Negative Emotionen können dabei auf verschiedene Arten eine Rolle spielen:

Beispiel 1: Der Zauber soll den Goblin töten

Beispiel 2: Ein Illusionszauber wird gewirkt, damit sich jemand verletzt

Beispiel 3: Ein mit Hass gesprochener Fluch, der mit Blutmagie zu brechen versucht wird

Beispiel 4: Jeder Zauber, nachdem gerade eine geliebte Person getötet wurde

Zauber

Basiswerte

Kosten: 2 Aktionen, 1 PHY

Verstärkung: +1 Aktion und +1 PHY für +100 % Wirkung

Effekt: Basisschaden 6W6, bzw. 6 Ziele mit je 1W6, oder 1 Ziel mit 1W6 Schaden pro Runde

Folgen nach dem Kampf würfeln

Blutflamme

Kosten: 3 Aktionen, 1 PHY pro Runde

Verstärkung: 1 Feld Radius Leuchtkraft pro Aktion, +1 PHY

Effekt: Eine bestehende Flamme in Sichtweite verdoppelt sämtlichen Schaden in 2 Feldern Radius und verursacht sofort 1 PHY, bzw. 10 Trefferpunkte Schaden in einem Feld Radius

Einmal ausgelöst, wirkt die Blutflamme mit mindestens 1 PHY / 10 TP Schaden von alleine weiter. Jedes Vielfaches über den ersten Punkt hinaus lässt die Flamme sofort wachsen und auf ein zufälliges Nachbarfeld überspringen

Nachschub

Kosten: 2 Aktionen, 1 PHY

Aufrechterhaltung: Nicht möglich

Effekt: +1W6 PHY für Zaubereffekte in nächster Runde.

Du rufst das Blut eines in der letzten Runde verstorbenen Lebewesens zu dir. Das Blutband fliegt dabei durch die Luft und umgeht Hindernisse, muss aber von einem Punkt in Sichtweite kommen.

Ort der Umkehr

Kosten: 1 Aktion, 1 PHY, MEN Test

Effekt: Du kehrt einen direkt davor beobachteten Effekt auf einem bestimmten Feld in Sichtweite um.

Dies kann Schaden sein, der auf den Gegner zurückfällt, oder ein Zauber, der zurückgeworfen wird, oder Bewegung, etc.

Parade

Kosten: 2 Aktionen, 1 PHY

Aufrechterhaltung: Nicht beeinflussbar

Effekt: 1W6 blutige Erscheinungen deiner Wahl erscheinen an einem Ort in Sichtweite. Sie bewegen sich pro Runde 3 Felder auf die nächstgelegene lebende Kreatur zu und greifen mit je 1W6 Schaden an.

Bei 4 oder mehr Schaden entsteht eine Kopie der jeweiligen Erscheinung. Kann kein Schaden zugefügt werden, zerfällt sie.

Achtung: Kann auch schnell auf Verbündete oder dich selbst übergehen!

Quelle

Kosten: 2 Aktionen, 1 PHY, in Vorrunde zugefügter Schaden

Effekt: Du nutzt von dir in der letzten Runde verursachten Schaden, um die Angriffe von Verbündeten zu verstärken.

Für alle 3 Punkte Schaden kannst einen W6 an Mitspieler geben, zum Hinzunehmen, wann auch immer W6 gewürfelt werden. Hält nur eine Runde lang und ist offensichtlich eklig.

Rad der Zeit

Kosten: 2 Aktionen, 1 PHY

Effekt: Dein Ziel altert um 1W6x10 Jahre. Je nach Alterung sinken damit z.B. der maximale Schaden, Verteidigungswerte und die allgemeine Leistungsfähigkeit

Das Ziel kann unter Umständen auch direkt sterben

Roter Fluch

Kosten: 2 Aktionen, 1W6 MEN, 1 PHY je Wort

Effekt: Du sprichst einen bestimmten Zustand, der für dein Ziel in Zukunft wahr sein soll, ohne zu töten. Der Fluch muss ein Satz und der eindeutige Name des Ziels im Wortlaut enthalten sein.

Ein so gesprochener Fluch kann durch Umkehrung des Wortlautes von der Quelle selbst wieder aufgehoben werden, oder durch deren Tod.

Schande

Kosten: 2 Aktionen, 1 PHY, MEN Test

Effekt: 1W6 Ziele verlieren eine komplette Runde

Die Ziele durchleben den Moment ihres Lebens erneut, der die negativsten Emotionen hervorbrachte.

Achtung, dadurch höhere Wahrscheinlichkeit der Dämonenbeschwörung! Funktioniert pro Ziel nur ein Mal.

Schicksalsband

Kosten: 2 Aktionen, 1 PHY

Aufrechterhaltung: 1 PHY / 10 TP

Effekt: Ein ausgewähltes Ziel wird mit bis zu 1W6 weiteren Zielen verkettet. Jeder Schaden beim Hauptziel wird gleichzeitig auf die anderen Ziele übertragen.

Der Zauber bleibt aufrechterhalten, so lange die Ziele mindestens 10 TP Schaden innerhalb einer Runde nehmen

Übernahme

Kosten: 2 Aktionen, 1 PHY

Aufrechterhaltung: MEN Test

Effekt: Wenn du zum Zeitpunkt eines Todes in deiner Nähe noch zwei Aktionen verfügbar hast, kannst du diese nutzen, um das Lebewesen vorübergehend deinem Willen zu unterwerfen. Es kämpft für die Dauer des Zaubers eigenständig an deiner Seite.

Die Seele des Ziels wird dabei zerstört.

Wetterkontrolle

Kosten: 15 Minuten, 5 PHY

Aufrechterhaltung: Erneut zaubern

Effekt: Das Wetter verändert sich innerhalb von 15 Minuten nach deinen Vorstellungen und hält für 1W6 Stunden an.

Buchmagie

Unflexibel, dafür kontrolliert anwendbar, erschöpfend

Ihr habt durch lange Studien erlernt, Zauber sicher anzuwenden. Bei ausreichender Quellenlage ergibt sich so praktisch unendliche Vielfalt. **Schriftrollen und Zauberbücher** können ebenfalls ohne Konsequenzen unvorbereitet abgelesen werden, was allerdings **zwei Aktionen zusätzlich** kostet.

- 10 studierte Zauber pro Expertise in eigenem Zauberbuch
- Halbierte Trefferpunktekosten (auch bei Doppelexpertise)
- 1W6 studierte Zauber pro Tag für Gebrauch vorbereitbar
- Doppelexpertise: Alle studierten Zauber gelten als vorbereitet
- 1 MEN für Erfolg von Tests oder Trefferpunktkosten einlösbar

Buchmagier können z.B. eine tödliche Flammenwand nur unter enormen Aufwand aufbauen, aber einmal geschaffen mit Leichtigkeit aufrechterhalten.

Komplett unbekannte Zauber können **improvisiert** werden, führen aber immer zum Würfeln auf "**Folgen von Magie**" (Seite 27). Zauber, die bekannt, aber für den aktuellen Tag **nicht vorbereitet** wurden, dürfen auf der Tabelle **mit Vorteil** gewürfelt werden.

Rüstung kann getragen werden und eine **Einhand-Waffe griffbereit** bleiben, ein **Schild** muss für Magiewirkung jedoch **komplett abgelegt** sein.

Zauber

Basiswerte

Kosten: 3 Aktionen, 1W6/2 Trefferpunkte oder 1 MEN

Verstärkung: +2W6 Wirkung, bzw. +2 Felder oder Ziele, zusätzliche Trefferpunktekosten oder MEN Tests möglich

Aufrechterhaltung: Eine Aktion pro Runde, keine TP

Effekt: 5W6 Schaden, bzw. 5 Ziele 1W6, bzw. 1 Ziel und 1W6 Schaden über 5 Runden, Würfel können als Flächenzauber beliebig auf beieinanderliegende Felder verteilt werden

Zusammen mit Verstärkung sind mächtige Flächenzauber möglich, allerdings vergleichsweise langsamer Aufbau

Arkaner Finger

Kosten: 3 Aktionen, 1W6/2 Trefferpunkte

Verstärkung: 2 Aktionen, MEN Test

Aufrechterhaltung: Kostenlos, zeitlich begrenzt

Effekt: Für etwa 10 Minuten lasst ihr ein geisterhaftes Körperteil erscheinen, das euren Befehlen gehorcht und leichten Einfluss auf seine Umwelt ausüben kann (etwa die Kraft eines kleinen Fingers)

Je zwei Aktionen Verstärkung steigern Kraft und Ausmaße sprunghaft an. So kann mit einer Verstärkung bereits eine ganze Hand ein Schwert führen oder Ohrfeigen verteilen, während 2 Verstärkungen bereits eine Art Geist befehligen.

Eis / Erde

Kosten: 3 Aktionen, 1W6/2 Trefferpunkte

Verstärkung: Je Aktion +2W6, bzw. +2 Felder/Ziele, MEN Test für erfolgreiche Verstärkung

Aufrechterhaltung: Eine Aktion pro Runde, keine TP

Effekt: 5W6 Schaden können beliebig auf bis zu 5 Felder verteilt werden

Blöcke, die auf Felder ohne Schadensziel gesetzt werden, bleiben dort als physische Barriere und Sichtschutz stehen, bis sie durchbrochen oder der Zauber beendet wurde. Sie lösen in diesem Fall aber keinen Schaden mehr bei Berührung aus.

Feuer

Kosten: 3 Aktionen, 1W6/2 Trefferpunkte

Verstärkung: Je Aktion +2W6, bzw. +2 Felder/Ziele, MEN Test für erfolgreiche Verstärkung

Aufrechterhaltung: Eine Aktion pro Runde, keine TP

Effekt: 5W6 Feuerschaden können beliebig auf bis zu 5 Felder verteilt werden

Brennbares Material hat je Runde eine 1 zu 6 Chance, Feuer zu fangen, bzw. dann auch weiterzubrennen, wodurch der Schaden und die Flammen möglicherweise fortgetragen werden und das Zielfeld verlassen. Vorsicht in Ortschaften und Wäldern!

Fingerschub

Kosten: 3 Aktionen, 1W6/2 Trefferpunkte

Verstärkung: +2 Finger pro Aktion, maximal alle Finger

Aufrechterhaltung: 1 Aktion pro Runde

Effekt: Aus jedem Finger einer Hand lässt du unsichtbare Energie auf deine Feinde los, wobei jeder Fingerschub auf ein beliebiges Feld in Sichtweite für 1W6 Schaden geworfen wird.

Alternativ kann der Schaden zugunsten breiteren Schubs eingetauscht werden, wodurch das Ziel um ein Feld bewegt wird. Schwerere Ziele benötigen möglicherweise mehr als einen Fingerschub.

Die unsichtbaren Schübe verbleiben auf ihren Feldern, wo sie nicht bewegt, aber erneut ausgelöst werden können.

Gegenstand erhitzen

Kosten: 3 Aktionen, 1W6/2 Trefferpunkte

Effekt: Du erhitzt kurzzeitig einen sichtbaren Gegenstand, damit dieser entweder verbrennt, 5W6 Schaden beim Träger verursacht, oder abgelegt werden muss.

Kleinigkeiten

Kosten: 1 Aktion, bei moderatem Gebrauch nichts weiteres

Verstärkung: Mit Basiswerten möglich

Effekt: Während deiner Studien hast du lange Zeit die immer gleichen Zauberübungen durchgehen müssen. Diese kleinen Übungen können an sich nicht viel tun, sind gelegentlich aber dennoch nützlich.

Mögliche Beispiele sind Kerze anzünden, Farbspiele, Münze bewegen, Kosmetik, Schmutz entfernen, ...

Kraftfeld

Kosten: 3 Aktionen, 1W6/2 Trefferpunkte

Verstärkung: 2 Aktionen, doppelte Dauer & Größe, MEN Test

Aufrechterhaltung: Automatisch

Effekt: Für 1W6 Stunden erzeugst du ein Kraftfeld von 3x3 Feldern, in dem es ruhig und windstill ist. Jede Verstärkung lässt die Barriere länger andauern, größer und sichtbarer werden, sowie solider.

Gut für eine ungestörte Nacht, schützt euch das Kraftfeld verstärkt sogar vor Pfeilen. Doch aufgepasst, zu oft verstärkt sperrt ihr euch für die Dauer des Zaubers womöglich ein!

Lichtkontrolle

Kosten: 3 Aktionen, 1W6/2 Trefferpunkte

Verstärkung: +1 Aktion für jedes weitere Ziel, MEN Test für jedes bewegliche Ziel

Aufrechterhaltung: 1 hörbare Aktion, wodurch außerdem die Erst- bzw. Eigenwirkung kurzzeitig unterbrochen wird

Effekt: Für 1W6 Stunden manipulierst du das Licht um ein gewähltes Zentrum herum. Dies kann z.B. Sichtbarkeit in dunklen Höhlen bedeuten, aber auch Umlenkung von Licht um Personen herum, oft inkorrekt "Unsichtbarkeit" genannt.

Magie entdecken

Kosten: 3 Aktionen, 1W6/2 Trefferpunkte

Aufrechterhaltung: 1 Aktion, gut zur Ortung, aber auffällig

Effekt: Du erfährst die Richtung, ungefähre Stärke und Art aktiver Magie im Umkreis von 1W6x100 Metern

Magie aufheben

Kosten: 3 Aktionen, 1W6 Trefferpunkte

Verstärkung: MEN Test, -1 MEN bei Scheitern

Effekt: Du versuchst, einen bestehenden Zauber aufzuheben. Dies kann jedoch länger dauern und anstrengender werden, was anfangs noch nicht bekannt ist.

Für jede Stufe des Zaubers macht dein Charakter einen MEN Test, bei dessen Scheitern ein MEN Punkt sinkt, die Barriere aber dennoch durchbrochen wird. Danach kannst du entscheiden, ob die nächste Stufe versucht werden soll. Bekannt ist dabei nie, wie viele Barrieren noch kommen.

Niedere Wesen rufen

Kosten: 3 Aktionen, 1W6/2 Trefferpunkte

Aufrechterhaltung: 1 Aktion und MEN Test pro Runde

Effekt: Ihr ruft eine vorher beschriebene Gruppe natürlicher Kreaturen des Lebensraums zu eurer Hilfe, wie Insekten, Vögel oder Wölfe

Die Kreaturen sind dem Ruf gefolgt, stehen aber nicht direkt unter eurer Kontrolle

Ordnung

Kosten: 3 Aktionen, 1W6/2 Trefferpunkte

Verstärkung: 1 Aktion und erneute TP Kosten für +2 Ziele

Aufrechterhaltung: 1 Aktion, bis MEN Test nicht erfolgreich

Effekt: Dieser Zauber wurde erfunden, um Unruhen zu beenden. Aggressive Handlungen von 5 Zielen können mit einem MEN Test geblockt werden (Zauber endet andernfalls)

Projektil

Kosten: 2 Aktionen, 1W6/2 Trefferpunkte, MEN Test

Verstärkung: Nicht möglich

Aufrechterhaltung: Nicht möglich

Effekt: Du lässt einen zuvor als Teil der Umgebung erwähnten und geeigneten Gegenstand durch die Luft schnellen. Ein einzelner Gegner wird für 5W6 Punkte Schaden getroffen.

Rotation

Kosten: 1 Aktion, MEN Test

Verstärkung / Aufrechterhaltung: Nicht möglich

Effekt: Du drehst ein Ziel um 180 Grad

Schutz

Kosten: 3 Aktionen, 1W6/2 Trefferpunkte

Aufrechterhaltung: Automatisch, so lange bei Bewusstsein

Effekt: Du zauberst einen Schutzzauber auf dich oder ein Ziel deiner Wahl. Der nächste erfolgreiche PHY oder DEX Angriff wird durch einen unsichtbaren Schild automatisch abgewehrt.

Pro Tag kann nur ein solcher Schild aufrechterhalten werden.

Schwerkraft

Kosten: 3 Aktionen, 1W6/2 Trefferpunkte

Verstärkung: 1 Aktion, +2 Ziele oder +2W6 Schaden

Aufrechterhaltung: 1 Aktion pro Runde

Effekt: Du manipulierst die Schwerkraft von bis zu 5 Zielen, um sie entweder für insgesamt 5W6 Schaden zu zerquetschen, oder in die Luft zu heben. Bei Fall erleidet jedes Ziel 1W6 Punkte Schaden.

Du kannst den Zauber auf dich selbst wirken, um zu fliegen. Statt weiterer Ziele nutzt du hierbei deine restliche Energie zur Kontrolle des Flugs.

Stärke

Kosten: 3 Aktionen, 1W6/2 Trefferpunkte, MEN nach Bedarf

Effekt: Du verschiebst eine beliebige Anzahl MEN Punkte auf deinen PHY Wert. Bei der nächsten Nachtruhe verfallen die PHY Punkte, die MEN Punkte müssen normal regenerieren.

Steinwurf

Kosten: 1 Stein, 2 Aktionen, MEN Test

Verstärkung: 1 Aktion, 1W6/2 Trefferpunkte, +3W6 Schaden

Effekt: Du wirfst einen Stein auf ein sichtbares Ziel. Der Stein trifft immer genau, mit der von dir gewünschten Stärke, für maximal 2W6 Schaden.

Stille

Kosten: 3 Aktionen, 1W6/2 Trefferpunkte

Verstärkung: 1 Aktion, 1W6/2 Trefferpunkte, +2 Felder

Aufrechterhaltung: 1 Aktion pro Runde

Effekt: Auf 5 beieinanderliegenden Feldern verstummt alles zu absoluter Stille.

Umlenkung

Kosten: 1 Aktion, 1W6/2 Trefferpunkte

Verstärkung: Nicht möglich

Effekt: Du versuchst, den nächsten Angriff eines Gegners auf ein anderes Ziel in Reichweite umzulenken. Mache dafür einen MEN Test, wenn der Gegner angreift.

Untergang

Kosten: 3 Aktionen, 1W6/2 Trefferpunkte

Verstärkung: 2 Aktionen, 1W6/2 Trefferpunkte, +1,5 Meter

Effekt: Du bestimmst einen Ziel in Sichtweite, das sich entweder über Wasser oder auf Erdrreich befindet. Der Untergrund weicht für einen Augenblick, um das Ziel 1,5 Meter hineinzuziehen.

Dieser Spruch wurde in der Vergangenheit verwendet, um als gleichzeitig zaubernde Gruppe ganze Schiffe zu versenken.

Verschluss

Kosten: 3 Aktionen, MEN Test

Effekt: Du öffnest oder verriegelst einen sichtbaren und nicht-magischen Verschluss, auch einige Fallen können auf diese Weise entschärft werden

Verschlüsse sind z.B. Schlösser, Schnallen, Knöpfe, Riegel und Halterungen jeder Art

Wachsamkeit

Kosten: 3 Aktionen, 1W6/2 Trefferpunkte

Aufrechterhaltung: Automatisch

Effekt: Du bestimmst einen Ort, einen Gegenstand oder ein Lebewesen. Für die nächsten 24 Stunden erfährst du, wann auch immer mit dem Ziel interagiert wird, z.B. durch Betreten einer Fläche. In dem Moment darf außerdem ein MEN Test erfolgen, um Einblick zu erhalten, als wäre man vor Ort.

Der Zauber weckt auch zuverlässig aus dem Schlaf.

Wind

Kosten: 3 Aktionen, 1W6/2 Trefferpunkte

Verstärkung: 2 Aktionen, +1 Feld Radius

Aufrechterhaltung: 1 Aktion pro Runde

Effekt: Du lässt in einem Feld Radius um dich herum kräftigen Wind kreisen, der Geschosse ablenkt und 5W6 Schaden bei Lebewesen im Wirkungsbereich verursacht.

Du kannst den Wind jederzeit mit einer Aktion auflösen und auf ein Ziel in 5 Feldern Reichweite lenken, ebenfalls für 5W6 Schaden.

Vorsicht, der Zauber kann nicht zwischen Freund und Feind unterscheiden!

Zeitstopp

Kosten: 4 Aktionen, 1W6 Trefferpunkte, MEN Test

Effekt: Du lenkst den Fluss der Zeit um ein gewähltes Ziel herum. Es verliert eine ganze Runde und kann sich nicht verteidigen, weshalb sämtliche Aktionen gegen das Ziel automatisch erfolgreich sind.

Dieser Zauber ist mächtig und nicht ungefährlich, er kann deshalb weder verstärkt, noch aufrecht erhalten werden.

Zeitversatz

Kosten: 2 Aktionen, 1W6/2 Trefferpunkte, MEN Test

Aufrechterhaltung: Nicht möglich, da Ziel nicht zustimmen kann

Effekt: Du nimmst ein williges Ziel für eine Runde aus dem Zeitstrom. Es verschwindet augenblicklich und taucht an selber Stelle in der nächsten Runde wieder auf.

Vorsicht, dieser Zauber kann zu grausamen Resultaten führen, wenn sich auf dem Ursprungsfeld nach einer Runde bereits jemand befindet.

Zunder

Kosten: 2 Aktionen, 1 MEN

Effekt: Du lädst einen sichtbaren Gegenstand magisch auf, damit er später explodiert. Nicht exakt planbar, explodiert in 1W6 Runden, für jeweils 5W6 Schaden in 1W6 Feldern Radius.

Zustand normalisieren

Kosten: 3 Aktionen, 1W6/2 Trefferpunkte, MEN Test

Effekt: Du beendest den veränderten Zustand eines Ziels.

Einige Zustände sind nicht auf diese Weise zu beheben. So muss z.B. eine Versteinerung innerhalb weniger Augenblicke aufgehoben werden, um nicht permanent zu werden.

Zutrauen

Kosten: 2 Aktionen, 1W6/2 Trefferpunkte, MEN Test

Effekt: Du machst ein Tier für 5W6 Minuten handzahn

Zuversicht

Kosten: 2 Aktionen, 1 MEN

Effekt: Du stellst sicher, dass der nächste Attributtest einer Zielperson automatisch erfolgreich ist. Hält 5W6 Minuten.

Chaosmagie

*Unergründet und unberechenbar,
führt üblicherweise zu kurzem Leben*

Mit großem Potenzial versehen, wurde eure magische Begabung jedoch nie in geordnete Bahnen gelenkt. Warum?

Jeder mögliche Effekt von jeder Schule kann probiert werden, ebenso abgewandelte Improvisationen. Das tatsächliche Ergebnis und etwaige Folgen werden **bei Zauberwirkung zusätzlich gewürfelt**. Meist verbraucht Chaosmagie **keine Trefferpunkte**.

Nach jedem Kampf mit Chaosmagie muss außerdem auf der Tabelle für Deformationen gewürfelt werden (*siehe Seite 28*).
Doppelexpertise: Würfeln auf beiden Tabellen mit Vorteil.

- | | |
|----|---|
| 01 | Klappt! Zeitmanipulation: Zusätzliche Runde für alle Verbündeten! |
| 02 | Klappt! Zauber wird zweimal ausgelöst! |
| 03 | Klappt! Zusätzlichen Zustand bei Ziel würfeln! (S. 38) |
| 04 | Klappt! +1 Aktion erhalten! |
| 05 | Klappt! |
| 06 | Klappt! |
| 07 | Klappt! |
| 08 | Klappt! |
| 09 | Klappt! |
| 10 | Klappt's...? Zauber wird in 1W6 Runden ausgelöst |

Basiswerte

Kosten: 2 Aktionen + zusätzliche Kosten aus Tabelle

Verstärkung: Nicht gezielt möglich

Aufrechterhaltung: Nicht möglich

Effekt: W6 x 1W6 Schaden/Effekte, überschreibt Angaben in Zauberbeschreibung. Wenn laut Zauber Attributkosten nötig, dieses durch LUC Test ersetzen.

Zusätzliche Effekte möglich, immer auf Tabelle würfeln
Nach Kampf immer Deformation würfeln (S. 28)



- | | |
|----|---|
| 11 | Klappt nicht |
| 12 | Klappt nicht |
| 13 | Klappt, aber volle Kosten, wie in Zauber angegeben |
| 14 | Klappt nicht, dennoch volle Kosten, wie in Zauber angegeben |
| 15 | Klappt, aber doppelte Zauberkosten |
| 16 | Klappt nicht, MEN -1 |
| 17 | Klappt, aber Zauber wird zusätzlich auf dich selbst zentriert |
| 18 | Klappt nicht, eigenen Zustand würfeln (S. 38) |
| 19 | Klappt ...irgendwie, gegenteilige Wirkung |
| 20 | Klappt überhaupt nicht, Charakter geht zu Boden |

Göttliche Magie

Erschöpfend, aber sicher

Die Zauber sollten zu einer bestimmten Gottheit des Settings passen. Bei den hier aufgeführten Beispielen wird hauptsächlich von einem Fokus auf Lebenserhaltung ausgegangen.

Göttliche Zauber wirken nicht ohne den dazugehörigen Glauben. Bei dieser Magie gibt es **keine Improvisation, keine Verstärkung und keine Schriftrollen**.

Angegebene W6 Trefferpunktekosten können jederzeit freiwillig durch 1 SEN ersetzt werden.

Göttliche Magie benötigt keine großen Gesten, ein **Schild** kann deshalb getragen werden.

Pro Expertise können **5 Anfangszauber** gewählt werden. Neue Zauber sollten grundsätzlich durch besondere Dienste an Gott oder Kirche erlangt werden können.

Bei Doppelexpertise werden die Trefferpunktekosten halbiert und abgerundet.

Zauber

Abläss

Kosten: 2 Aktionen, 1W6 Trefferpunkte

Effekt: Du befreist eine Person von einem Zustand, den es innerhalb der letzten Runde erlitten hat.

Weiter zurückliegende Zustände können mit diesem Zauber nicht umgekehrt werden. Der Charakter kann außerdem nicht selbst das Ziel sein.

Basiswerte

Kosten: 2 Aktionen, 1W6 Trefferpunkte oder 1 SEN

Verstärkung: Nicht möglich

Aufrechterhaltung: Nicht aktiv möglich, Dauer 1W6 Runden

Effekt: 1W6 Ziele Schwächung oder Stärkung, ansonsten 4W6 Schaden auf Einzelziel

Fähigkeiten vor allem zur Schwächung und Stärkung, außerdem Heilzauber möglich

Bannkreis

Kosten: 2 Aktionen, 1W6 Trefferpunkte, Berührung

Dauer: 1W6 Runden

Effekt: Du verbannst eine deinem Glauben unheilige Art von Wesen aus einem Radius von 1W6 Feldern um dich herum. Das Zentrum muss ein heiliger Gegenstand sein.

Wenn sich das Zentrum während der Wirkungszeit bewegt, wandert auch der Bannkreis. Gebannte Ziele müssen in ihrer nächsten Runde weichen. Wenn sie nicht weichen können, nehmen sie jeweils 4W6 Schaden pro Aktion, bzw. 8W6 bei voller Runde.

Beistand

Kosten: 2 Aktionen, 1W6 Trefferpunkte, Sichtkontakt

Dauer: 1W6 Runden

Effekt: Du kannst 4W6 Trefferpunkte auf deine Kameraden verteilen, sofern diese nicht Geistliche entgegengesetzten Glaubens sind

Die Trefferpunkte können auf diese Weise vorübergehend den Maximalwert übersteigen

Heiliger Bund

Kosten: 2 Stunden Meditation, 2 SEN, jeweils ein am Körper aufliegender Gegenstand Charakter und Ziel

Dauer: Bis ein Gegenstand abgenommen wird

Effekt: Du bindest dich über einen Ausrüstungsgegenstand an ein Gruppenmitglied. Solange du und die Zielperson den jeweiligen Gegenstand tragen, geht die Hälfte des erlittenen Schadens der Zielperson an dich über (nicht umgekehrt).

Bei ungeraden Werten wird ein Punkt Schaden vermieden.

Heilung

Kosten: Eine Stunde, 1 SEN, 1 PHY

Effekt: 1W6 PHY Heilung bei Zielperson

Leben

Kosten: Mehrere Stunden, 7 SEN, 7 PHY, zeitnahes Handeln

Effekt: Eine Person, die innerhalb der letzten 1W6 Stunden verstorben oder in kritischen Zustand geraten ist, kann mit Hilfe deiner Gottheit auf diese Weise noch gerettet werden.

Offenbarung

Kosten: Einige Minuten Meditation, SEN Test

Effekt: Du erfährst für einen Radius von 1W6x100 Metern, wie viel Übernatürliches durch z.B. Geistliche, Dämonen oder Gegenstände in diesem Moment vertreten sind.

Es offenbaren sich je nur eine ungefähre Richtung und vage Beschreibung, keine näheren Details.

Passion

Kosten: 2 Aktionen, 1W6 Trefferpunkte, SEN Test

Effekt: Du zeigst mit deinem Finger auf ein Ziel und lässt es im Namen deiner Gottheit Schmerzen von 4W6 erleiden

Funktioniert nicht bei Anhängern derselben Gottheit

Reinigung

Kosten: Eine Stunde Körperkontakt, 1W6 Trefferpunkte

Dauer: Permanent

Effekt: Du befreist ein Lebewesen oder eine Substanz von nicht-magischen Giften und Krankheiten

Eine Reinigung gibt keinen Präventivschutz

Segnung

Kosten: 2 Aktionen, 1W6 Trefferpunkte

Dauer: 1W6 Runden

Effekt: 1W6 Waffen werden mit der Kraft deiner Gottheit gesegnet und verursachen +2 Streifschaden

Funktioniert nicht bei Geistlichen anderer Religionen

Totengericht

Kosten: 2 Aktionen, 1W6 Trefferpunkte

Dauer: 2W6 Runden, kann nicht unterbrochen werden

Effekt: Du erstarrst in intensiver Meditation und rufst 4W6 Geister verstorbener Lebewesen zur Unterstützung.

Der Charakter kann während der Wirkungsdauer nicht gespielt werden, stattdessen werden die Geister kontrolliert, die wie Sidekicks funktionieren (S. 72) und einige Gegner möglicherweise in Panik versetzen

Urteil

Kosten: 2 Aktionen, 1W6 Trefferpunkte

Dauer: 1W6 Runden

Effekt: Du bezichtigst dein Ziel einer Sünde und forderst ein göttliches Urteil ein, das 1W6 Runden danach eintritt. Das Urteil kann ein speziell gewünschter Zustand sein (S. 38), muss allerdings begründet werden.

Die Spielleitung entscheidet den Zustand. Je überzeugender die Begründung, desto mehr Spielraum sollte die Spielleitung dem Spieler-Wunsch hierbei geben.

Verdammung

Kosten: 2 Aktionen, 1W6 Trefferpunkte

Dauer: Bis aufgebraucht oder aufgehoben

Effekt: Du verdammst ein Ziel im Namen deiner Gottheit. Die nächsten 1W6 Schadenswürfe aus allen Quellen werden mit Vorteil gewürfelt.

Weissagung

Kosten: 15 Minuten, 1 SEN, SEN Test

Effekt: Antwort deiner Gottheit auf eine Ja/Nein Frage

Du betest zu deiner Gottheit bezüglich eines bestimmten Problems. Die Gottheit reagiert möglicherweise negativ auf unwürdige Fragen. Die Antwort erscheint als Zeichen.

Zensur

Kosten: 2 Aktionen, 1W6 Trefferpunkte

Dauer: 1W6 Runden

Effekt: Du verbietest einem Gegner, eine beobachtete Fähigkeit für die Dauer des Spruchs einzusetzen.

Okkultismus

Sehr langsam, mit größerem Fokus auf Rollenspiel

Okkultisch begabte Personen sind ähnlich selten, wie die magisch Begabten. Es reicht deshalb nicht, die Rituale durchzuführen, denn ohne die Veranlagung werden sie nicht funktionieren.

Rituale benötigen lange Vorbereitungszeiten und sind daher im Kampf kaum anwendbar.

Je Expertise startet ein Charakter mit **6 bekannten Ritualen**.

Doppelsexpertise: +4 SEN, keine Materialkosten und halbierte Zeit

Basiswerte

Kosten: Variable Zeit, verschiedene Materialien

Verstärkung: Nicht möglich

Aufrechterhaltung: Automatisch

Effekt: Unterschiedlich, kein direkter Schaden

Sehr langsam, aber zuverlässig

Auffinden

Kosten: 1W6 Minuten, Objekt mit Verbindung zur Zielperson, Schlangengift, danach Ohnmacht für 1W6 Stunden

Effekt: Du kannst den Aufenthaltsort einer Person erfahren, indem du dir das Gift einer Schlange ins Gesicht reibst. Nach einigen Minuten solltest du Taubheit und Unwohlsein empfinden. Berühre nun das verbindende Objekt mit deinen Lippen. Eine starke Vision wird den aktuellen Ort und einen Teil der Umgebung offenbaren.

Bezauberung

Kosten: Kräutertee (Lavendel funktioniert besonders gut), Körperflüssigkeit der Zielperson

Effekt: Die Zielperson empfindet die Person als besonders positive Erscheinung in ihrem Leben, die diesen Tee getrunken hat. Die Wirkung hält für 1W6 x 6 Stunden an.

Dämon rufen

Kosten: 30 Minuten, Dämonische Komponente (Knochen, verdorbenes Blut, o.Ä.), dunkle Gedanken, Kreuzung

Effekt: Du konzentrierst dich auf die niederträchtigsten Gedanken, die du ehrlich fühlst und trägst sie Laut auf einer Kreuzung vor. Das Erscheinen eines Dämons ist nicht garantiert. Achtung: Dämonen wollen fast immer eine Gegenleistung dafür, dass sie gerufen wurden und greifen dich vielleicht trotzdem an.

Identifizieren

Kosten: 30 Minuten, Urin einer Ziege, Schwefel, ausreichend großer Behälter, Obstblüten

Effekt: Der zu identifizierende Gegenstand muss vollständig in dem Urin eingetaucht sein. Dann werden etwas Schwefel und Obstblüten hinzugegeben und die Dämpfe durchgehend für eine halbe Stunde eingeatmet.

Danach sind sämtliche Eigenschaften des untersuchten Objekts offenbart, wenn auch nicht geschichtliche Details (dafür musst du Bücher lesen, Freak)

Jagdinstinkt

Kosten: Ein Teil einer gewaltsam verstorbenen Kreatur, kochendes Wasser, Getreide, Bleischale

Effekt: Gib Getreide und Körperteil in die Bleischale und übergieße alles mit kochendem Wasser. Gut durchziehen lassen, dann einatmen und dabei die Namen der Zielpersonen flüstern. Die erste Person empfindet für 1W6 Stunden den Wunsch, der zweiten Person das Schicksal der verstorbenen Kreatur zuzufügen.

Normalität

Kosten: Ausreichend Kirschblütenblätter, eine Schale voll Wasser, klarer Nachthimmel

Effekt: Du erschaffst einen Bereich, in dem keine Magie wirken kann und bestehende Effekte pausiert bleiben.

Bilde einen Kreis aus Blüten und setze dich in die Mitte. Die Wasseroberfläche der Schale muss ruhig und auf ihr eine Mondspiegelung erkennbar sein. Betrachte diese für einige Minuten und sprich dabei "Ich bin normal, alles ist normal".

Wiederholen, bis die gewünschte Wirkung eintritt. Endet, sobald nicht mehr alle Voraussetzungen gegeben sind.

Pentagramm

Kosten: Wurzelsaft, eine durchgehende Fläche

Effekt: Sobald Untote oder Dämonen auf das Pentagramm treten, können sie es nicht mehr aus eigener Kraft verlassen.

Salzschwelle

Kosten: Ausreichend Salz

Effekt: Du bildest eine geschlossene Linie am Boden. Dämonen und Untote können nicht über diese Schwelle nach innen treten, wenn sie nicht gebeten werden.

Schwäche finden

Kosten: 4 ununterbrochene Aktionen, nicht wiederholbar

Effekt: Du konzentrierst dich auf ein sichtbares Lebewesen und baust ein Traumband zu dessen Unterbewusstsein auf. Nach einer Weile erfährst du eine besondere Schwäche.

Das Ausnutzen der Schwäche führt für die ganze Gruppe z.B. zum Durchdringen einer Verteidigung, oder zum Verdoppeln einer bestimmten Schadensart (Von Spielleitung mitzuteilen)

Sternenform

Kosten: 8 Aktionen, freier Sternenhimmel

Effekt: Du überträgst dein Bewusstsein in ein leuchtendes Sternenwesen. Mit diesem kannst du gefahrenlos erkunden und kämpfen, solange du dich in Sichtweite befindest.

Deine Sternenform ist unverwundbar, kann 4 Felder weit fliegen und mit erfolgreichem SEN Test 4W6 Schaden pro Angriff im Nahkampf bewirken.

Nach drei Angriffen gegen sie musst du allerdings eine Runde aussetzen und die Sternenform verschwindet vorerst wieder.

Visionen

Kosten: 15 Minuten unbemerkter Aufenthalt in der Nähe des Ziels, dabei intensives Konzentrieren und Weihrauch-Atmen durch Zauberwirker. Zum Abschluss dem Ziel innerhalb der nächsten 15 Minuten in die Augen sehen und dabei ansprechen.

Effekt: Dein Ziel wird in der nächsten Nacht von intensiven Träumen heimgesucht, deren Inhalt du grob vorgeben darfst.

Die Visionen können gestaltet werden, die Reaktion der Person ist jedoch ungewiss.

Wahrheit

Kosten: Menschliche Asche, zwei Tongefäße, Wasser

Effekt: Du sprichst eine Aussage in ein mit Asche gefülltes Gefäß und deckst es sofort mit der Hand ab. Dann wird das Gefäß in einen Behälter mit Wasser getaucht und die Hand gelöst. Nun wird das Wasser getrunken und das Ritual ist vollbracht. Wenn du deine Aussage vor dem nächsten Sonnenaufgang zum ersten Mal wiederholst, wird sie von deinem Gegenüber als aufrichtig und wahr empfunden.

Wahrnehmung

Kosten: Psychoaktive Substanzen und genügend Zeit vor Ort

Effekt: Du untersuchst den Ort nach dem Vorkommen von Lebewesen, Geistern, Magie, oder anderem.

Dafür inhalierst du eine giftige Substanz, zu der du über die Jahre eine Immunität aufgebaut hast. Sobald die Wirkung eintritt, bist du für eine kurze Weile in Trance und nicht ansprechbar.

Du erfährst immer nur die ungefähre Richtung und Menge.

Wortmagie

*Erfordert kreatives Denken,
Ergebnisse abhängig vom Gebrauch*

Zwei arkane Wörter können beliebig kombiniert werden, um in passender Situation angewandt zu werden. Zum Beispiel können "Wasser" und "Objekt" zu "verwässere Objekt" verbunden werden, um eine verschlossene Tür aufzulösen. Grammatik darf dabei frei gebogen werden. In jedem Fall ist ein erfolgreicher **MEN Test** nötig.

Eventuelle **Trefferpunktekosten** sind abhängig von den Ausmaßen und der universellen Anwendbarkeit des Zaubers. Sie werden daher **bei Erstgebrauch mit der Spielleitung verhandelt**.

Zu Beginn sind 5 arkane Wörter bereits bekannt. Diese sind **nicht frei wählbar**, sondern müssen gewürfelt werden.

1-1 Kontrolle

1-2 Mutation

1-3 Siegel

1-4 Wasser

1-5 Maße

1-6 Zeit

2-1 Schaden

2-2 Umkehr

2-3 Absorption

Basiswerte

Kosten: 2 Aktionen, erfolgreicher MEN Test, 0 bis 2W6 TP

Verstärkung: Nicht möglich

Aufrechterhaltung: 1 Aktion, erfolgreicher MEN Test

Effekt: Variabel, grundsätzlich aber selten Schaden, sondern immer eher ein direkter Effekt

Abhängig von der Wortkombination sind zahllose Effekte möglich

2 - 4 Steigerung

2 - 5 Ende

2 - 6 Sicht

3 - 1 Hilfe

3 - 2 Beschleunigung

3 - 3 Raum

3 - 4 Sprache

3 - 5 Leben

3 - 6 Beeinträchtigung

4 - 1 Bewegung

4 - 2 Objekt

4 - 3 Erkenntnis

4 - 4 Gift

4 - 5 Welle

4 - 6 Strahl

5 - 1 Verstand

5 - 2 Ruf

5 - 3 Bindung

5 - 4 Siegel

5 - 5 Natur

5 - 6 Geheimnis

6 - 1 Schleier

6 - 2 Täuschung

6 - 3 Behälter

6 - 4 Schutz

6 - 5 Öffnung

6 - 6 Feuer



Motto-Magie

Für Fortgeschrittene, die bereits erste Erfahrungen mit den Expertisen gesammelt haben.

Bestimmte Charaktere passen in keine der aufgeführten Magie-Schulen, haben aber trotzdem ein **übergreifendes Thema**, das ihre Fähigkeiten stimmig beschreiben lässt.

Für solche Fälle mag es reichen, die Basis-Werte der jeweiligen Expertise zu nehmen und dann darauf aufbauend eigene Zauber zu entwerfen. Das kann aber schnell auch einschränkend werden.
- *Warum sollte mein cooler Elementarmagier nur ein Buchmagier mit weniger Zaubern sein?*

Als Alternative könnt ihr euch deshalb ein Motto oder Thema wählen und die Fähigkeiten eures Charakters **aus allen arkanen Expertisen zusammenstellen**. - *Mit Wind-Aura, Eiswand und buchstäblich brennenden Schnittwunden ist Elementarmagie plötzlich wieder viel eindrucksvoller!*

Tut dies aber nur, wenn ihr euch mit den Zaubern bereits vertraut gemacht habt, um unnötige Wartezeiten für eure Mitspieler zu vermeiden, während ihr während des Spiels hin und herblättert.

Sprecht in jedem Fall vorab mit der Spielleitung darüber.



Ruhm & Gefolge

Ansehen Abenteurer benötigen einen **Bezug zur Welt**, in der sie sich bewegen. Sei es der Kauf oder die Reparatur von Ausrüstung, oder nur Informationsbeschaffung: Abenteurer, die durch ihr Verhalten direkt aus jeder Stadt gejagt werden, haben weniger **Gelegenheiten**.

Wird jedoch ein **großes Abenteuer abgeschlossen**, gewinnt die ganze Gruppe Ansehen, wodurch sich neue Gelegenheiten ergeben. *Vielleicht verkauft ein Händler nun seine besonderen Waren, oder der zurückgezogene Magier im Turm fragt nach euch?*

Die Spielleitung sollte sich Gedanken darüber machen, wie sich das Ansehen in der Spielwelt auswirkt. Es ist natürlich möglich, das Prinzip umzudrehen und mit "Angst" zu ersetzen, sofern alle am Tisch daran Interesse haben.

Sidekicks Eine Auswirkung von Ansehen sind Sidekicks, die sich eurer Gruppe anschließen, sowie Kenntnisse und Fähigkeiten mitbringen. **Jeder Punkt Ansehen kann für einen Sidekick verbraucht werden.**

Im Kampf haben Sidekicks **eine Aktion pro Runde** und machen **1W6 Schaden ohne Angriffswurf**. Sie können **nicht zu Maneuvern beitragen** und haben **10 Trefferpunkte**.

Es folgen Beispiele zur Auswahl oder Inspiration.



Hanna

Kenntnisse: Krieg, Religion

Fähigkeiten: Charaktere die der gleichen Religion wie Hanna folgen, haben Vorteil auf Nahkampfangriffe an ihrer Seite. Der Effekt hat zwei Felder Reichweite.

"Lasst unseren Glauben unser Schwert führen."



Willi

Kenntnisse: Kunst, Jagd

Fähigkeiten: Als begnadeter Maler weiß er Ruhezeiten zu nutzen, die Gemälde lassen sich an Wohlhabende verkaufen. Hat er Zeit zum Zielen, weiß Willi mit einem Bogen umzugehen.

"Ich finde immer einen Sündenbock, wenn sonst nichts anderes."



Amini

Kenntnisse: Handwerk, Seefahrt

Fähigkeiten: Amini ist auf der See großgeworden und kann so ziemlich alles aus Holz reparieren, sowie eine einzelne Falle zu Beginn eines Kampfes platzieren.

"Lieber eine Perle mit Makel, als ein Stein ohne."



Necas

Kenntnisse: Speerkampf, Küche

Fähigkeiten: Sein Speer erlaubt Necas, Ziele aus zwei Feldern Entfernung anzugreifen. Außerdem ist er ein begnadeter Koch.

"Eine Pflanze hat nur den Platz, den sie anderen nimmt."



Oskara

Kenntnisse: Lyrik, Erbe

Fähigkeiten: Oskara besitzt ein großes Anwesen und ein kleines Vermögen, allerdings gibt es Probleme mit dem Erbe, der Familie und den "Banditen". Ihr wollt nicht zufällig helfen?

"Wären die Armen nur nicht so hässlich..."



Battista

Kenntnisse: Gesellschaft, Geschichte

Fähigkeiten: Battista wirbt leidenschaftlich für eine bessere Welt durch Verständnis. Im Kampf gibt er allen Verbündeten während der ersten Runde 2 Felder zusätzliche Reichweite.

"Mein Leid ist, einem Spiegel gleich zu reflektieren, ohne zu ändern..."



Frieda

Kenntnisse: Gesetz, Flankieren

Fähigkeiten: Mit ihrem gigantischen Zweihänder zieht sie die Aufmerksamkeit des Schlachtfeldes auf sich. Von ihr getroffene Gegner gelten eine Runde lang als flankiert.

"Gesetze stehen über ihren Machern, so wie ich jetzt über euch."



Magnus

Kenntnisse: Musik, Kartographie

Fähigkeiten: Seine Schwermut teilt Magnus mit Vorliebe über seine Geige. Auf Reisen sorgt sein Interesse an Maßstäben dafür, dass sich niemand verlaufen kann.

"Seltsam, dass einem Schafdärme die Seele aus dem Leibe ziehen."



Meister Dukato

Kenntnisse: Lehren, Medizin

Fähigkeiten: Ungewöhnliche Lehrmethoden, reagiert nur auf "Lehrer" oder "Meister". Steigert für jedes Gruppenmitglied pro Tag ein zufällig gewürfeltes Attribut um 1.

"Wer die Übungen in Frage stellt, übt nur, Fragen zu stellen."



Käthe Margarethe

Kenntnisse: Einschüchtern, Ablenken

Fähigkeiten: Vielleicht etwas zu aufdringlich, hat sie sich in den Kopf gesetzt, euch zu begleiten. Sie kann einmal im Kampf einen Gegner eine komplette Runde aussetzen lassen.

"Er hat es verdient, mich trifft keine Schuld."



Johann

Kenntnisse: Religion, Politik

Fähigkeiten: Johann will nochmal reisen. Er bekommt in fast jedem Ort Information, Speisen, Betten und Rabatt. So lange seine Religion in dem Ort vorherrschend ist...

"Im Schutz der Gruppe lässt es sich sicher missionieren."



Salyss

Kenntnisse: Himmelskörper, Natur

Fähigkeiten: Eine Art menschlicher Talisman, lässt sie den ersten LUC Test des Tages automatisch gelingen. Sie ist außerdem recht gut darin, Pflanzen und Tiere zu bestimmen.

"Schließt die Augen und lasst eure Gedanken Ordnung finden."



Mariabella

Kenntnisse: Fechten, Reisen

Fähigkeiten: Die begnadete Fechterin hat bereits nach kurzer Zeit in einem Ort "alles" gesehen und weiß zu urteilen. Von ihr gebundene Gegner können sich nicht wegbewegen.

"Hebt euer Schwert, oder muss ich einen Feigling vernarben?"



Emmanuel

Kenntnisse: Überzeugung, Verstecken

Fähigkeiten: Seine Probleme mit Autoritätspersonen kann Emmanuel im Kampf rauslassen, indem er seine Aktion opfert, um dem Anführer der Gegner ebenfalls eine Aktion zu nehmen.

"Mir ist langweilig."



Riane

Kenntnisse: Bräuche, Okkultismus

Fähigkeiten: Die ehemalige Tränenpriesterin verfolgt eigene Ziele, die sie euch vielleicht eines Tages verraten wird. Sie kann ein okkultes Ritual pro Tag durchführen.

"Tränen waschen die Seele rein."

Allerlei Nützliches

Da es im Spiel keine Level gibt, lässt sich der Fortschritt von Charakteren vor allem an ihrer Ausrüstung erkennen.

Die frische Rattenfängerin musste bei dem Hinterhalt der Goblins noch fliehen, doch in der zweiten Begegnung ist sie plötzlich keine so leichte Beute mehr, weil sie mit der +3 Rüstung und dem Anti-Pfeil-Schild aus einem Elfengrab zurückkehrte!

So lange also mindestens noch ein Charakter überlebt, der die Ausrüstung der Gruppe tragen kann, lässt sich der Fortschritt der Spieler zumindest teilweise fortführen.

Die **Verteidigungs- und Angriffswerte von Ausrüstung und Waffen** werden **grundsätzlich nicht auf die Basis-Attribute gerechnet**. So erlaubt es eine Rüstung z.B. nicht, für einen PHY Test höher zu springen, weil dies keine Verteidigungsaktion ist.

Die **Kosten am Rand** sollen nur das **vorgeschlagene Verhältnis** veranschaulichen, ob es dann 2.000 Silbermünzen, 3 Goldbeutel, oder 12 Gramm Pilzpulver kostet, hängt ganz von eurer Welt ab. In einem klassischen Fantasy Setting ist die einfache Bevölkerung eher arm und wird sich eine schwere Rüstung nicht leisten können.

Ansehen kann für besondere Gegenstände eingelöst werden und wird dabei **verbraucht**. Verliert euren Schild also lieber nicht!

Rüstung

Mittlere Rüstung	+1 PHY Verteidigung, -1 Feld Bewegung	200 G
Schwere Rüstung	+2 PHY Verteidigung, -2 Felder Bewegung	500 G
Meisterrüstung	+2 PHY Verteidigung, -1 Feld Bewegung	Ansehen
Einfacher Schild	+1 PHY Verteidigung, +2 DEX Verteidigung	50 G
Schwerer Schild	+4 DEX Verteidigung, -1 Feld Bewegung	60 G
Meisterschild	+1 PHY Verteidigung, +4 DEX Verteidigung	Ansehen
Helm	Schutz vor kritischen DEX Treffern, -1 SEN	50 G
Denkerkappe	+1 MEN, nicht nur bei Verteidigung, albern	800 G
Elementarhose	Immun gegen Elementarschaden	Ansehen
Polsterung	Reduziert erlittenen PHY Schaden um 1	Ansehen

