

REGELBOGEN

Steigerungskosten

Prinzipiell kann man sich NUR das Steigern von LE und WI durch Erfahrungspunkte (EXP) erkaufen, alles andere geht über Trial-and-Error (man lernt aus seinen Fehlern während der Anwendung). Daher ist jeder misslungene Wurf auch positiv zu sehen, denn man darf versuchen, ihn zu erhöhen.

Attribute: KÖ, GE, PR, GT, CH, GL. Attribute starten bei der Charaktererstellung mit einem Wert von 10. Der Hintergrund (Volk, Typus, Geburtstag, Sozialer Stand) definiert Zu- und Abschläge des Basiswerts. 5 Punkte können für die Charakterentwicklung zusätzlich frei verteilt werden. Danach können die Attributswerte nur noch durch Boni oder Mali, Artefakte, Magie oder besondere Ereignisse verändert werden. LE und WI können ohne Limit nach oben mit EXP gekauft werden (Kosten: aktueller Wert in EXP). Ein Spieleabend bringt basismässig 100 EXP ein, zusätzliche Belohnungen für gutes Spiel und mutige Aktionen bestimmt der Meister.

Fertigkeiten: Jede misslungene Anwendung einer Fertigkeit im Spiel löst einen Steigerungsversuch aus (siehe Abschnitt "Fertigkeitsproben". Für Übungen gilt: Pro Tag Selbststudium und pro Stunde Studium unter Anleitung eines Lehrers wird ein Steigerungsversuch ausgelöst (maximal aber 5 pro Tag). Achtung, Lehrer sind sehr teuer. Ein Steigerungsversuch ist erfolgreich, wenn der derzeitige Prozentwert der Fertigkeit ÜBERwürfelt wird.

Fertigkeitsproben

Jede Fertigkeitsprobe, sei es eine Kampf-, eine Spezial-, oder eine Zauberfertigkeitprobe, ist dann erfolgreich, wenn der aktuelle Fertigkeitswert zuzüglich aller Modifikatoren erwürfelt oder unterwürfelt wird. Das Maximum eines Fertigkeitswerts liegt bei 100. Um einen Prozentwert zu unterwürfeln, kann man entweder einen d100 (d = dice, 100-seitiger Würfel) oder zwei d10 (10-seitiger Würfel) verwenden, wobei der eine d10 die Zehnerstelle, und der andere d10 die Einerstelle repräsentiert. Welcher Würfel die Zehnerstelle repräsentiert, muss vor dem Wurf bestimmt werden (zB durch unterschiedliche Farben der Würfel). Im Zweifelsfall ist es der erste Würfel, der den Tisch berührt.

Modifikator

Sehr leicht	-25
Leicht	-10
Normal	0
Schwer	10
Sehr schwer	25

Modifikatoren für Fertigkeitsproben

Die jeweils vom Meister bestimmten Schwierigkeitsstufen (Tabelle links) müssen zum betreffenden Fertigkeitswert addiert und das Ergebnis dann erwürfelt werden.

Wird kein Modifikator vor dem Wurf bestimmt, so ist die Probe mit Schwierigkeitsstufe "Normal" auszuführen.

NAHKAMPF

1) Der Charakter oder Gegner mit der **höchsten Initiative** beginnt. Danach folgt der mit der zweithöchsten INI usw. Die Reihenfolge wird in jeder Kampfrunde neu bestimmt, weil der INI Pool sich in der Zwischenzeit auch ändern kann.

2) Nun werden Spezialfähigkeiten, Initiative-Aktionen, Gezielter Schlag angesagt oder grob beschrieben, was man machen will.

3) Die Attacke ist erfolgreich, wenn der **AT Wert ERwürfelt (gleich oder darunter)** wird.

4) Der Gegner darf 1x pro Kampfrunde (KR) versuchen, **auszuweichen oder zu parieren**. Für jeden weiteren Versuch muss ein INI Punkt geopfert werden.

5) **SCH * d10 - RÜ** wird erwürfelt und vom gegnerischen **LE** abgezogen.

6) Der Angriff wird vom Spieler beschrieben.

FERNKAMPF

Ziel		Entfernung	
sehr gross	-10	sehr nah	-10
gross	-5	nah	-5
mittel	0	mittel	0
klein	5	weit	5
sehr klein	10	sehr weit	10

Bewegung		Schild	
langsam	5	klein	2
schnell	10	mittel	5
		gross	10

Wenn der Gegner **ausweicht**, gilt er als sich schnell bewegendes Ziel.

Bei misslungener Ausweichprobe liegt er am Boden und muss in der nächsten Runde **aussetzen**.

ACHTUNG: Schuss- und Wurfaffen brauchen **Munition**. Behaltet euren Köcher im Auge.

RÜSTUNGEN und BEHINDERUNGEN

Rüstungsart	min KÖ	RS	BE
Schwere Rüstung	16	5	5
Schwere Armschienen	15	3	3
Schwere Beinschienen	15	3	3
Normale Rüstung	14	4	4
Normale Armschienen	13	2	2
Normale Beinschienen	13	2	2
Leichte Rüstung	12	3	3
Leichte Armschienen	11	1	1
Leichte Beinschienen	11	1	1

Schilde	min KÖ	RS	BE
Grosses Schild	16	5	5
Mittleres Schild	14	4	4
Kleines Schild	12	3	3

Helme	min KÖ	RS	BE
Schwerer Vollhelm	14	4	4
Eisenhelm	13	3	3
Kettenhaube	12	2	2
Lederhelm	11	1	1

Achtung, Kämpfe können mitunter bereits mit wenigen Kampfrunden (KR) tödlich für eine Seite ausgehen. Daher sollte die KR gut geplant werden und mit Spezialfertigkeiten und Einsatz von Punkten aus dem INI Pool nicht gespart werden! Die Bestimmung eines Frontkämpfers ist ebenso eine taktische Überlegung wie der Schutz der Helden, die sich auf einen Zauber konzentrieren müssen.

CHARAKTERBOGEN

Name:
 Rasse / Typus / Beruf:
 Geburtstag:
 Herkunft / Stand:

Lady Nathrae vom Haus Arkejana			
Dunkelelf Schattenmagier			
1.	Schattentag	in	Erntemond
			Alter: 62
Verarmter Adel			

B = Basiswert für ATT und PAR, H = manuelle Zuschläge oder Abzüge

Name	Attr.	B	M	ATT in %	PAR in %	wINI	SCH (*w10)
Messer / Dolche	GE+PR	25		35	35	0	1
Stichwaffen	GE+PR	25		25	25	-1	2
Säbel / Rapiere	GE+PR	25		25	25	-2	3
Kurzschwerter	GE+PR	25		25	25	-2	3
Langschwerter	KÖ+GE	23		23	23	-3	4
Hieb Waffen Holz	KÖ+GL	15		15	15	-1	2
Hieb Waffen Eisen / Äxte	KÖ+GL	15		25	15	-2	3
Morgensterne / Flegel	KÖ+GL	15		15	15	-3	4
Kriegshämmer	GE+GL	20		20	20	-2	3
Sensen	KÖ+GL	15		15	15	-2	3
Stäbe	KÖ+GE	23		33	33	-2	3
Stangenwaffen	GE+GL	20		20	20	-3	4
Zweihändige Äxte	KÖ+GL	15		15	15	-4	5
Zweihändige Schwerter	KÖ+GE	23		23	23	-4	5
Zweihändige Kriegshämmer	KÖ+GL	15		15	15	-4	5
Peitschen	PR+GL	17		17	17	0	1
Blasrohre / Wurfsterne	PR+GL	17		17	17	0	1
Schleudern / Bolas	PR+GL	17		17	17	0	1
Harpunen	GE+GL	20		20	20	-2	3
Speere / Lanzen / Dreizacks	GE+PR	25		25	25	-2	3
Wurfspeisse / Javelins	GE+PR	25		25	/	-1	2
Wurfdolche	PR+GL	17		17	/	0	1
Wurfäxte	KÖ+GL	15		15	/	-2	3
Kurzbögen	GE+PR	25		25	/	-1	2
Langbögen	KÖ+PR	20		20	/	-2	3
Elfenbögen	GE+PR	25		25	/	-2	3
Leichte Hand-Armbrüste	GE+PR	25		25	/	-1	2
Schwere Armbrüste	GE+GL	20		20	/	-3	4
Schlagringe / Cestae	GE+PR	25		25	25	0	1
Waffenlos	KÖ+GE	23		23	23	0	1
Ausweichen / Deckung	GE+GL	20		/	45	-	-

ATTRIBUT	WERT	MOD + / -
KÖ Körper	9	Müde -5 Krank -10
GE Gewandtheit	14	0 = (-BE/2)
PR Präzision	11	Zitternd -10
GT Geist	8	Müde -5
CH Charisma	14	Schmutzig -5
GL Glück	6	Verflucht -10
MR Magieresistenz (WI/3 ↓ + GT + GL)	29	Schlaf -25, Betrunken -10

Start Attributswerte: Basis = 10. Der Hintergrund modifiziert die Werte wie angegeben. Danach ändern sich Attribute nur noch durch Modifikatoren, Magie und besondere Ereignisse.

INI Initiative (GE - BE/2 + Waffen INI)	14 + wINI
---	-----------

Der Initiativepool bestimmt die Reihenfolge im Kampf. Aber die Punkte repräsentieren auch Freie Aktionen (ATT, PA, Ausweichen, Spezialfertigkeiten, Zauber) und können alle auf einmal oder verteilt über den Kampf konsumiert werden. Dies muss aber vor der aktuellen Kampfrunde angesagt werden. Ist der Pool leer, so ist man erschöpft, und hat man nurmehr 1 Aktion pro Runde. Alle Initiative-Aktionen sind frei mit Spezialfertigkeiten kombinierbar.

unverteilte EXP	
------------------------	--

Seelenalter Bsp. Seelenalter 13 = 37WI und 13 LE. Maximum = 50, kein Seelentransfer mehr möglich.	5		
WI	45	LE	5

50 Punkte können zusätzlich bei Charaktergenerierung frei und kostenlos verteilt werden. Danach können LE und WI mit Fixkosten (aktueller Wert in EXP) gesteigert werden. Heilung Standard = 1d10 WI, LE und INI pro 3 Std Schlaf.

Kopf	0
Körper	0
Arme	0
Beine	0
Schild	0
Rüstung = Behinderung	0

¹⁾ Bei erfolgreicher Ausweichen PA wird der Schaden vollständig vermieden. Bei misslungener Ausweichen PA wird der Schaden zwar um RÜ vermindert, aber man kann in der nächsten KR nicht angreifen.

HINTERGRUND

Name:	Lady Nathrae vom Haus Arkejana
Rasse / Typus / Beruf:	Dunkelelf Schattenmagier
Geburtstag:	1. Schattentag in Erntemond, 62 Jahre alt
Herkunft / Stand:	Verarmter Adel

Volk: Dunkelelfen

Als Dunkelelf gehörst du einem langlebigen Volk an (30 bis 650 Jahre), das tief unter der Erde in unterirdischen Siedlungen und Städten lebt. Die Augen sind stark lichtempfindlich, funktionieren dafür aber auch in absoluter Dunkelheit. In einer gefährlichen Umgebung hast du gelernt, auf die eine oder andere Art zu überleben. Du bist in einer harschen, mitleidlosen Gesellschaft aufgewachsen, wo jeder seinen Platz und seine Rolle hat und immerwährend danach strebt, mehr Macht und Kontrolle über andere seiner Kaste oder seines Standes zu erlangen. Ob du nun der Sohn eines Lords, ein Krieger, Jäger, Magier, Freier oder Sklave bist - bisher wollte dir jeder ans Leder, und es gab maximal Verbündete, aber keine echten Freunde für dich. Dementsprechend bist du misstrauisch und erwartest den Tod in jeder Gasse. Ein Adelige auf Forschungsreise braucht Sklaven und Krieger um sich, ein entflohener Sklave wird gejagt und sicher getötet, wenn er in der Oberwelt auf Seinesgleichen trifft.

Seelenalter < 50

KÖ -1, GE +4, PR +1, CH +1, GL -5

Messer / Dolche +10%, Ausweichen / Deckung +10%

Auftreten +10%, Blenden +10%, Etikette +10%, Manipulation +10%, Menschenkenntnis +10%, Stadtkunde +10%, Heilkunst Gifte +10%, Gefahreninstinkt +25%, Sinnesschärfe Allgemein +10%

Jede Sinnesschärfe (Sehen) Probe tagsüber um +25% erschwert, jede Sinnesschärfe (Sehen) Probe in Dunkelheit ist um -50% erleichtert. Dunkelelfen sind in der Lage, Ultraviolett und Infrarot wahrzunehmen.

Typus/Beruf: Schattenmagier

Der Schattenmagier hat typischerweise an einer Akademie studiert oder wurde von einem Schattenmeister unterrichtet. Er besitzt ein dominantes Wesen, ist nur auf seinen eigenen Vorteil bedacht, und verabscheut Schwäche bei anderen und bei sich selbst. Er hat kein Problem damit, moralische Grenzen zu überschreiten, und auch weltliche Gesetze befolgt er nur, weil es einfach lästig ist, ständig die Stadtwachen hinter sich her zu haben. Egal, aus welchem sozialen Stand das Kind ursprünglich kam, während es zum Magier ausgebildet wird, erhöht sich das Ansehen, bis es schliesslich zu den "wichtigen" Leuten in der Gesellschaft gehört. Ein Magier hat also normalerweise gelernt, sich in den gehobenen Kreisen zu bewegen. Ausserdem hat er natürlich Lesen und Schreiben gelernt, beherrscht eine oder einige Fremdsprachen und ist natürlich auch magiefähig, wenn er keinen Zauber aktiv einsetzt.

Seelenalter < 40

CH +3, GL +1, GT -2

Auftreten +10%, Bürokratie +10%, Etikette +10%, Manipulation +10%, Menschenkenntnis +10%, Mathematik +10%, Lesen +10%, Sagenkunde +10%, Sprachen +10%, Schreiben +10%, Magische Wahrnehmung +25%

Stäbe +10%, Ausweichen / Deckung +25%, 2 Magische Spezialfertigkeiten mit erfüllten Voraussetzungen

Geburtstag: 1. Schattentag in Erntemond

Du bist an einem Schattentag geboren. Damit wurdest du vom Element Schatten geküsst, und mit düsterer Erhabenheit beschenkt.

Manipulation +10%

Du bist in der Jahreszeit Erntemond geboren. Damit wachen die fürsorglichen Götter der Liebe über dich, und das Schicksal hat dich mit Anziehungskraft gesegnet.

CH +1

Auftreten +10%

Herkunft / Stand: Verarmter Adel

Alles, was dir geblieben ist, ist dein Titel. Du musstest mitansehen, wie dein Anwesen ausgeräumt und verkauft wurde, deine Diener haben dir zum Abschied ins Gesicht gespuckt, weil deine Familie sie nicht mehr bezahlen konnte, und zahlreiche Gläubiger sind dir auch heute noch auf den Fersen. Wenn du Verwandte hast, dann öffnen sie dir nicht die Tür, weil sie meinen, dass du sie anbetteln musst. Dir erging es schlimmer als jedem Gassenkind, denn du warst einmal ganz oben, und bist dann tief gefallen. Ob aus eigenem Verschulden geschehen oder nicht, man spottet nun über deinen Namen, und es obliegt ganz dir, ihn reinzuwaschen.

CH -1

Blenden +25%, Bürokratie +10%, Etikette +10%, Diplomatie +10%, Reiten +10%

Börse: 20 Kupferstücke

FERTIGKEITEN

Der Basiswert aller Fertigkeiten ist der halbe Wert abgerundet von GL plus den danebenstehenden Bezugsattributen.

Eine Fertigungsprobe gilt als gelungen, wenn der aktuelle Wert mit W100 erwürfelt wird. Der Meister kann die Probe angesagt oder verborgen um bis zu +/- 25 Prozentpunkte erleichtern oder erschweren.

ALLE Fertigkeiten können direkt nach einer misslungenen Probe mit einem Steigerungsversuch (aktuellen Wert überwürfeln) gesteigert werden.

B = Basiswerte inkl. Boni und Mali durch den Hintergrund. M = Manuelle Zuschläge oder Abzüge für ein Talent, zB für den Abenteurer. B + M ergeben den Fertigkeitwert.

Fertigkeit	Attr.	B	M	%
Gesellschaft				
Auftreten	+GT+CH+CH	51		51
Blenden	+GT+CH+CH	56		56
Bürokratie	+GT+GT+CH	38		38
Etikette	+GT+CH+CH	51		51
Handeln	+GT+CH+CH	21		21
Manipulation	+GT+CH+CH	51		51
Menschenkenntnis	+GT+GT+CH	38		38
Unterhalten	+CH+CH+CH	24		24
Wissen				
Artefaktkunde	+PR+GT+GT	16		16
Himmelskunde	+PR+GT+GT	16		16
Ingenieurskunst	+PR+GT+GT	16		16
Lehren *)	+PR+GT+GT	16		16
Lesen	+PR+GT+GT	26		26
Mathematik	+PR+GT+GT	26		26
Orientierung	+PR+GT+GT	16		16
Pflanzenkunde	+PR+GT+GT	16		16
Religionen	+PR+GT+GT	16		16
Sagenkunde	+PR+GT+GT	26		26
Seefahrt	+PR+GT+GT	16		16
Sprachen	+GT+GT+CH	28		28
Stadtkunde	+GE+GT+CH	31		31
Tierkenntnis	+GT+GT+CH	18		18
Wildniskunde	+KÖ+GE+GT	18		18
Militär				
Artillerie	+KÖ+PR+GT	17		17
Befehlskunst	+GT+CH+CH	21		21
Diplomatie	+GT+GT+CH	28		28
Kriegskunde	+PR+GT+GT	16		16

Fertigkeit	Attr.	B	M	%
Können				
Alchemie	+PR+PR+GT	18		18
Diebstahl	+GE+PR+PR	21		21
Fallen	+PR+PR+GT	18		18
Heilkunst Geist	+GT+CH+CH	21		21
Heilkunst Gifte	+PR+GT+GT	26		26
Heilkunst Krankheit	+PR+GT+GT	16		16
Heilkunst Wunden	+KÖ+PR+GT	17		17
Holzbearbeitung	+KÖ+PR+PR	17		17
Jagen	+KÖ+GE+GT	18		18
Kochen	+KÖ+PR+GT	17		17
Lederbearbeitung	+KÖ+PR+PR	17		17
Metallbearbeitung	+KÖ+PR+PR	17		17
Schlösser	+PR+PR+GT	18		18
Schreiben	+PR+PR+GT	28		28
Selbstbeherrschung	+KÖ+GT+GT	15		15
Spiele	+GT+CH+GL	17		17
Verhör	+PR+GT+CH	19		19
Körper (-BE !)				
Fesseln	+GE+GE+PR	22		22
Körperbeherrschung	+KÖ+GE+GE	21		21
Reiten	+KÖ+GE+CH	31		31
Schleichen	+GE+GE+GL	20		20
Schwimmen	+KÖ+GE+GE	21		21
Wahrnehmung				
Gefahreninstinkt	+GT+GT+GL	39		39
Magische Wahrnehmung	+GT+GT+GL	39		39
Schätzen	+GT+GT+GL	14		14
Sinnesschärfe Allgemein	+GT+GT+GL	24		24
Spurenlesen	+PR+GT+GT	16		16

*) Es ist möglich, einem anderen Spielercharakter eine Fertigkeit beizubringen, solange man sie besser beherrscht als der Lehrling. Nach jeder Stunde des gemeinsamen Lernens (maximal 5x pro Tag) kann die Fertigkeit um einen Prozent angehoben werden, WENN sowohl dem Lehrer seine Lehren-Probe gelingt, als auch dem Schüler sein Steigerungsversuch durch überwürfeln des aktuellen Werts gelingt. Lässt man sich die Fähigkeit von einem NSC-Lehrer beibringen, so entfällt die Lehrenprobe des Lehrers.

SPRACHEN:

Dunkelelfen: Dialekt Blauaugen, Dunkelelfen: Gemeine Quellsprache, Dunkelelfen: Magier-Geheimsprache

Aerth (2), Hochelfisch (5), Antike Quellsprache (10), Antikes Hochelfisch (10), Zwergisch (1)

SONSTIGES:

SPEZIALFERTIGKEITEN

Spezialfertigkeiten werden normalerweise von einem Lehrer erlernt (ausser CH und GL Spezialfertigkeiten). Manche Berufe setzen Spezialfertigkeiten voraus – dann wird davon ausgegangen, dass es im Hintergrund des Charakters einen Ausbilder oder eine Schule dafür gab. Für eine so erlernte Spezialfertigkeit beträgt der Startwert 20%, ebenso wie für sämtliche "Freie Spezialfertigkeiten ohne Voraussetzungen". Neue Spezialfertigkeiten können erlernt werden, wenn das Bezugsattribut mindestens 13 beträgt, und werden bei 0% begonnen. Dann werden sie genauso wie normale Fertigkeiten gesteigert.

Freie Spezialfertigkeiten ohne Voraussetzungen

Taktischer Rückzug

Voraussetzungen: keine

Kosten: 2 INI

Wert

Beendigung des Kampfes durch Flucht. Vermeidung allen Schadens in der aktuellen und darauffolgenden KR. Rückkehr in den Kampf dauert 1 KR. Anwendung mehrmals pro Kampf möglich, aber nicht kombinierbar mit anderen SF.

Charisma

Zu schön zum Sterben

Voraussetzungen: CH mind. 13

Kosten: 1 INI

Wert

Den Gegnern fällt irgendetwas an dir auf, das sie zögern lässt, dich anzugreifen. Dieses Zögern verhindert 1 KR lang sämtlichen Nahkampfschaden, und auch Fernkämpfer schiessen ihre Pfeile nicht ab. Nach 1 KR sind sie aber wieder bei sich und setzen ihren Angriff fort.

Spezielle Kampfbedingungen

Angriff zu Pferde

Eine ATT und eine Reiten Probe müssen erfolgreich abgelegt werden. Der normale Waffenschaden wird sodann erhöht um die Differenz zwischen der Reiten-Fertigkeit und dem Würfelergebnis.

Angriff unter Wasser

Eine ATT und eine Schwimmen Probe müssen erfolgreich abgelegt werden. Der normale Waffenschaden wird sodann erhöht um die Differenz zwischen der Schwimmen-Fertigkeit und dem Würfelergebnis. Die Schwimmen-Probe bestimmt nicht nur wie kraftvoll der Charakter unter Wasser angreifen kann, sondern auch, wie gut er die Luft anhalten kann.

Angriff aus der Luft

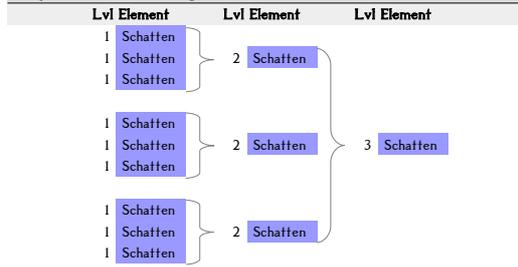
Hier muss unterschieden werden zwischen "Kann der Charakter selbst fliegen" oder "reitet er auf einem flugfähigen Tier". Im ersteren Falle muss eine ATT und eine Körperbeherrschungs Probe erfolgreich abgelegt werden. Im zweiten Falle ist es eine ATT und eine Reiten Probe. Der normale Waffenschaden wird sodann erhöht um die Differenz zwischen der Sekundär-Fertigkeit und dem Würfelergebnis.

Zweihändiger Kampf

Der Charakter führt in beiden Händen je eine einhändige Waffe, zB ein Schwertkämpfer mit zwei Säbeln. Er muss pro zuschlagendem Säbel eine erfolgreiche ATT würfeln, ABER der Gegner kann nur einmal eine PA würfeln. Der Schaden wird nicht vermindert, aber zwei Waffen verringern automatisch den INI-Pool, also die Schnelligkeit des Charakters im Kampf.

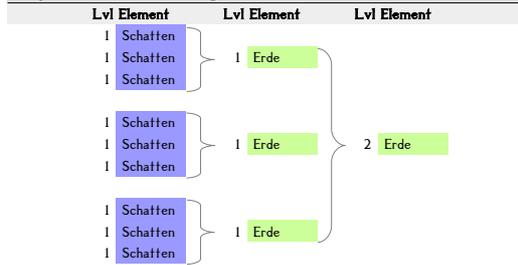
ZAUBERBAUM

Beispiel 1: Erlernen des eigenen Elements



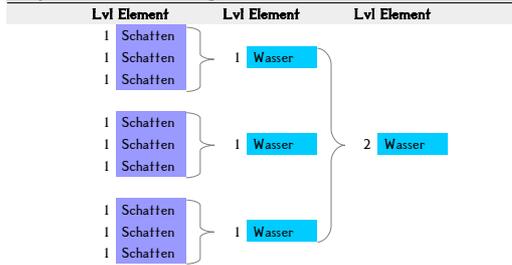
Es muss jeweils Kompetenzstufe "Kundiger" erreicht werden

Beispiel 2: Erlernen eines angrenzenden Elements



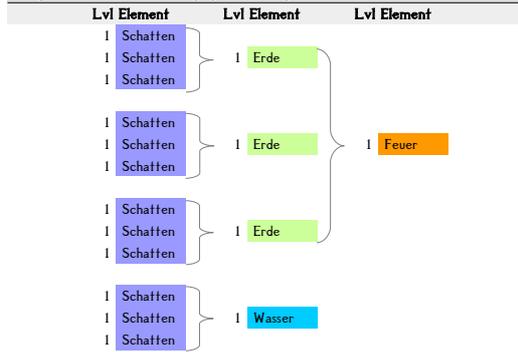
Es muss jeweils Kompetenzstufe "Kundiger" erreicht werden

Beispiel 3: Erlernen eines angrenzenden Elements



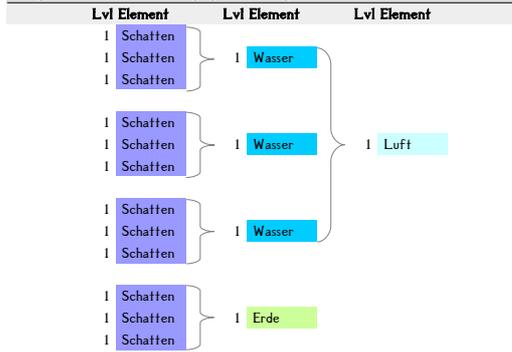
Es muss jeweils Kompetenzstufe "Kundiger" erreicht werden

Beispiel 4: Erlernen eines gegenüberliegenden Elements



Es muss jeweils Kompetenzstufe "Kundiger" erreicht werden

Beispiel 5: Erlernen eines gegenüberliegenden Elements



Es muss jeweils Kompetenzstufe "Kundiger" erreicht werden

ZAUBER

Der Basiswert aller Zauber setzt sich aus der Summe der Bezugsattribute, also Primär- und Sekundärattribut zusammen. Haussprüche der Akademie oder des Meisters erhalten zudem einen Bonus von 25%. Der Magier startet mit 6 Level I Haussprüchen seiner Akademie, und 3 Level I Sprüchen seines Elements, die er sich aussuchen kann. Eine Zauberprobe gilt als gelungen, wenn der aktuelle Wert mit W100 erwürfelt wird. Der Meister kann die Probe angesagt oder verborgen um bis zu +/- 25 Prozentpunkte erleichtern oder erschweren.

ALLE Zauber können direkt nach einer misslungenen Probe mit einem Steigerungsversuch (aktuellen Wert überwürfeln) gesteigert werden.

B = Basiswerte M = Manuelle Zuschläge oder Abzüge für einen Zauber, zB für die Haussprüche einer Akademie. B + M ergeben den Start-Zauberwert.

erf	Lvl	P	S	Element	Zauber	Kat	Dauer	Kosten	B	M	%
Licht											
Feuer											
	1	PR	GT	Feuer	Analyse	CHA	2 min	6 WI	19		19
	1	PR	PR	Feuer	Auftauen	WEB	var	var	22		22
	1	PR	GT	Feuer	Beschleunigen	WEB	sofort	2 WI	19		19
	1	PR	KÖ	Feuer	Blockade	CHA	sofort	2 WI je Min	20		20
	1	PR	CH	Feuer	Einschüchterung	CHA	1 KR	3 WI je Min	25		25
	1	PR	KÖ	Feuer	Elementare Abschirmung	CHA	sofort	2 WI pro KR	20		20
	1	PR	GL	Feuer	Entfesselung	BUR	sofort	4 WI	17		17
	1	PR	GT	Feuer	Feuerfalle	WEB	3 KR	4 WI	19		19
	1	PR	KÖ	Feuer	Feuer ersticken	WEB	var	var	20		20
	1	PR	PR	Feuer	Feuer machen	WEB	1 KR	1 WI	22		22
	1	PR	PR	Feuer	Feuer lenken	CHA	var	4 WI	22		22
	1	PR	PR	Feuer	Feuerfunke	BUR	sofort	3 WI	22		22
	1	PR	CH	Feuer	Feuerkamm und Flammenfeder	CHA	2 min	2 WI je Std	25		25
	1	PR	PR	Feuer	Feuerklinge Flammenpfeil	CHA	sofort	2 WI je Min	22		22
	1	PR	GT	Feuer	Flammenbad	WEB	1 min	5 WI	19		19
	1	PR	KÖ	Feuer	Flammenrüstung	CHA	sofort	3 WI	20		20
	1	PR	GT	Feuer	Flammenwand	CHA	1 KR	5 WI je Std	19		19
	1	PR	GT	Feuer	Flimmern	BUR	sofort	3 WI	19		19
	1	PR	CH	Feuer	Freund der Salamander	CHA	2 min	6 WI	25		25
	1	PR	GL	Feuer	Jähzorn	CHA	sofort	4 WI	17		17
	1	PR	GT	Feuer	Magisches Auge	CHA	2 min	2 WI je 10 min	19		19
	1	PR	PR	Feuer	Präzision	CHA	sofort	3 WI	22		22
	1	PR	PR	Feuer	Schlösser sprengen	WEB	2 KR	4 WI	22		22
	1	PR	PR	Feuer	Signal	BUR	2 KR	4 WI	22		22
	1	PR	GT	Feuer	Sturheit	CHA	sofort	2 WI je Min	19		19
	1	PR	GT	Feuer	Telekinese	CHA	1 KR	5 WI	19		19
	1	PR	GT	Feuer	Wärme suchen	CHA	1 KR	1 WI	19		19
Erde											
	1	KÖ	GT	Erde	Adlerauge, Katzenauge	CHA	2 KR	3 WI	17		17
	1	KÖ	CH	Erde	Bestienmeister	CHA	3 KR	7 WI	23		23
	1	KÖ	GL	Erde	Brüllen	BUR	sofort	5 WI	15		15
	1	KÖ	GE	Erde	Chamäleon	CHA	sofort	3 WI	22		22
	1	KÖ	KÖ	Erde	Elementare Abschirmung	CHA	sofort	2 WI pro KR	18		18
	1	KÖ	KÖ	Erde	Eisenherz	CHA	sofort	3 WI	18		18
	1	KÖ	PR	Erde	Eisenranken	WEB	2 min	6 WI	20		20
	1	KÖ	CH	Erde	Freund der Koblode und Dryaden	CHA	5 min	6 WI	23		23
	1	KÖ	GE	Erde	Gegenstand bewegen	CHA	var	4 WI	22		22
	1	KÖ	PR	Erde	Grüner Daumen	WEB	15 min	12 WI	20		20
	1	KÖ	GT	Erde	Illusionen zerstören	WEB	5 min	8 WI	17		17
	1	KÖ	GL	Erde	Instinkt	CHA	2 min	1 WI je Min	15		15
	1	KÖ	GT	Erde	Magisches Siegel	WEB	30 min	8 WI	17		17
	1	KÖ	CH	Erde	Mit Tieren sprechen	CHA	1 KR	5 WI	23		23
	1	KÖ	CH	Erde	Revier	CHA	var	5 WI	23		23
	1	KÖ	GE	Erde	Sprung und Klettern	CHA	3 KR	4 WI	22		22
	1	KÖ	GE	Erde	Spuren verwischen	WEB	3 min	6 WI	22		22
	1	KÖ	KÖ	Erde	Stärke und Askese	CHA	1 KR	3 WI	18		18
	1	KÖ	KÖ	Erde	Steinhaut	CHA	1 KR	4 WI	18		18
	1	KÖ	PR	Erde	Steinmetz	WEB	30 min	10 WI	20		20
	1	KÖ	GE	Erde	Tarnung	CHA	2 min	8 WI	22		22
	1	KÖ	GE	Erde	Tiergestalt	CHA	1 KR	2 WI je Std	22		22
	1	KÖ	KÖ	Erde	Unempfindlich	CHA	5 min	1 WI je Std	18		18
	1	KÖ	PR	Erde	Vibrationen	CHA	1 KR	var	20		20
	1	KÖ	KÖ	Erde	Winterschlaf	WEB	3 Std	3 WI	18		18
	1	KÖ	GE	Erde	Wurzeln	CHA	sofort	3 WI	22		22
	1	KÖ	GL	Erde	Zwergennase	CHA	3 KR	5 WI	15		15

2	KÖ	GT	Erde	Aggregatzustand	WEB	3 min	9 WI	17	17
2	KÖ	CH	Erde	Erdelementar (ehm Dschinn, als Wächter	CHA	10 min	10 WI	23	23
2	KÖ	GE	Erde	Freundschaft mit dem Wald	CHA	1 KR	12 WI	22	22
2	KÖ	GT	Erde	Gegenstand beleben	CHA	4 KR	14 WI	17	17
2	KÖ	PR	Erde	Golem erschaffen	WEB	4 Std	28 WI	20	20
2	KÖ	GT	Erde	Kraftort	WEB	1 Tag	20 WI	17	17
2	KÖ	GT	Erde	Magie in Objekt bannen, wie Artefaktmagie	WEB	var	30 WI	17	17
2	KÖ	PR	Erde	Metallurige	WEB	var	6 WI	20	20
2	KÖ	PR	Erde	Schrumpfen	WEB	1 Std	18 WI	20	20

Schatten

1	CH	GL	Schatten	Blick durch fremde Augen	CHA	2 min	8 WI	20	20	
1	CH	GL	Schatten	Blindheit	BUR	sofort	4 WI	20	20	
x	1	CH	GL	Schatten	Dunkelheit	CHA	5 min	6 WI	20 25 45	
1	CH	PR	Schatten	Dunkelsicht	CHA	1 KR	4 WI	25	25	
1	CH	KÖ	Schatten	Elementare Abschirmung	CHA	sofort	2 WI pro KR	23	23	
1	CH	GL	Schatten	Entweihen	WEB	30 min	12 WI	20	20	
1	CH	GL	Schatten	Folter	CHA	3 KR	5 WI pro 10 min	20	20	
1	CH	GL	Schatten	Geister rufen	CHA	30 min	10 WI pro Std	20	20	
x	1	CH	PR	Schatten	Gesichtsdiebstahl	WEB	3 min	8 WI	25	25
1	CH	PR	Schatten	Kryptographie	WEB	10 min	10 WI	25	25	
x	1	CH	CH	Schatten	Lüge	CHA	sofort	3 WI je 10 min	28	28
x	1	CH	GE	Schatten	Nachtmahr	CHA	2 min	1 WI je Std	28	28
x	1	CH	KÖ	Schatten	Regeneration	WEB	2 KR	5 WI	23 25 48	
1	CH	PR	Schatten	Rost und Bruch	WEB	sofort	4 WI	25	25	
1	CH	PR	Schatten	Objektmanipulation	WEB	2 min	5 WI	25	25	
x	1	CH	GE	Schatten	Schattenblitz	BUR	sofort	4 WI	28 25 53	
x	1	CH	GE	Schatten	Schattenkrieger	CHA	1 KR	8 WI je Std	28 25 53	
x	1	CH	KÖ	Schatten	Schattenleib	CHA	sofort	9 WI je Std	23 25 48	
1	CH	KÖ	Schatten	Schattenrüstung	CHA	sofort	3 WI pro 10 min	23	23	
1	CH	PR	Schatten	Schloss und Riegel	WEB	2 min	6 WI	25	25	
1	CH	GL	Schatten	Tödliches Mahl	WEB	2 min	5 WI	20	20	
1	CH	CH	Schatten	Traumflüsterer	WEB	10 min	8 WI	28	28	
1	CH	GE	Schatten	Unauffälligkeit	CHA	sofort	3 WI je Std	28	28	
1	CH	GL	Schatten	Untote beherrschen	CHA	2 KR	5 WI	20	20	
x	1	CH	CH	Schatten	Unschuld	CHA	sofort	6 WI je Std	28 25 53	
1	CH	CH	Schatten	Unwiderstehlich	CHA	2 KR	4 WI je Std	28	28	
1	CH	PR	Schatten	Verfluchung	BUR	2 min	var	25	25	
2	CH	PR	Schatten	Chimäre	WEB	var	20 WI	25	25	
2	CH	GL	Schatten	Dämonen beschwören	WEB	1 Std	17 WI	20	20	
2	CH	CH	Schatten	Diener	WEB	4 Std	25 WI, 1 WI perm	28	28	
2	CH	PR	Schatten	Körperformung	WEB	1 Std	20 WI	25	25	
2	CH	PR	Schatten	Leichenbelebung	WEB	1 KR	14 WI	25	25	
2	CH	PR	Schatten	Marionette	CHA	2 min	18 WI je Tag	25	25	
2	CH	KÖ	Schatten	Pestilenz und Sieche	WEB	10 min	12 WI	23	23	
2	CH	KÖ	Schatten	Krötenfluch	WEB	1 KR	15 WI	23	23	
2	CH	GE	Schatten	Spiegelwanderung	CHA	1 min	3 WI je 10 min	28	28	
3	CH	PR	Schatten	Organversagen	BUR	var	20 WI	25	25	
3	CH	KÖ	Schatten	Lebensraub	WEB	var	alle WI, 1 perm WI je	23	23	
3	CH	GL	Schatten	Seelenwanderung	WEB	var	alle WI, perm WI	20	20	

Wasser

1	GE	GT	Wasser	Ahnung	CHA	2 KR	3 WI	22	22
1	GE	GL	Wasser	Benommenheit	BUR	sofort	4 WI	20	20
1	GE	CH	Wasser	Beruhigen	CHA	3 KR	4 WI	28	28
1	GE	CH	Wasser	Bezaubern	CHA	2 KR	7 WI	28	28
1	GE	KÖ	Wasser	Elementare Abschirmung	KAN	sofort	2 WI pro KR	23	23
1	GE	GE	Wasser	Entrinnen	CHA	sofort	2 WI	28	28
1	GE	CH	Wasser	Empathie	CHA	1 min	2 WI	28	28
1	GE	CH	Wasser	Freund der Undinen	CHA	4 min	5 WI	28	28
1	GE	GT	Wasser	Gefahreninstinkt	CHA	2 min	4 WI	22	22
1	GE	GT	Wasser	Gefährte	CHA	1 Woche	1 WI je Tag	22	22
1	GE	GT	Wasser	Heilende Wasser	WEB	var	6 WI	22	22
1	GE	GL	Wasser	Kamm und Nadel	WEB	2 min	3 WI	20	20
1	GE	CH	Wasser	Kelpie	CHA	2 min	2 WI je Tag	28	28
1	GE	KÖ	Wasser	Kiemen	CHA	2 min	7 WI	23	23
1	GE	GE	Wasser	Magische Fessel	CHA	sofort	3 WI	28	28
1	GE	KÖ	Wasser	Perlmutter	WEB	2 min	6 WI	23	23

1	GE	GE	Wasser	Regenanz	WEB	15 min	8 WI	28	28
1	GE	KÖ	Wasser	Schuppenrüstung	CHA	1 KR	4 WI	23	23
1	GE	KÖ	Wasser	Strömung	CHA	3 KR	6 WI	23	23
1	GE	KÖ	Wasser	Unterschlupf	CHA	15 min	5 WI	23	23
1	GE	KÖ	Wasser	Verlangsamen	CHA	1 KR	3 WI	23	23
1	GE	CH	Wasser	Verständigung mit Lebewesen	CHA	2 KR	3 WI	28	28
1	GE	GT	Wasser	Wasser erschaffen	WEB	var	var	22	22
1	GE	GL	Wasser	Wasser finden	CHA	2 KR	3 WI	20	20
1	GE	GT	Wasser	Wasser lenken	CHA	var	5 WI	22	22
1	GE	GT	Wasser	Wasserspiegel	CHA	5 min	10 WI	22	22
1	GE	GE	Wasser	Wasserwandeln	CHA	3 min	4 WI	28	28
1	GE	GT	Wasser	Artefaktmagie	WEB	var	20 WI	22	22
2	GE	KÖ	Wasser	Einfrieren	WEB	1 KR	8 WI	23	23
2	GE	CH	Wasser	Erinnerungen manipulieren	WEB	10 min	16 WI	28	28
2	GE	CH	Wasser	Geistverschmelzung	CHA	3 min	4 WI	28	28
2	GE	GT	Wasser	Portalmagie	CHA	5 KR	12 WI	22	22
2	GE	GT	Wasser	Blizzard	CHA	1 KR	8 WI	22	22
2	GE	GT	Wasser	Wasser zu Eis	WEB	var	9 WI	22	22
2	GE	CH	Wasser	Wasserelementar	CHA	10 min	8 WI	28	28
2	GE	KÖ	Wasser	Verflüssigen	WEB	var	14 WI	23	23

Luft

1	GL	GT	Luft	Astralleib	CHA	5 min	3 WI je 10 min	14	14
1	GL	GT	Luft	Blitz	BUR	sofort	5 WI	14	14
1	GL	GE	Luft	Doppelgänger	CHA	sofort	2 WI	20	20
1	GL	GT	Luft	Durch Wände sehen	CHA	1 min	4 WI	14	14
1	GL	GT	Luft	Elementare Abschirmung	KAN	sofort	2 WI pro KR	14	14
1	GL	GL	Luft	Eingebung	BUR	sofort	10 WI	12	12
1	GL	GT	Luft	Erkenntnis	BUR	sofort	3 WI	14	14
1	GL	CH	Luft	Freund der Sylphen	CHA	2 min	7 WI	20	20
1	GL	GT	Luft	Gegenzauber	BUR	sofort	12 WI	14	14
1	GL	GL	Luft	Glückskind	CHA	1 KR	3 WI	12	12
1	GL	KÖ	Luft	Heben	CHA	2 KR	5 WI	15	15
1	GL	GT	Luft	Hellsicht	CHA	5 min	5 WI	14	14
1	GL	GE	Luft	Holen	BUR	sofort	2 WI	20	20
1	GL	GT	Luft	Illusionen	CHA	var	7 WI	14	14
1	GL	KÖ	Luft	Magische Wand	WEB	5 min	10 WI	15	15
1	GL	GE	Luft	Nebel	WEB	1 min	6 WI	20	20
1	GL	CH	Luft	Omen	CHA	1 min	5 WI	20	20
1	GL	GT	Luft	Orientierung	CHA	sofort	3 WI	14	14
1	GL	GE	Luft	Schweben	CHA	2 KR	4 WI	20	20
1	GL	GT	Luft	Sinnestäuschung	CHA	3 KR	3 WI	14	14
1	GL	GT	Luft	Schnelllesen	BUR	sofort	3 WI je Buch	14	14
1	GL	GT	Luft	Sprache und Schrift	CHA	2 KR	4 WI	14	14
1	GL	CH	Luft	Stille	CHA	sofort	4 WI	20	20
1	GL	CH	Luft	Telepathie	CHA	sofort	3 WI	20	20
1	GL	PR	Luft	Teleportieren	WEB	sofort	10 WI	17	17
1	GL	GE	Luft	Vogelgestalt	CHA	sofort	2 WI je Std	20	20
1	GL	GE	Luft	Windbö erzeugen	BUR	sofort	2 WI	20	20

Eigene Zauber

MAGISCHE ARTEFAKTE, BÜCHER, REZEPTE:

MAGISCHE SPEZIALFERTIGKEITEN

Spezialfertigkeiten werden normalerweise von einem Lehrer erlernt (ausser CH und GL Spezialfertigkeiten). Manche Berufe setzen Spezialfertigkeiten voraus – dann wird davon ausgegangen, dass es im Hintergrund des Charakters einen Ausbilder oder eine Schule dafür gab. Für eine so erlernte Spezialfertigkeit beträgt der Startwert 20%, ebenso wie für sämtliche "Freie Spezialfertigkeiten ohne Voraussetzungen". Neue Spezialfertigkeiten können erlernt werden, wenn das Bezugsattribut mindestens 13 beträgt, und werden bei 0% begonnen. Dann werden sie genauso wie normale Fertigkeiten gesteigert.

Gezielter Magischer Angriff

2 INI

Voraussetzungen: keine

20

Ignoriert die MR des Gegners. Kann mehrmals pro KR angewendet und mit anderen SF kombiniert werden. Das Ziel kann nur versuchen, in Deckung zu gehen oder sich magisch zu schützen.

Mehrfachzauber

1 INI je Zauber je KR

Voraussetzungen: keine

20

1 INI pro Zauber, der über die normale Kapazität hinweg in der gleichen KR gewirkt werden soll. Und zusätzlich 1 INI pro **aufrechterhaltenem** Kanalisierungszauber in jeder weiteren KR

