

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. Danach können die Attributwerte 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 Kampfunde 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 Kampfunde (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 Kampfunden (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:

Geburtsdag:

Herkunft / Stand:

Madilana die Einsame / Barmherzige (Seelenheilertin)			
Kruixer: Felinoid Wassermagier			
5.	Wassertag	in	Nebelwandel
			Alter: 20 (menschlich)
Mittelstand			

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	28		28	28	0	1
Stichwaffen	GE+PR	28		28	28	-1	2
Säbel / Rapiere	GE+PR	28		28	28	-2	3
Kurzschwerter	GE+PR	28		28	28	-2	3
Langschwerter	KÖ+GE	24		24	24	-3	4
Hieb Waffen Holz	KÖ+GL	18		18	18	-1	2
Hieb Waffen Eisen / Äxte	KÖ+GL	18		25	18	-2	3
Morgensterne / Flegel	KÖ+GL	18		18	18	-3	4
Kriegshämmer	GE+GL	28		28	28	-2	3
Sensen	KÖ+GL	18		18	18	-2	3
Stäbe	KÖ+GE	24		34	34	-2	3
Stangenwaffen	GE+GL	28		28	28	-3	4
Zweihändige Äxte	KÖ+GL	18		18	18	-4	5
Zweihändige Schwerter	KÖ+GE	24		24	24	-4	5
Zweihändige Kriegshämmer	KÖ+GL	18		18	18	-4	5
Peitschen	PR+GL	22		22	22	0	1
Blasrohre / Wurfsterne	PR+GL	22		22	22	0	1
Schleudern / Bolas	PR+GL	22		22	22	0	1
Harpunen	GE+GL	28		28	28	-2	3
Speere / Lanzen / Dreizacks	GE+PR	28		28	28	-2	3
Wurfspeisse / Javelins	GE+PR	28		38		-1	2
Wurfdolche	PR+GL	22		22		0	1
Wurfäxte	KÖ+GL	18		18		-2	3
Kurzbögen	GE+PR	28		28		-1	2
Langbögen	KÖ+PR	18		18		-2	3
Elfenbögen	GE+PR	28		28		-2	3
Leichte Hand-Armbrüste	GE+PR	28		28		-1	2
Schwere Armbrüste	GE+GL	28		28		-3	4
Schlagringe / Cestae	GE+PR	28		28	28	0	1
Waffenlos	KÖ+GE	24		24	24	0	1
Ausweichen / Deckung	GE+GL	28			53	-	-

ATTRIBUT	WERT	MOD + / -
KÖ Körper	7	Müde -5 Krank -10
GE Gewandtheit	17	0 = (- BE/2)
PR Präzision	11	Zitternd -10
GT Geist	8	Müde -5
CH Charisma	9	Schmutzig -5
GL Glück	11	Verflucht -10
MR Magieresistenz (WI/3 ↓ + GT + GL)	30	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)	17 + 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.	15
WI	35
LE	15

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:	Madilana die Einsame / Barmherzige (Seelenheilerin)
Rasse / Typus / Beruf:	Kruxer: Felinoid Wassermagier
Geburtsdag:	5. Wassertag in Nebelwandel, 20 (menschliche Entsprechung) Jahre alt
Herkunft / Stand:	Mittelstand

Volk: Katzenmenschen (Felinoid, Kruxer)

Du bist eine Mischung aus Humanoid und Tier, und als solche vereinst du auch die Merkmale beider Rassen in dir. Als Felinoider sind deine Züge katzenhaft, deine Bewegungen geschmeidig, vielleicht hast du pelzige Spitzohren, geschlitzte Pupillen, einen funktionstüchtigen Schweif, und scharfe Krallen. Definitiv bist du sehr viel wendiger als ein normaler Mensch es wäre, auch ein wenig geschickter, aber körperlich schwächer. Als Abkömmling einer künstlich erschaffenen Sklavenrasse hast du es ein wenig schwerer, deinen Willen im Alltag durchzusetzen und Freunde anderer Rassen zu finden, auch wenn du kein Crux trägst. Du musst vorsichtig sein, dass man dich nicht mit einer Straftat in Verbindung bringt, denn die Bestrafung für verbrecherische Sklaven ist hoch - vor allem, wenn sie keinen Herren haben, der die Verantwortung für sie übernimmt.

KÖ -3, GE +3, PR +1, CH -1

Wurfspeisse / Javelins +10%, Ausweichen / Deckung +10%

Blenden +10%, Orientierung +10%, Tierkenntnis +10%, Körperbeherrschung +25%, Schleichen +25%, Gefahreninstinkt +25%, Sinnesschärfe Allgemein +10%

Zudem ist jede Probe auf Sinnesschärfe (Hören) und Sehen im Dunklen um 25% erleichtert

Die Regeneration der LE über Nacht erfolgt doppelt so schnell

Typus/Beruf: Wassermagier

Der Wassermagier hat typischerweise an einer Akademie studiert oder wurde von einem Wassermeister unterrichtet. Er besitzt ein einnehmendes Wesen, ist empathisch veranlagt, und kann nichts mit sinnloser Zerstörungswut anfangen. Er ist auf vielen Ebenen ein Heiler und Unterstützer, und nicht selten ist er bestens vernetzt und hat einen grossen Freundeskreis. 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

GE +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

Geburtsdag: 5. Wassertag in Nebelwandel

Du bist an einem Wassertag geboren. Damit wurdest du vom Element Wasser umarmt, und mit Empathie beschenkt.

Menschenkenntnis +10%

Du bist in der Jahreszeit Nebelwandel geboren. Damit wachen die gerissenen Götter der Dunkelheit über dich, und das Schicksal hat dich mit Gewandtheit gesegnet.

GE +1

Schleichen +10%

Herkunft/Stand: Mittelstand

Du gehörst dem Mittelstand an. Damit hast du zwar gelernt, mit Geld umzugehen, hattest aber nie genug für die wirklich grossen Träume. Nur in Ausnahmefällen musstet ihr über kurze Zeitspannen Hunger leiden, sonst konntet ihr euch eigentlich nicht über die Versorgung beschweren. Typischerweise war deine Familie gottesfürchtig und gehörte zum braven Bauern- oder Arbeiterstand. Ihr wusstet um die Gesetzeslage und konntet grössere Konflikte mit den Offiziellen immer vermeiden. Möglicherweise haben dir deine Eltern sogar eine Lehre finanziert.

Bürokratie +10%, Handeln +10%, Religionen +10%

1 Können-Fertigkeit +25%

Börse: 20 Silberstücke

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.

Gewandtheit

Wie ein Blatt im Wind

Voraussetzungen: GE mind. 13

Kosten: 2 INI

Wert

Jeder Nahkampf AT in dieser KR darf mit erfolgreicher Probe ausgewichen werden. Geschosse verfehlen wie durch ein Wunder (ausgenommen Flächenschaden und Artillerie).

Spezielle Kampfbedingungen

Attacke 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.

Attacke 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.

Attacke aus der Luft

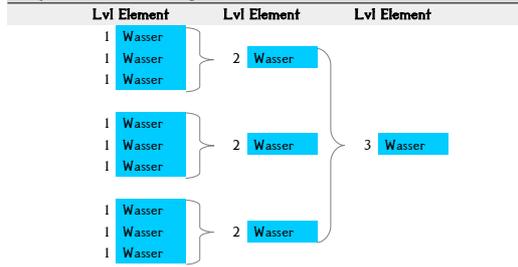
Hier muss unterschieden werden zwischen "Kann der Charakter selbst fliegen" oder "reitet er auf einem flugfähigen Tier". Im ersteren Falle muss eine ATT und eine Körperbeherrschungs Probe erfolgreich abgelegt werden. Im zweiten Falle ist es eine ATT und eine Reiten Probe. Der normale Waffenschaden wird 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 Schwerttänzer 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.

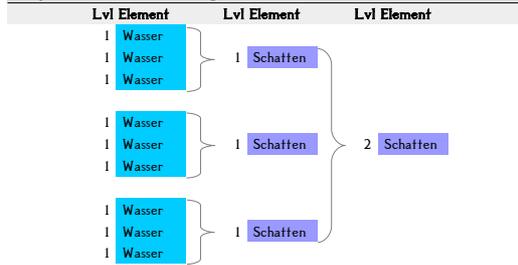
ZAUBERBAUM

Beispiel 1: Erlernen des eigenen Elements



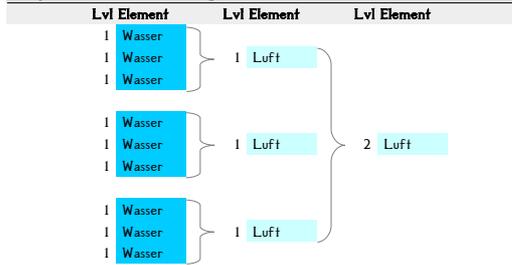
Es muss jeweils Kompetenzstufe "Kundiger" erreicht werden

Beispiel 2: Erlernen eines angrenzenden Elements



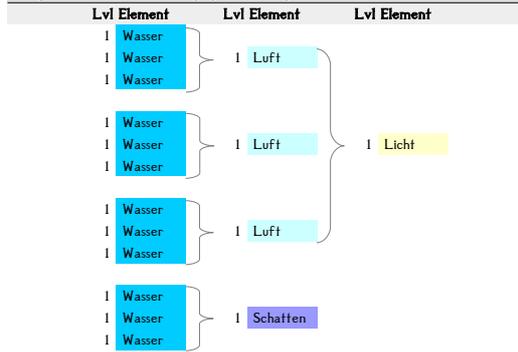
Es muss jeweils Kompetenzstufe "Kundiger" erreicht werden

Beispiel 3: Erlernen eines angrenzenden Elements



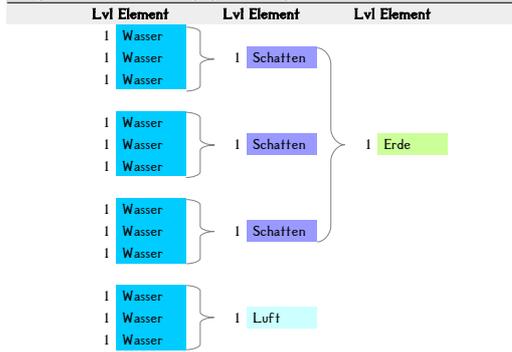
Es muss jeweils Kompetenzstufe "Kundiger" erreicht werden

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											
	1	GT	GT	Licht	Ängste lindern	WEB	sofort	2 WI	16		16
	1	GT	GT	Licht	Antimagie	BUR	sofort	2 WI	16		16
	1	GT	PR	Licht	Blenden	BUR	sofort	1 WI	19		19
	1	GT	GL	Licht	Buße	CHA	sofort	4 WI	19		19
	1	GT	KÖ	Licht	Elementare Abschirmung	CHA	sofort	2 WI pro KR	19		19
	1	GT	GT	Licht	Erlösung	WEB	15 min	9 WI	16		16
	1	GT	GT	Licht	Geheimschrift entschlüsseln	CHA	2 min.	1 WI pro Std	16		16
	1	GT	PR	Licht	Geister fangen Untote bannen	WEB	2 KR	5 WI	19		19
	1	GT	PR	Licht	Gifte heilen	WEB	5 min	5 WI	19		19
	1	GT	GT	Licht	Harmlos	CHA	sofort	6 WI je Std	16		16
	1	GT	GT	Licht	Hypnose	CHA	sofort	2 WI je Std	16		16
	1	GT	PR	Licht	Konservierung	WEB	3 min	3 WI	19		19
	1	GT	PR	Licht	Körperheilung	WEB	15 min	4 WI	19		19
	1	GT	PR	Licht	Krankheiten heilen	WEB	1 Std	6 WI	19		19
	1	GT	GT	Licht	Lebenszeichen suchen	CHA	5 min	2 WI je Min	16		16
	1	GT	GE	Licht	Lichtdolche	BUR	sofort	2 WI	25		25
	1	GT	GT	Licht	Lichtkäfig	CHA	2 KR	4 WI je Std	16		16
	1	GT	KÖ	Licht	Lichtrüstung	CHA	sofort	4 WI	19		19
	1	GT	GE	Licht	Lichtstufe	CHA	2 min	2 WI je Std	25		25
	1	GT	PR	Licht	Magische Reinigung	WEB	2 min	5 WI	19		19
	1	GT	GT	Licht	Magisches Licht	CHA	2 KR	1 WI je Std	16		16
	1	GT	PR	Licht	Nahrung	WEB	1 min	2 WI	19		19
	1	GT	GT	Licht	Sanitäter	WEB	sofort	4 WI	16		16
	1	GT	GT	Licht	Sinne und Instinkte schärfen	CHA	1 min	1 WI je Min	16		16
	1	GT	GT	Licht	Wahrheit	CHA	2 KR	4 WI je Std	16		16
	1	GT	GL	Licht	Weihen	WEB	1 Std	15 WI	19		19
	1	GT	GL	Licht	Willensstärke	CHA	sofort	4 WI je Std	19		19
Feuer											
Erde											
	1	KÖ	GT	Erde	Adlerauge, Katzenauge	CHA	2 KR	3 WI	15		15
	1	KÖ	CH	Erde	Bestienmeister	CHA	3 KR	7 WI	16		16
	1	KÖ	GL	Erde	Brüllen	BUR	sofort	5 WI	18		18
	1	KÖ	GE	Erde	Chamäleon	CHA	sofort	3 WI	25		25
	1	KÖ	KÖ	Erde	Elementare Abschirmung	CHA	sofort	2 WI pro KR	14		14
	1	KÖ	KÖ	Erde	Eisenherz	CHA	sofort	3 WI	14		14
	1	KÖ	PR	Erde	Eisenranken	WEB	2 min	6 WI	18		18
	1	KÖ	CH	Erde	Freund der Koblode und Dryaden	CHA	5 min	6 WI	16		16
	1	KÖ	GE	Erde	Gegenstand bewegen	CHA	var	4 WI	25		25
	1	KÖ	PR	Erde	Grüner Daumen	WEB	15 min	12 WI	18		18
	1	KÖ	GT	Erde	Illusionen zerstören	WEB	5 min	8 WI	15		15
	1	KÖ	GL	Erde	Instinkt	CHA	2 min	1 WI je Min	18		18
	1	KÖ	GT	Erde	Magisches Siegel	WEB	30 min	8 WI	15		15
	1	KÖ	CH	Erde	Mit Tieren sprechen	CHA	1 KR	5 WI	16		16
	1	KÖ	CH	Erde	Revier	CHA	var	5 WI	16		16
	1	KÖ	GE	Erde	Sprung und Klettern	CHA	3 KR	4 WI	25		25
	1	KÖ	GE	Erde	Spuren verwischen	WEB	3 min	6 WI	25		25
	1	KÖ	KÖ	Erde	Stärke und Askese	CHA	1 KR	3 WI	14		14
	1	KÖ	KÖ	Erde	Steinhaut	CHA	1 KR	4 WI	14		14
	1	KÖ	PR	Erde	Steinmetz	WEB	30 min	10 WI	18		18
	1	KÖ	GE	Erde	Tarnung	CHA	2 min	8 WI	25		25
	1	KÖ	GE	Erde	Tiergestalt	CHA	1 KR	2 WI je Std	25		25
	1	KÖ	KÖ	Erde	Unempfindlich	CHA	5 min	1 WI je Std	14		14
	1	KÖ	PR	Erde	Vibrationen	CHA	1 KR	var	18		18
	1	KÖ	KÖ	Erde	Winterschlaf	WEB	3 Std	3 WI	14		14
	1	KÖ	GE	Erde	Wurzeln	CHA	sofort	3 WI	25		25
	1	KÖ	GL	Erde	Zwergennase	CHA	3 KR	5 WI	18		18

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
	1	CH	GL	Schatten	Dunkelheit	CHA	5 min	6 WI	20	20
	1	CH	PR	Schatten	Dunkelsicht	CHA	1 KR	4 WI	20	20
	1	CH	KÖ	Schatten	Elementare Abschirmung	CHA	sofort	2 WI pro KR	16	16
	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
	1	CH	PR	Schatten	Gesichtsdiebstahl	WEB	3 min	8 WI	20	20
	1	CH	PR	Schatten	Kryptographie	WEB	10 min	10 WI	20	20
	1	CH	CH	Schatten	Lüge	CHA	sofort	3 WI je 10 min	18	18
	1	CH	GE	Schatten	Nachtmahr	CHA	2 min	1 WI je Std	26	26
	1	CH	KÖ	Schatten	Regeneration	WEB	2 KR	5 WI	16	16
	1	CH	PR	Schatten	Rost und Bruch	WEB	sofort	4 WI	20	20
	1	CH	PR	Schatten	Objektmanipulation	WEB	2 min	5 WI	20	20
	1	CH	GE	Schatten	Schattenblitz	BUR	sofort	4 WI	26	26
	1	CH	GE	Schatten	Schattenkrieger	CHA	1 KR	8 WI je Std	26	26
	1	CH	KÖ	Schatten	Schattenleib	CHA	sofort	9 WI je Std	16	16
	1	CH	KÖ	Schatten	Schattenrüstung	CHA	sofort	3 WI pro 10 min	16	16
	1	CH	PR	Schatten	Schloss und Riegel	WEB	2 min	6 WI	20	20
	1	CH	GL	Schatten	Tödliches Mahl	WEB	2 min	5 WI	20	20
	1	CH	CH	Schatten	Traumflüsterer	WEB	10 min	8 WI	18	18
	1	CH	GE	Schatten	Unauffälligkeit	CHA	sofort	3 WI je Std	26	26
	1	CH	GL	Schatten	Untote beherrschen	CHA	2 KR	5 WI	20	20
	1	CH	CH	Schatten	Unschuld	CHA	sofort	6 WI je Std	18	18
	1	CH	CH	Schatten	Unwiderstehlich	CHA	2 KR	4 WI je Std	18	18
	1	CH	PR	Schatten	Verfluchung	BUR	2 min	var	20	20
	2	CH	PR	Schatten	Chimäre	WEB	var	20 WI	20	20
	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	18	18
	2	CH	PR	Schatten	Körperformung	WEB	1 Std.	20 WI	20	20
	2	CH	PR	Schatten	Leichenbelebung	WEB	1 KR	14 WI	20	20
	2	CH	PR	Schatten	Marionette	CHA	2 min	18 WI je Tag	20	20
	2	CH	KÖ	Schatten	Pestilenz und Sieche	WEB	10 min	12 WI	16	16
	2	CH	KÖ	Schatten	Krötenfluch	WEB	1 KR	15 WI	16	16
	2	CH	GE	Schatten	Spiegelwanderung	CHA	1 min	3 WI je 10 min	26	26
Wasser										
	1	GE	GT	Wasser	Ahnung	CHA	2 KR	3 WI	25	25
x	1	GE	GL	Wasser	Benommenheit	BUR	sofort	4 WI	28	25 53
	1	GE	CH	Wasser	Beruhigen	CHA	3 KR	4 WI	26	26
	1	GE	CH	Wasser	Bezaubern	CHA	2 KR	7 WI	26	26
x	1	GE	KÖ	Wasser	Elementare Abschirmung	KAN	sofort	2 WI pro KR	24	24
x	1	GE	GE	Wasser	Entrinnen	CHA	sofort	2 WI	34	25 59
x	1	GE	CH	Wasser	Empathie	CHA	1 min	2 WI	26	25 51
	1	GE	CH	Wasser	Freund der Undinen	CHA	4 min	5 WI	26	26
	1	GE	GT	Wasser	Gefahreninstinkt	CHA	2 min	4 WI	25	25
	1	GE	GT	Wasser	Gefährte	CHA	1 Woche	1 WI je Tag	25	25
	1	GE	GT	Wasser	Heilende Wasser	WEB	var	6 WI	25	25
	1	GE	GL	Wasser	Kamm und Nadel	WEB	2 min	3 WI	28	28
	1	GE	CH	Wasser	Kelpie	CHA	2 min	2 WI je Tag	26	26
x	1	GE	KÖ	Wasser	Kiemen	CHA	2 min	7 WI	24	25 49
x	1	GE	GE	Wasser	Magische Fessel	CHA	sofort	3 WI	34	34
	1	GE	KÖ	Wasser	Perlmutter	WEB	2 min	6 WI	24	24
	1	GE	GE	Wasser	Regentanz	WEB	15 min	8 WI	34	34
x	1	GE	KÖ	Wasser	Schuppenrüstung	CHA	1 KR	4 WI	24	25 49
	1	GE	KÖ	Wasser	Strömung	CHA	3 KR	6 WI	24	24
	1	GE	KÖ	Wasser	Unterschlupf	CHA	15 min	5 WI	24	24
	1	GE	KÖ	Wasser	Verlangsamen	CHA	1 KR	3 WI	24	24
	1	GE	CH	Wasser	Verständigung mit Lebewesen	CHA	2 KR	3 WI	26	26
x	1	GE	GT	Wasser	Wasser erschaffen	WEB	var	var	25	25 50
	1	GE	GL	Wasser	Wasser finden	CHA	2 KR	3 WI	28	28
	1	GE	GT	Wasser	Wasser lenken	CHA	var	5 WI	25	25
x	1	GE	GT	Wasser	Wasserspiegel	CHA	5 min	10 WI	25	25
	1	GE	GE	Wasser	Wasserwandeln	CHA	3 min	4 WI	34	34
	1	GE	GT	Wasser	Artefaktmagie	WEB	var	20 WI	25	25

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.

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

Gewandtheit

Bewegliches Zaubern

2 INI

Voraussetzungen: GE mind. 13

20

Der Magier kann sich auch während eines Zaubers, den er lange Kanalisieren muss, ausweichen, sich bewegen, laufen, in Deckung gehen oder springen. Er kann aber dabei NICHT parieren oder selbst angreifen. Funktioniert mit Zaubern aller Kategorien.

